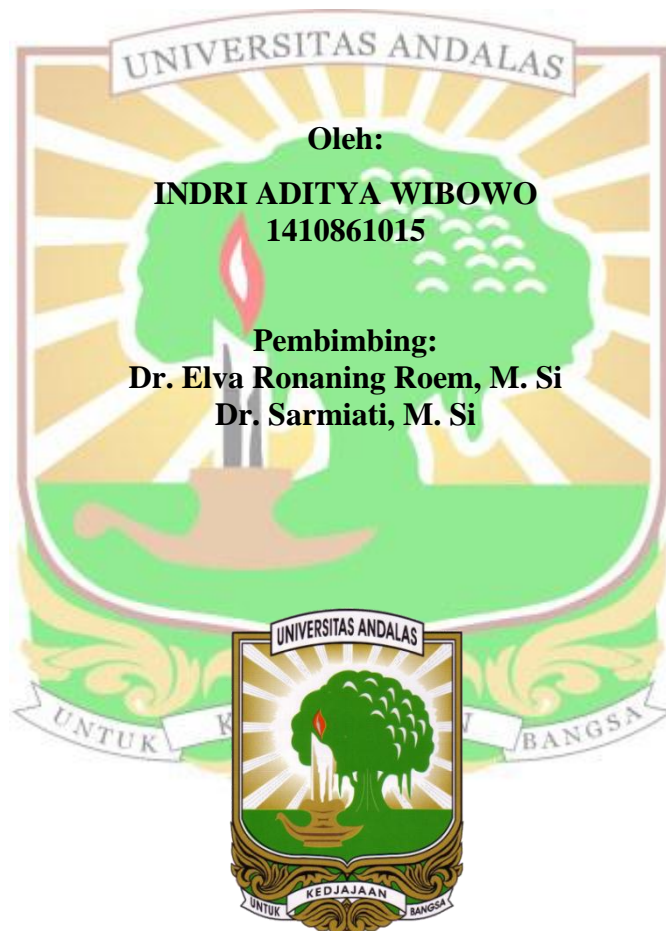


KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK

(Studi Kasus Pada Anak Yang Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* di Kota Painan)

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas



Oleh:

INDRI ADITYA WIBOWO

1410861015

Pembimbing:

Dr. Elva Ronaning Roem, M. Si

Dr. Sarmiati, M. Si

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
2021**

ABSTRAK

KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK (Studi Kasus Pada Empat Anak Yang Kecanduan Bermain *Game Online* *Mobile Legends Bang-Bang* di Kota Painan)

Oleh:

**INDRI ADITYA WIBOWO
1410861015**

Pembimbing:

**Dr. Elva Ronaning Roem, M.Si
Dr. Sarmiati, M.Si**

Game MOBA saat ini menjadi salah satu permainan yang sedang naik daun, dan *Mobile Legends Bang-Bang* adalah game *MOBA* yang lebih diminati dan lebih populer dibanding permainan *MOBA* lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses kecanduan dan komunikasi interpersonal orang tua dan anak yang telah kecanduan bermain *game online Mobile Legends Bang-Bang* di kota Painan menggunakan teori Dialektika Relasional yang diusulkan oleh Baxter dan William Rawlins pada tahun 1988 bahwa dalam setiap hubungan pasti memiliki kontradiksi bagi pelaku komunikasi yang dapat menimbulkan konflik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah konstruktivisme. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara mendalam dan mengobservasi remaja yang kecanduan bermain *game online Mobile Legends Bang-Bang* dan orang tua dari remaja tersebut yang ada di kota Painan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa tahapan awal mereka bermain *game online* berbeda satu sama lain, ada yang memulai bermain dengan teman-teman mereka atau bermain sendiri sampai dia menguasai permainan tersebut. Selain dari rasa penasaran dan keingintahuan yang tinggi, peluang untuk menghasilkan uang dari *game online* ini menjadikan mereka semakin tidak ingin berhenti dalam bermain *Mobile Legends Bang-Bang*. Kemudian terdapat beberapa perubahan yang terjadi dalam perilaku komunikasi remaja yang telah kecanduan *game online*, seperti perubahan perilaku dan perubahan komunikasi interpersonal mereka. Perubahan komunikasi interpersonal tersebut seperti pecandu *game online* kerap berkomunikasi pasif atau tertutup dengan lingkungan sekitar mereka yang tidak bermain *game Mobile Legends Bang-Bang*. Akibat dari kecanduan bermain *game online*, komunikasi orangtua dan anak yang semula baik menjadi tidak lagi lancar, misalnya anak yang selalu lambat merespon ketika orangtuanya menyuruh melakukan sesuatu. Sedangkan komunikasi anak dengan orangtua yang sudah pasif sebelum anak kecanduan bermain *game online*, setelah kecanduan menjadi lebih buruk, seperti komunikasi yang semakin tertutup dengan orangtuanya dan kurang peduli dengan keadaan dirumahnya.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Komunikasi Interpersonal, Perilaku Komunikasi, Dialektika Relasional.

ABSTRACT

INTERPERSONAL COMMUNICATION OF PARENTS AND CHILDREN (Case Study of Four Children That Addicted to Online Game of Mobile Legends Bang-Bang in Painan City)

By :
INDRI ADITYA WIBOWO
1410861015

Advisor :
Dr. Elva Ronaning Roem, M.Si
Dr. Sarmiati, M.Si

MOBA games are currently one of the most popular games, and Mobile Legends Bang-Bang is a MOBA game that is more popular rather than other MOBA games. This study aims to determine the addiction process and interpersonal communication between parents and children in Painan who have been addicted to playing online games Mobile Legends Bang-Bang, using the Relational Dialectic theory proposed by Baxter and William Rawlins in 1988, that in every relationship there must be contradictions for communicator who can lead to conflict. Based on the research that has been done, the researcher concluded that their initial stages of playing online games were different from one another, some player start out the game with their friends or play alone until they've master the game. The opportunity to make money from online games also makes them more addicted to playing Mobile Legends Bang-Bang. Then there are several changes that occur in adolescents who are addicted to online games, such as changes in behavior and their interpersonal communication behavior. As a result of addiction to playing online games, communication between parents and children that was originally good is no longer smooth. Meanwhile, communication between children and parents who were passive before the child was addicted to playing online games became worse after the addiction.

Keywords: *Online Game Addiction, Interpersonal Communication, Behavior Communication, Relational Dialectics.*