

**STRATEGI KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA PADA
PERILAKU ANAK PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI
LINGKUNGAN 14 KELURAHAN KOTA MATSUM IV KECAMATAN
MEDAN AREA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu
Politik*

Diajukan Oleh :

Nama : Muhammad Alifurrahman

NIM/NPM : 71200612016

Progam Studi Ilmu Komunikasi



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS ISLAM
SUMATERA UTARA MEDAN**

2024

UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

HALAMAN PERSETUJUAN SKIRIPSI

**Judul : Strategi Komunikasi Interpersonal Orangtua Pada Perilaku Anak
Pecandu Game Online Mobile Legend Di Lingkungan 14 Kelurahan
Kota Matsum IV Kecamatan Medan Area**

Nama : Muhammad Alifurrahman

NIM/NPM : 71200612016

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyetujui :

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

(Junedi Singarimbun, S.Sos, M.Si)

(Ridwan Nasution, S.Sos, M.Kom. I)

Diketahui Oleh:

KETUA PROGRAM STUDI

Disetujui

DEKAN

(Febry Ichwan Butsi S.Sos. M.A)

(Ridwan Nasution, S.Sos, M.Ikom.I)

UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Panitia Penguji Skripsi

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Islam Sumatera Utara

Hari :
Tanggal :
Jam :
Tempat : Ruang Sidang FISIP – UISU Medan

PANITIA PENGUJI SKRIPSI

Ketua : ()
Sekretaris : ()
Pembimbing I : ()
Pembimbing II : ()
Penguji I : ()
Penguji II : ()

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alifurrahman

NPM : 71200612016

Mahasiswa Prodi : Ilmu Komunikasi

Tahun Akademik : 2024/2025

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul :

**Strategi Komunikasi Interpersonal Orangtua Pada Perilaku Anak
Pecandu Game Online Mobile Legend Di Lingkungan 14 Kelurahan
Kota Matsum IV Kecamatan Medan Area**

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Medan, Mei 2024

(Muhammad Alifurrahman)

NPM : 71200612016

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Perilaku Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Lingkungan 14 Kelurahan Kota Matsum IV Kecamatan Medan Area” yang merupakan tugas akhir dalam memperoleh gelar S.I.KOM di Universitas Islam Sumatera Utara. Tak lupa shalawat serta salam tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, keluarganya, serta sahabatnya. Semoga kita semua mendapat syafaat dan petunjuk hingga hari akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak mengalami kesulitan. Namun berkat dukungan, motivasi, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya Kepada:

1. Kedua orang tua dan adik saya yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Ridwan Nasution, S.Sos, M.Kom.I Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing 2 saya yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Junedi Singarimbun, S.Sos, M.Si Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing 1, dan Orangtua saya di kampus yang telah senantiasa selalu memberikan bimbingan, semangat, motivasi, petunjuk dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
4. Seluruh Pimpinan, Dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Sumatera Utara.
5. Teman- Teman di Grup WhatsApp “Si Paling Nongki” yang telah memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.

6. Sahabat terbaik saya Rofid Zuhdi, Rifky Fauzi dan Adjie Wardana yang tidak pernah bosan untuk selalu bersama-sama serta selalu memberikan semangat dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Saudara-Saudara Saya Fahmi Darizal, Kurnia Affandi, Abizar Ramadhan dan Syauqi Albashir yang selalu memberi semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Terima Kasih juga Dimas Upelino yang selalu bersama-sama serta selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas do'a serta dukungan yang sangat berharga bagi penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Medan, Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN SKIRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Batasan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II	6
URAIAN TEORITIS	6
KOMUNIKASI	6
1. Pengertian Komunikasi	6
2. Fungsi Komunikasi	7
3. Tujuan Komunikasi	7
4. Unsur Unsur Komunikasi	8
5. Bentuk- Bentuk Komunikasi	9
Komunikasi Interpersonal	11
1. Definisi Komunikasi Interpersonal	11
2. Tipe Komunikasi Interpersonal	13
3. Unsur Unsur Komunikasi Interpersonal	14
4. Tujuan dan Fungsi Komunikasi Interpersonal	16
5. Ciri -Ciri Komunikasi Interpersonal	17
6. Proses-proses Komunikasi Interpersonal	19
7. Pola Komunikasi Interpersonal	19
8. Faktor- Faktor Pembentuk Komunikasi Interpersonal	20
9. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal	21
10. Faktor Penghambat Komunikasi Interpersonal	22

11. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal	23
12. Pentingnya Komunikasi Interpersonal	24
13. Efektivitas Komunikasi Interpersonal	25
Komunikasi Dalam Keluarga	26
1. Pengertian Keluarga.....	26
2. Orang Tua dan Anak Remaja.....	27
3. Pola Komunikasi Orangtua dan Anak	28
Perilaku Sosial.....	29
1. Pengertian Perilaku Sosial	29
Game Online.....	30
1. Definisi game online.....	30
2. Pecandu Game Online	32
3. Aspek Kecanduan Game online	33
4. Dampak Kecanduan Game Online	34
5. Game Online Mobile Legend.....	35
2.1 Teori Penelitian	37
2.2 Penelitian Terdahulu	41
2.3 Kerangka Berpikir	43
BAB III.....	44
METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 Metode Penelitian	44
3.2 Tempat Dan Waktu.....	45
3.3 Subjek Penelitian	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data	46
3.5 Teknik Analisa Data.....	48
BAB IV	50
HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Gambaran Umum Kecamatan Medan Area.....	50
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	51
4.1.2 Letak dan Keadaan Wilayah	52
4.1.3 Jumlah penduduk	52
4.2 Hasil Penelitian	52
4.2.1 Pembahasan	58
Berdasarkan Hasil Observasi Dan Wawancara Terhadap Informan	58

BAB V	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	68

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Buku

1. Agus M. Hardjana, 2016. *Ilmu Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
2. Alo, Liliweri. 2024. *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
3. Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
4. Breger Charles, Roloff Michael & Ewoldsen David. 2014. *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusa Media.
5. Deddy Mulyana. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
6. Effendy, Onong uchjana 2003. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: PT. Citra Aditya bakti.
7. Effendy, Onong Uchjana. 2015. *Ilmu, Komunikasi Teori dan Praktek Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditia Bakti
8. Fuad, Anis dan Kandung Sapto Nugroho 2014. *Panduan Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
9. Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta : Salemba Humanika.
10. Liliweri. 2015. *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
11. Lestari, Sri. 2012. *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana.
12. Machali, Imam. 2016. *Statistik Manajemen Pendidikan Teori dan Praktik Statistik dalam Bidang Pendidikan, Penelitian, Ekonomi, Bisnis, dan Ilmu-ilmu Lainnya*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
13. Mansur. 2005, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
14. Marzuki. 2015. *Prinsip Dasar Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Yogyakarta: UNY Press.
15. Mulyana, Deddy. 2014 *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Cetakan ke 18. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

16. *Onong Uchjana Effendy, 2004 Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,)*
17. *Roem, Elva Ronaning dan Sarmiati. 2019. Komunikasi Interpersonal. IRDH. Malang.*
18. *Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.*
19. *Setiawan, J., & Anggito, A. 2018. Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak Publisher.*
20. *Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.*
21. *Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.*
22. *Sugiyono. 2022. Metodologi Penelitian Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.*
23. *Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Administrasi. Bandung:Alfabeta.*
24. *Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. 2015. Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory. FTK Ar-Raniry Press.*
25. *Yuwanto, L. 2010. Mobile Phone Addict. Surabaya : Putra Media Nusantara.*

B. Sumber Jurnal

- 1) *Arief Soehartono, “PERILAKU PECANDU GAME ONLINE PADA REMAJA STUDI DI Oleh : Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak Tahun 2016 GAMERS ONLINE BEHAVIOR IN TEENS STUDY GENEROUS NATURE TANJUNG Tersebut Maraknya Game Online” 4, no. September (2016): 3–14.*
- 2) *Alda Juwita, Muhammad Alfikri, and Aulia Kamal, “Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai,” SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan 1, no. 12 (2022): 2779–2790.*

- 3) Andi Rahmat abidin and Mustika Abidin, “Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,” *al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2021): 74.
- 4) Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. *E-journal Ilmu Komunikasi*, 1(2) : 532-544.
- 5) Chen, C.Y. & chang, S, L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Lingking Of Desaign Feature*. *Asian Journal Of Health and Informasi Sciense*. Vol.3 No 1-4 Taiwan. Di akses pada 10 Agustus 2020
- 6) Eka Pratiwi and Farouk, “Effective of Interpersonal Communication At PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang.”
- 7) Feliyanna Jenni, “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Onlinemobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin” (2017): 15–16.
- 8) Hendri Gunawan, *Jenis Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Perokok Aktif Di Desa Jembangan Kecamatan Loa Kulu Kabupaten Kutai Kartanegara, Volume 1*, *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, Hal. 223
- 9) M Rahman, Zainal Fauzi, and Rudi Haryadi, “Faktor Penghambat Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Di Smp Negeri 23 Banjarmasin,” *JurnalMahasiswa* (2020): 1–5, <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>.
- 10) Muhammad Rizal, Gani Prastya, and Santi Rande, “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2,” *e-Journal lmu Komunikasi* 6, no. 2 (2018): 110–124.
- 11) Novrialdy, Erizal. 2019. *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. *Jurnal Buletin Psikologi*. Volume 27, No 2 , h, 151-153.

- 12) Paramithasari Nanda and Risma Kartika, "Lima Kualitas Sikap Komunikasi Antar Pribadi Oleh Unit Customer Complaint Handling PT BNI Life Insurance," *CoverAge: Journal of Strategic* 8, no. 1 (2017): 1–11.
- 13) Qurrotu Ayun, "Pola Asuh Orang Tua Dan Metode Pengasuhan Dalam Membentuk Kepribadian Anak," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 5, no. 1 (2017): 102.
- 14) Siska Eka Pratiwi and Umar Farouk, "Effective of Interpersonal Communication At PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang," *Jurnal Admisi & Bisnis* 18, no. 1 (2017): 19–30.
- 15) Soetjipto. 2007. *Berbagai Macam Adiksi dan Pelaksanaannya*. Anima :Indonesian Psychological Journal. Vol. 23. No. 1. P:80-94.
- 16) Subekti, "Gambaran Faktor Yang Mempengaruhi Kesiapan Dalam Menghadapi Pubertas Pada Remaja," *Jurnal Mahasiswa Kesehatan* 1, no. 2 (2020): 159–165.
- 17) Yosua Falentino Rompas, John D Zakarias, and Evelin J R Kawung, "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas sds Sam Ratulangi," *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 1–11, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>.

C. Sumber Website

1. <https://fisip.umsu.ac.id/pengertian-komunikasi-dan-unsur-unsurnya/>
2. https://id.wikipedia.org/wiki/Medan_Area,_Medan
3. <https://medanarea.pemkomedan.go.id/web/>
4. <https://osc.medcom.id/community/apa-sih-mobile-legends-itu-5803>
5. https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Mobile_Legends:_Bang_Bang
6. <https://umsu.ac.id/komunikasi-interpersonal-pengertian-contoh/>
7. <https://text-id.123dok.com/document/lq5glgry4-deskripsi-lokasi-penelitian-1-sejarah-kelurahan-kota-matsum-iv.html>
8. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/09/133000269/komunikasi-interpersonal--tujuan-dan-fungsi?page=all>
9. Lutfi Basit Dosen, *FUNGSI KOMUNIKASI*, n.d., <https://id.wikipedia.org>.

LAMPIRAN

Hasil Wawancara

A. Informan Pertama Ibu Ermawati berusia 60 tahun pekerjaan ibu rumah tangga dan memiliki anak pecandu game online mobile legend berusia 18 tahun.

1. Apakah bapak/ibu sering berkomunikasi dengan anak? Ya sering juga terutama pada saat sedang berada diruang keluarga

2. Dalam hal apa saja biasanya bapak/ibu berkomunikasi dengan anak? Terutama masalah sekolah kemudian dengan teman-teman dan lingkungan sekitarnya

3. Apakah bapak/ibu tahu hobi anaknya? Ya setau saya anak saya sering berolahraga seperti futsal dan sepak bola

4. Apakah bapak/ibu tahu tentang game online? Kalau saya kurang mengerti,tapi saya sering melihat anak saya bermain game online

5. Apakah anak bapak/ibu suka bermain game online? Ya saya lihat anak saya sering bermain game online, kadang bisa sampai lupa makan,lupa shalat dan kadang kadang sampai lupa waktu

6. Apakah bapak/ibu memberi kebebasan pada anak dalam bermain game online? Ya saya memberi kebebasan pada anak saya selagi dia tidak mengganggu waktu belajar dan waktu istirahatnya juga.

7. Apakah anak bapak/ibu termasuk pecandu dalam bermain mobile legend? karena saya lihat ketika ada kesempatan waktu kosong dia selalu memegang handphone mungkin itulah bermain game online

8. apakah bapak/ibu memberi batasan waktu kepada anak dalam bermain game online? Ya tentu,tapi tanpa saya ingati kadang kadang ia ngerti,kadang ingat waktu shalat dan pada waktu makan, asal gak keterusan saja seharian bermain game online

9. Rata-rata berapa jam kah anak bapak/ibu bermain game online dalam sehari? kalau dihitung masalah jam mungkin ada 3-4 jam dalam sehari,lebih dari itu saya tidak tahu

10. pernahkah Bapak/ibu melarang anaknya bermain game? Ya kalau dilarang Namanya anak sekarang semakin dilarang semakin menjadi jadi, kalau sudah terlalu lama main baru di peringatkan

11. dengan cara apa biasanya bapak/ibu melarangnya ? saya melarangnya dengan cara menegurnya,karena dia sudah tahu kalau sudah saya tegur berarti saya sudah marah

12. pernahkah bapak/ibu mengingatkan anaknya tentang bahaya bermain game?saya sudah sering memperingatkan tentang bahayanya game online bisa merusak mata, Kesehatan dan membuat sekolah berantakan dan membuat istirahatnya berkurang

13. bagaimana tanggapan anak bapak/ibu terhadap peringatan yang diberikan? Ya nama nya anak sekarang hari ini dikasi tau besok sudah lupa lagi

14. Apakah ada perubahan perilaku anak bapak/ibu sejak menjadi pecandu game online?ya kalau ditanya perubahan perilakunya akhir akhir ini suka membantah dan kurang bergaul dengan temannya

15. Dalam hal apa sajakah perubahan yang terjadi pada anak bapak / ibu? Sering begadang,sering telat shalat,sering lupa makan dan juga kadang sering terlambat kalau mau pergi sekolah.

16. Apakah bapak/ibu mengawasi anak dalam bermain mobile legend? kalau ditanya mengawasi, saya mengawasi tapi tidak 24 jam.

B. Informan Kedua Ibu Husniani (42 tahun) Pekerjaan Wiraswasta memiliki anak pecandu game online mobile legend berusia 14 tahun.

1. Apakah bapak/ibu sering berkomunikasi dengan anak? Ya saya sering berkomunikasi dengan anak saya

2. Dalam hal apa saja biasanya bapak/ibu berkomunikasi dengan anak? Ya tentang apa saja yaa mengenai sekolah, diluar sekolah dan lingkungan rumah.

3. Apakah bapak/ibu tahu hobi anaknya? iya hobi anak saya dia sering bermain badminton dan olahraga lainnya

4. Apakah bapak/ibu tahu tentang game online? Iya saya tahu tentang game online
5. Darimana bapak/ibu tahu tentang game online ini? Ya sekarang game online sudah banyak digemari anak anak ya, jadi sudah banyak yang tahu juga saya rasa.
6. Apakah anak bapak/ibu suka bermain game online? Ya anak saya termasuk juga orang yang suka bermain game online
7. Apakah bapak/ibu memberi kebebasan pada anak dalam bermain game online?
Alasan
Ya saya tidak memberi kebebasan kepada anak saya ya, saya juga sering mengingatkannya jika sudah lewat batas bermain
8. Apakah anak bapak/ibu termasuk pecandu dalam bermain mobile legend? kalau dibilang pecandu saya rasa iya ya.
9. apakah bapak/ibu memberi batasan waktu kepada anak dalam bermain game online? Ya saya memberikan batasan waktu kepada anak saya, jika selesai pulang sekolah dan setelah mengerjakan tugas tugas dari sekolah.
10. Rata-rata berapa jam kah anak bapak/ibu bermain game online dalam sehari? kurang lebih saya hitung hitung sampai sekitar 3 jam an ya
11. pernahkah Bapak/ibu melarang anaknya bermain game? iya saya pernah melarangnya dan menasehatinya.
12. dengan cara apa biasanya bapak/ibu melarangnya ? saya melarang dengan cara menasehati dan memberi tahu agak tidak kelewatan dalam bermain game online
13. pernahkah bapak/ibu mengingatkan anaknya tentang bahaya bermain game? Ya saya pernah mengingatkannya dengan mengingatkan dampak negatif bahayanya game online
14. bagaimana tanggapan anak bapak/ibu terhadap peringatan yang diberikan? Ya tanggapan anak saya iya iya saja, dan saya rasa ia mendengarkan apa yang saya bilang.
15. Apakah ada perubahan perilaku anak bapak/ibu sejak menjadi pecandu game online? Kalau perubahan perilakunya saya rasa lebih emosional sekarang ini.

16. Apakah bapak/ibu mengawasi anak dalam bermain mobile legend? ya saya mengawasinya kadang kadang saja selagi saya tidak ada kerjaan mungkin ya.

17. bagaimana cara bapak/ibu dalam mengawasi kegiatan anak khususnya dalam bermain game online? Dengan cara memperhatikan anak saya dan mengarahkan agar tidak terlalu sering bermain game online

18. apakah cara pengawasan yang bapak/ibu lakukan membawa hasil yang diharapkan? Sejauh ini anak saya masih mendengarkannya, saya harap membawa hasil yang saya harapkan.

C. Informan Ketiga Ibu helma (62 Tahun) Pekerjaan wiraswasta, memiliki anak pecandu game online mobile legend berusia 21 tahun.

1. Apakah bapak/ibu sering berkomunikasi dengan anak? Kalau dibilang sering tidak ya, karna kebetulan saya bekerja dan anak saya sekolah, jadi kalau komunikasi kadang kadang saja.

2. Apakah bapak/ibu tahu hobi anaknya? Setau saya hobi anak saya selagi dirumah bermain handpone ya bermain game

3. Apakah bapak/ibu tahu tentang game online? Saya kurang tahu, tapi saya pernah dengar

4. Darimana bapak/ibu tahu tentang game online ini? Saya tahu game online ini dari anak saya, dan saya lihat dia sering memainkannya

5. Apakah anak bapak/ibu suka bermain game online? Saya kira suka yaa

6. Apakah bapak/ibu memberi kebebasan pada anak dalam bermain game online?
Alasan

Ya saya selalu memberi kebebasan kepada anak saya jika yang dilakukannya baik baik saja yaa

7. Apakah anak bapak/ibu termasuk pecandu dalam bermain mobile legend? Saya rasa iya, karna saya liat kalau dirumah dia sering membawa temannya bermain game online dirumah.

8. apakah bapak/ibu memberi batasan waktu kepada anak dalam bermain game online?

Saya tidak membatasi waktu anak saya bermain game online

9. Rata-rata berapa jam kah anak bapak/ibu bermain game online dalam sehari? saya pikir 4 jam kurang lebih ya

10. pernahkah Bapak/ibu melarang anaknya bermain game? Saya tidak pernah melarangnya bermain game online

11. pernahkah bapak/ibu mengingatkan anaknya tentang bahaya bermain game? Saya kurang memahami game online, jadi selagi itu positif buat anak saya ya tidak apa apa

12. Apakah ada perubahan perilaku anak bapak/ibu sejak menjadi pecandu game online? Kalau perubahan perilaku mungkin karna sudah sering bermain game online anak saya, saya lihat malas sekarang

13. Apakah bapak/ibu mengawasi anak dalam bermain mobile legend? Saya tidak mengawasi anak saya dalam bermain game online

D. Informan Ke empat Ibu Yulinda Chaidir (51 Tahun) Pekerjaan Ibu Rumah Tangga dan memiliki anak pecandu game online mobile legend berusia 20 tahun

1. Apakah bapak/ibu sering berkomunikasi dengan anak? Ya bisa dibilang kadang kadang yaa

2. Dalam hal apa saja biasanya bapak/ibu berkomunikasi dengan anak? iya paling tentang perkuliahannya dan tentang lingkungan dirumah

3. Apakah bapak/ibu tahu hobi anaknya? Saya kurang tahu hobi anak saya,saya liat sekarang dia lagi hobi otomotif dan bermain game online

4. Apakah bapak/ibu tahu tentang game online? Iya saya tahu game online

5. Darimana bapak/ibu tahu tentang game online ini? Ya saya tahu game online dari anak saya kebetulan katanya dia sering ikut lomba game online mobile legend

6. Apakah anak bapak/ibu suka bermain game online? Ya anak saya suka bermain game online mobile legend

7. Apakah bapak/ibu memberi kebebasan pada anak dalam bermain game online?

Alasan

Saya memberi kebebasan kepada anak saya,selagi anak saya senang dan tidak mengganggu perkuliahan dia

8. Apakah anak bapak/ibu termasuk pecandu dalam bermain mobile legend? ya termasuk pecandu yaa kadang dirumah dan diluar yang dimainkannya selalu game online ya

9. apakah bapak/ibu memberi batasan waktu kepada anak dalam bermain game online? Saya tidak memberi batasan waktu kepada anak saya, karena dia juga sudah besar jadi saya rasa tidak perlu di batas-batasi lagi ya

10. Rata-rata berapa jam kah anak bapak/ibu bermain game online dalam sehari? waduh kalau ditanya jam saya rasa kalau bisa 1 harian dia bermain game online, mungkin sekitar 5 jam bisa jadi

11. pernahkah Bapak/ibu melarang anaknya bermain game? Ya saya pernah melarang, Cuma kadang tidak didengarkannya

12. dengan cara apa biasanya bapak/ibu melarangnya ? dengan cara menegur dan menasehatinya

13. pernahkah bapak/ibu mengingatkan anaknya tentang bahaya bermain game? Pernah, dan tidak didengarkan anak saya,jadi mau gimana lagi

14. Apakah ada perubahan perilaku anak bapak/ibu sejak menjadi pecandu game online? Ya kadang suka melawan,sering emosian.

15. Apakah bapak/ibu mengawasi anak dalam bermain mobile legend? ya saya tidak pernah mengawasi anak saya dalam bermain game online.

E. Informan Kelima Ibu Zulaika (41 tahun) Pekerjaan Wiraswasta memiliki anak pecandu game online mobile legend berusia 16 tahun.

1. Apakah bapak/ibu sering berkomunikasi dengan anak? Kalau ditanya komunikasi, saya bisa dibilang sering jugalah berkomunikasi dengan anak

2. Dalam hal apa saja biasanya bapak/ibu berkomunikasi dengan anak? Ya seperti hal biasa yang dilakukan orangtua pada umumnya ya tentang sekolahnya dan lain lain mungkin

3. Apakah bapak/ibu tahu hobi anaknya? Banyak hobi anak saya ya, yang paling sering saya lihat dia sering main futsal sama kawannya ya

4. Apakah bapak/ibu tahu tentang game online? Game online saya tau, karena sekarang juga sudah familiar ya

5. Darimana bapak/ibu tahu tentang game online ini? Kalau darimana saya juga lupa, tapi saya pernah lihat anak saya main game online

6. Apakah anak bapak/ibu suka bermain game online? Anak saya bukan suka lagi dengan game online, sudah terlalu sukala bisa dibilang

7. Apakah bapak/ibu memberi kebebasan pada anak dalam bermain game online?
Alasan

Yaa saya memberi kebebasan kepada anak saya, karena saya rasa dia sudah mengerti juga ya dan sudah besar juga, terus saya bekerja jadi tidak terlalu saya perhatikan

8. Apakah anak bapak/ibu termasuk pecandu dalam bermain mobile legend? saya rasa begitu, karena kalau dirumah selalu bermain game online dan saya rasa diluar juga main game online itu juga

9. apakah bapak/ibu memberi batasan waktu kepada anak dalam bermain game online? tidak, saya tidak memberi batasan waktu kepada anak saya kalau main game online.

10. Rata-rata berapa jam kah anak bapak/ibu bermain game online dalam sehari? saya kurang teliti kalau soal itu, saya kira 4jam an ya kurang lebih.

11. pernahkah Bapak/ibu melarang anaknya bermain game? Saya tidak pernah melarang anak saya selagi yang dilakukan nya positif dan tidak aneh aneh ya

12. pernahkah bapak/ibu mengingatkan anaknya tentang bahaya bermain game?tidak ya, tapi saya rasa dia sudah tau mengenai hal itu

13. Apakah ada perubahan perilaku anak bapak/ibu sejak menjadi pecandu game online?kalau perubahan perilaku saya rasa sedikit menjadi malas mungkin karena itu juga kali ya

14. Apakah bapak/ibu mengawasi anak dalam bermain mobile legend? tidak, saya tidak pernah pernah mengawasi anak saya bermain game online.

Dokumentasi Wawancara

1. Informan 1 (satu) Ermawati.



2. Informan 2 (dua) Helma.



3. Informan 3 (tiga) Husnia.




4. Informan 4 (Empat) Yulinda Chaidir



5. Informan 5 (Lima) Zulaika.



Surat Izin Penelitian Dari Fakultas


الجامعة الإسلامية سومطرة الشمالية
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 Jl. SM. Raja - Teladan Medan 20217

Nomor	:37/L1.03/1/2024	Medan, 11 Rajab	1445H
Lamp	:	23 Januari	2024M
Hal	: Izin Penelitian		

Kepada Yth : Bapak/Ibu. Lurah Kelurahan Kota Matsum IV
Jalan. Utama No. 83
Di –
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

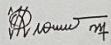
Dengan Hormat,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Sumatera Utara (Fisip UISU) Medan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Muhamniad Alifurrahman
Tpt Tgl Dan Lahir : Medan, 15 Juli 2001
NPM : 71200612016
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar Mahasiswa FISIP UISU Medan yang akan melaksanakan Penelitian Skripsi berjudul : "Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Perilaku Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Lingkungan 14 Kecamatan Medan Area Kelurahan KotaMatsum IV" Untuk itu mohon kiranya kepada Bapak berkenan memberikan izin penelitian kepada Mahasiswa kami tersebut.

Demikian hal ini kami sampaikan atas kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalam
Dekan,



Ridwan Nasution, S.Sos, M.Kom.I

Tembusan :

1. Yang bersangkutan
2. Pertinggal

Website : fisip.uisu.ac.id - Email : admin@fisip.uisu.ac.id

Surat Jawaban Dari Kelurahan

 **PEMERINTAH KOTA MEDAN
KECAMATAN MEDAN AREA
KELURAHAN KOTA MATSUM IV**
Alamat Kantor : Jl. Utama No. 83, Medan Area, Medan 20215

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 470/

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : EDI INDRA JAYA SIREGAR, SE
N I P : 19720224 200801 1 001
J a b a t a n : LURAH KOTAMATSUM IV KECAMATAN MEDAN AREA


Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : Muhammad Alifurrahman
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tgl Lahir : Medan, 15 Juli 2001
Pekerjaan : Mahasiswa
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bahwa nama yang tersebut diatas adalah benar telah melakukan penelitian Skripsi berjudul "Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Perilaku Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Lingkungan 14 Kecamatan Medan Area, Kelurahan Kotamatsum IV".

Surat Keterangan ini dikeluarkan berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Sumatera Utara Nomor 37/E/1.03/II/2024 Tanggal 23 Januari 2024.

Demikian Surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2024
PEMERINTAH KOTA MEDAN AREA
KELURAHAN KOTAMATSUM IV

EDI INDRA JAYA SIREGAR, SE
NIP. 19720224 200801 1 001

Lembaran Koreksi Bimbingan Skripsi



الجامعة الإسلامية Sumatera Utara
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
 Jl. SM. Raja - Teladan Medan 20217

LEMBAR KOREKSI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Ahfurrahman
 NPM : 71200612016
 Program Studi : Ilmu Komunikasi

NO	Tgl/Bin/Thn	Koreksi Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	19/10/2023	Perbaiki Latar belakang masalah Kerangka teori & Kerangka berpikir.	<i>[Signature]</i>
2.	20/10/23	Koreksi hasil revisi LBM.	<i>[Signature]</i>
3.	27/10/23	Penentuan subyek Penelitian.	<i>[Signature]</i>
4.	12/11/23	Pembuatan Auisioner Penelitian	<i>[Signature]</i>
5.	20/11/23	Koreksi Auisioner Penelitian.	<i>[Signature]</i>
6.	5/12/23	Penyempurnaan Auisioner.	<i>[Signature]</i>
7.	10/12/23	Perbaikan Sistematika penulisan	<i>[Signature]</i>
8.	15/12/23	Survey Subyek Penelitian.	<i>[Signature]</i>
9.	20/1/24	riset Lapangan	<i>[Signature]</i>
10.	27/1/24	Koreksi hasil Penelitian I	<i>[Signature]</i>
11.	2/2/24	Koreksi hasil Penelitian II	<i>[Signature]</i>
12.	20/2/24	Koreksi hasil Pembahasan Penelitian	<i>[Signature]</i>
13.	13/4/24	Pemeriksaan Bab I - Bab IV	<i>[Signature]</i>
14.	14/5/24	ACC sidang meja hijau Pembimbing I	<i>[Signature]</i>
15.	20		

Catatan : Setiap Bimbingan harus diparaf oleh Pembimbing

Diketahui,
 Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

[Signature]
 Febry Iwan Butaj, S.Sos, MA