

**EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA  
ORANG TUA DENGAN REMAJA PECANDU GAME ONLINE  
(FREE FIRE) DI DESA WONOKOYO**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA (S1)**



Oleh:

**Muchammad Sultoni  
NIM. 2016.69.09.0015**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN  
2020**

**EFEKTIFITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA  
ORANG TUA DENGAN REMAJA PECANDU GAME ONLINE  
(FREE FIRE) DI DESA WONOKOYO**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA (S1)**



Oleh:

**Muchammad Sultoni  
NIM. 2016.69.09.0015**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN  
2020**

## TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Efektivitas Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua  
Dengan Remaja Pecandu Game Online (Free Fire) Di  
Desa Wonokoyo.

Disusun Oleh : Muchammad Sultoni

NIM : 201669090015

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP)

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Media

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan  
di depan tim penguji  
Pasuruan, 29 Mei 2020

Mengetahui,

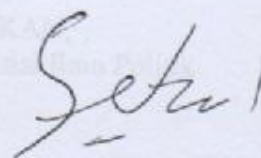
Pembimbing,

Pembimbing,



(Zainul Akhwan, S.Sos., M.I.Kom)

NIP.Y. 069.11.09.045



(Ahmad Aminuddin, S.Sos., M.Si)

NIP.Y. 069.09.04.017

**TANDA PENGESAHAN**

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN MAJELIS PENGUJI SKRIPSI,  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK UNIVERSITAS YUDHARTA  
PASURUAN, PADA:

HARI : KAMIS

TANGGAL : 06 AGUSTUS 2020

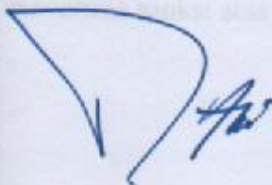
JAM : 08.00 - SELESAI

JUDUL : EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA  
ORANG TUA DENGAN REMAJA PECANDU *GAME ONLINE*  
*(FREE FIRE)* DI DESA WONOKOYO.

**DINYATAKAN LULUS**

**MAJELIS PENGUJI**

**KETUA PENGUJI**



Dr. Hambali, M.Si  
NIP.Y.069.08.03.029

**ANGGOTA**



Faris, M.Med.Kom  
NIP.Y.069.06.03.027

MENGESAHKAN,  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik



Any Urwatul W. S.Sos., M.AB  
NIP. Y. 069.11.03.037

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muchammad Sultoni  
NIM : 2016.69.09.0015  
Fakultas : Ilmu Sosial Ilmu Politik  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alih tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pasuruan, Maret 2020

Yang Membuat Pernyataan


Muchammad Sultoni

**MOTTO**

**Jangan Ada kata Nanti Dalam Mengerjakan  
Segala Urusan.**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Dengan segala kerendahan hati saya persembahkan skripsi ini kepada:**

- 1. Ayah Moch. Kodim dan Ibu Muslichah yang sangat saya sayangi.**
- 2. Keluarga besar Bani Rosan dan Bani Sudarmo.**
- 3. Terimakasih kepada seluruh pengajar yang ada di Universitas Yudharta Pasuruan, yang telah mencurahkan jiwa dan raga untuk mendidik saya.**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunianya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Skripsi ini dikerjakan sebagai tugas akhir untuk mendapatkan gelar (S1) strata satu program studi Ilmu Komunikasi Universitas Yudharta Pasuruan.

Penulis juga menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayah dan Ibu, Serta Keluarga Besar Penulis.
2. Selaku Rektor 1 Universitas Yudharta Pasuruan.
3. Selaku Wakil Rektor 1 Universitas Yudharta Pasuruan.
4. Selaku Wakil Rektor 2 Universitas Yudharta Pasuruan.
5. Selaku Wakil Rektor 3 Universitas Yudharta Pasuruan.
6. Any Urwatul W., S.Sos., M.AB. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Yudharta Pasuruan.
7. Zainul Akhwan., S.Sos., M.I.Kom. Selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Yudharta Pasuruan.
8. Ahmad Aminuddin., S.Sos., M.Si. Selaku Dosen Pembimbing.
9. Teman-teman Seperjuangan yang Telah Membantu Penulis Dalam Menyelesaikan Skripsi.

Pasuruan, Maret 2020

Penulis



## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang disebabkan oleh remaja yang kecanduan bermain game online free fire di desa wonokoyo. Penelitian ini sangat menarik untuk diteliti karena sangat relevan dalam perkembangan zaman pada era sekarang dimana banyak tersedia berbagai permainan yang bisa dimainkan dalam masing-masing gadget yang remaja tersebut miliki. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pendekatan dengan menggunakan teori efektivitas komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh Josep A. Devito dimana efektivitas komunikasi interpersonal bisa tercapai apabila memenuhi lima kualitas diantaranya adalah keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak yang negatif yang disebabkan oleh remaja yang kecanduan bermain game online free fire, terutama dalam hal etika atau sopan santun. Hal tersebut disebabkan karena remaja lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game dari pada melakukan kegiatan yang lainnya seperti belajar, sekolah, mengaji dan lain sebagainya. Perilaku tersebut bisa diminimalisir dengan cara membatasi remaja agar tidak terlalu sering dalam bermain game online, orang tua juga memiliki peran yang aktif dalam permasalahan tersebut, karena sebagian besar remaja yang kecanduan game online dikarenakan oleh kurangnya perhatian dan kasih sayang yang didapatkan remaja tersebut dari orang tua dan juga lingkungan keluarganya.

**Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Orang tua dengan remaja,  
Efektifitas Komunikasi Interpersonal**

## **Abstract**

This study aims to determine the impact caused by adolescents who are addicted to playing free fire online games in Wonokoyo Village. This research is very interesting to study because it is very relevant to the times in the present era where there are many different games that can be played in each of the gadget that the teenager has. In this study, researchers approached using interpersonal communication effectiveness theory proposed by Josep A. Devito, where the effectiveness of interpersonal communication can be achieved if it meets five qualities including openness, empathy, supportive attitudes, positive attitudes, and equality.

This research was conducted using a qualitative descriptive research method. The results of the study indicate that there is a negative impact caused by adolescents who are addicted to playing free fire online games, especially in terms of ethics or manners. This is because adolescents spend more time playing games than doing other activities such as studying, school, the Koran and so on. This behavior can be minimized by limiting adolescents from playing online games too often, parents also have an active role in this problem, because most teenagers who are addicted to online games are due to the lack of attention and affection the teenager gets from their parents. and also the family environment.

**Keywords: Interpersonal Communication, Parents and Adolescents, Interpersonal Communication Effectiveness**

## DAFTAR ISI

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
TANDA PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
TANDA PERSETUJUAN PROPOSAL PENELITIAN.....	iv
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teoritik.....	7
2.1.1 Komunikasi Interpersonal.....	7
2.1.2 Keterasingan Sosial.....	7
2.1.3 Game Online.....	8
2.1.4 Gadget.....	11
2.1.5 Perilaku.....	14
2.1.6 Remaja.....	19
2.2 Kerangka Berfikir.....	20
2.3 Penelitian Terdahulu.....	21
<b>BAB III</b>	
<b>METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Fokus Penelitian.....	25
3.3 Lokasi Penelitian.....	26
3.4 Variabel Penelitian.....	26
3.4.1 Definisi Konseptual.....	27
3.4.2 Definisi Operasional.....	28
a. Pengaruh Game Online.....	28
b. Pola Perilaku Remaja.....	29
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
3.6 Pengumpulan Data.....	31
3.7 Metode Analisis Data.....	33
3.7.1 Uji Validitas.....	33
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	34
3.8 Teknik Analisis Data.....	34

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.1.1 Realitas Penggunaan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 12-15 Tahun Desa Wonokoyo.....	39
4.1.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
4.2 Analisis Penelitian.....	40
4.2.1 Gambaran Umum Responden.....	40
4.2.1.1 Jenis Kelamin.....	40
4.2.1.2 Umur Responden.....	41
4.2.1.3 Status.....	42
4.2.1.4 Pendidikan Terakhir.....	42
4.2.2 Analisis Frekuensi jawaban Responden.....	43
4.2.2.1 Game Online Free Fire.....	43
4.2.2.2 Perilaku Remaja.....	44
4.2.3 Analisis data.....	45
4.2.3.1 Uji Validitas.....	45
4.2.3.2 Uji Reliabilitas.....	46
4.2.3.3 Uji F hitung (Simultan).....	47
4.2.3.4 Analisis Persamaan Regresi Sederhana.....	48
4.2.3.5 Analisi Koefesien Korelasi.....	50
4.2.3.6 Uji t hitung (Parsial).....	51
4.3 Pembahasan Penelitian.....	54

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
Lampiran 1. Kuisisioner Dibagikan Kepada Responden.....	61
Lampiran 2. Data Tabulasi.....	64
Lampiran 3. Hasil Hitung SPSS 22.0.....	66
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara.....	76