

Eka Risky Yoga Prasetya, NIM 11.05.311.00032 “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja Kepada Orang Tua Di Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo”. Di bawah bimbingan dosen pembimbing Muhtar Wahyudi, S.Sos., M.A NIP.19721206 200604 1 001.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja Kepada Orang Tua Di Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja Kepada Orang Tua Di Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo.

Penelitian kuantitatif menggunakan penghitungan korelasional untuk meneliti adanya hubungan dua variabel yaitu variabel X (pengaruh kecanduan game online) dan variabel Y (terhadap komunikasi interpersonal remaja kepada orang tua), peneliti menggunakan metode survey untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, metode ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah dikemas dalam kuisioner yang kemudian disebar kepada responden atau sampel. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik total sampel, hal ini dikarenakan populasi yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 100 responden, sehingga peneliti menggunakan teknik total sampling.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa variabel X mempunyai pengaruh terhadap variabel Y. Hasil uji hipotesis dapat diketahui t_{hitung} 5,615 sedangkan t_{tabel} 1,984 maka dapat dikatakan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dari hasil tabel korelasional menunjukkan bahwa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y r_{xy} sebesar 0,452 dan berada pada interval 0,40 – 0,559 sehingga dapat dikatakan variabel bebas yaitu variabel X memiliki pengaruh atas variabel terikat yaitu variabel Y.

Kata Kunci : Game Online, Komunikasi Anterpribadi

Eka Risky Yoga Prasetya, NIM 11.05.311.00032 “The Effect of Online Gaming Addiction for The Adolescent Interpersonal Communication to Parents at Sub-district Sidoarjo, District Sidoarjo”. Under the guidance of Muhtar Wahyudi, S.Sos., M.A NIP.19721206 200604 1 001.

ABSTRACT

This research is a quantitative study titled “The Effect of Online Gaming Addiction for The Adolescent Interpersonal Communication to Parents at Sub-district Sidoarjo, District Sidoarjo”. The purpose of this study was to determine whether there The Effect of Online Gaming Addiction for The Adolescent Interpersonal Communication to Parents at Sub-district Sidoarjo, District Sidoarjo.

Quantitative research using correlational calculation to examine the relationship between two variables that is the variable effect of online gaming as a variable X and the adolescent interpersonal communication to parents as a variable Y, researcher used survey method to collect the datas needed, this method form the questions that have been packaged in a questionnaire then distributed to respondents or samples. Sampling technique used is the technique of total sample, because the total of population that’s taken in this study is 100 respondents, so researcher used a total sampling technique.

The results of this study concluded that the variable X (The Effect of Online Gaming) has an effect for variable Y (The Adolescent Interpersonal Communication to Parents). Hypothesis test results can be discovered t_{count} 5,615 while t_{table} 1,984 it can be said that t_{count} is bigger than t_{table} . From the results of correlation tables show that the major effect of variable X (The Effect of Online Gaming) to variable Y (The Adolescent Interpersonal Communication to Parents) r_{xy} as big as 0,452 and on interval 0,40 – 0,559 so it can be said that independent variable as variable X has an effect on dependent variable as variable Y.

Keywords: Online Game, Interpersonal Communication

Daftar isi

Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan Keaslian Karya Ilmiah	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Halaman Persetujuan Publikasi	v
Kata Pengantar	vii
Ucapan Terimakasih.....	viii
Abstract.....	ix
Abstrak.....	x
Daftar Isi	xi
Daftar Lampiran	xv
Daftar Tabel.....	xvi
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
Bab 2 Kajian Pustaka	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.2 Kerangka Konsep	12
2.2.1 Media	12
2.2.2 <i>New Media</i>	13

2.2.3 Kecanduan Game Online	15
2.2.4 Internet	16
2.2.5 <i>Game Online</i>	17
2.2.5.1 <i>MMOFPS</i>	18
2.2.5.2 <i>MMORTS</i>	18
2.2.5.3 <i>MMORPG</i>	18
2.2.5.4 <i>Cross-platform Online Player</i>	18
2.2.5.5 <i>Massively Multiplayer Online Browser Game</i> . 19	
2.2.5.6 <i>Simulation Game</i>	19
2.2.6 Kecanduan.....	20
2.2.7 Komunikasi Interpersonal	21
2.2.7.1 Jenis-Jenis Komunikasi Interpersonal.....	22
2.2.7.2 Komponen Komunikasi Interpersonal	25
2.2.7.3 Ciri Komunikasi Interpersonal.....	26
2.2.8 Remaja.....	27
2.2.8.1 Ciri-Ciri Masa Remaja	28
2.2.9 Keluarga	31
2.2.9.1 Bentuk-Bentuk Keluarga.....	32
2.2.9.2 Fungsi Keluarga	33
2.2.9.3 Komunikasi Interpersonal Keluarga	34
2.2.10 Penelitian Terdahulu yang Sejenis	36
2.2.11 Kerangka Pemikiran.....	39
Bab 3 Metode Penelitian	41
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Rancangan Penelitian	42

3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional.....	43
3.3.1 Variabel Penelitian	43
3.3.2 Definisi Operasional.....	44
3.4 Pengukuran Variabel	46
3.5 Lokasi Penelitian	47
3.6 Populasi dan Sampel	48
3.6.1 Populasi	48
3.6.2 Sampel.....	49
3.7 Jenis dan Sumber Data	53
3.7.1 Jenis Data	53
3.7.2 Sumber Data.....	54
3.8 Metode Pengumpulan Data	54
3.9 Analisis data, Validitas dan Reabilitas	57
3.9.1 Analisis Data	57
3.9.2 Validitas	58
3.9.3 Uji Reabilitas	59
Bab 4 Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	60
4.1 Uji Validitas	60
4.2 Uji Reliabilitas	62
4.3 Tabel Deskriptif Kuisioner.....	64
4.3.1 Identitas Responden	64
4.3.2 Hasil Jawaban Responden.....	70
4.4 Analisis Crosstabulasi Data	99
4.5 Tabel Kolerasional	136
4.6 Ukuran Kecanduan.....	141

Bab 5 Penutup	144
5.1 Kesimpulan dan Saran.....	144
5.1.1 Kesimpulan	144
5.1.2 Saran.....	145

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Hasil Frekuensi
- Lampiran 2 : Hasil Reliabilitas
- Lampiran 3 : Hasil Validitas
- Lampiran 4 : Tabel Distribusi Nilai t
- Lampiran 5 : Tabel Distribusi Nilai t tabel signifikansi 5% dan 1%
- Lampiran 6 : Hasil Kuisisioner Responden
- Lampiran 7 : Dokumentasi

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Penelitian Terdahulu yang Sejenis	36
Tabel 2: Definisi Operasional	45
Tabel 3 : Daftar Populasi Warnet.....	49
Tabel 4 : Penghitungan Sampel.....	52
Tabel 5 : Data Observasi	55
Tabel 6 : Data Dokumentasi.....	56
Tabel 7 : Hasil Uji Validitas Variabel X.....	61
Tabel 8 : Hasil Uji Validitas Variabel Y	62
Tabel 9 : Uji Reliabilitas Variabel X.....	63
Tabel 10 : Uji Reliabilitas Variabel Y.....	63
Tabel 11-17 : Identitas Responden.....	64-69
Tabel 18-46 : Hasil Jawaban Responden	70-98
Tabel 47-72 : Hasil Crosstabulasi Data Responden.....	99-134
Tabel 73 : Tabel Koefisien Kolerasi	136
Tabel 74 : Hasil Korelasional Variabel X dan Y	136
Tabel 75 : Pertanyaaan Variabel X	142
Tabel 76 : pertanyaan Variabel Y	142