

**Persepsi
Orang Tua Murid SDN Bantul Timur Pada Manfaat dan Dampak
Permainan Game Online**

*Parents Perception of SDN Bantul Timur Student On Benefits and
Impact in Online Games*

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Strata 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



**Disusun Oleh
Wijaya
20010530017**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dan disahkan di hadapan Tim Penguji
Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada :

Hari : Senin
Tanggal : 28 Desember 2015
Tempat : Ruang Rapat Ilmu Komunikasi.
Nilai :

SUSUNAN TIM PENGUJI

Ketua

Dr. Suciati, S.Sos., M.Si

Penguji I

Penguji II

Haryadi Arief Nuur Rasyid, S.IP., M.Sc

Wulan Widyasari, S.Sos., MA

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana (S-1) Tanggal 28 Desember 2015

Mengetahui,

Haryadi Arief Nuur Rasyid, S.IP., M.Sc
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2015

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang membuat pernyataan dibawah ini :

Nama : Wijaya

NIM : 20010530017

Konsentrasi : Advertising

Program Studi: Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Persepsi Orang Tua Murid SDN Bantul Timur Pada Manfaat dan Dampak Permainan Game Online" adalah hasil karya saya sendiri dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari karya saya ini terbukti merupakan hasil plagiat/ menjiplak karya orang lain maka saya bersedia dicabut gelar kesarjanaan yang saya dapatkan.

Yogyakarta, 28 Desember 2015

Wijaya

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas Ridho, Rahmat, Bimbingan dan Hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul "Persepsi Orang Tua Murid SDN Bantul Timur Pada Manfaat dan Dampak Permainan Game Online" dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian laporan penelitian ini. Secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Haryadi Arief Nuur Rasyid, S.IP, M.Sc. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
2. Dr. Suciati, S.Sos.,M.Si. selaku Dosen Pembimbing atas segala bimbingan dan nasehatnya demi kesempurnaan skripsi ini
3. Haryadi Arief Nuur Rasyid, S.IP., M.Sc selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun
4. Wulan Widyasari, S.Sos., MA selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun
5. Semua Dosen Ilmu Komunikasi atas segala ilmu yang telah diberikan selama di bangku kuliah

6. Istri saya Destiana Handayani yang telah memberikan motivasi, dukungan dan doa dalam menyusun skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu bersama-sama dan mengerjakan skripsi ini dari semua problema yang kita hadapi bersama. angkasa, buto, topic, pipin, willi, ipras, rusman, ira dan huda.
8. Terimakasih atas waktunya selama ini.Seluruh Informan penelitian saya yang telah membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih atas bantuan dalam menyelesaikanskripsi ini

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb

Yogyakarta, 28 Desember 2015

Wijaya

MOTTO

"Tiada doa yg lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai."

"Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah."

"Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh."

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik."

"Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah."

"Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh."

"Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya yang telah lama dinantikan ini saya persembahkan kepada :

- Kedua Orang tua saya yang paling saya cintai dan hormati, terimakasih atas kesabaran, pengorbanan, kesempatan dan pengertian yang telah kalian berikan, serta limpahan kasih sayang kalian kepada saya.
- Istri saya tercinta Destiana Handayani yang telah membakar semangat dan banyak bantuan untuk menyelesaikan apa yang menjadi tanggung jawab saya. Semoga ini sebagai pelajaran buat kita sekeluarga agar menjadi orang yang bertanggung jawab atas segala hal “berani memulai berani mengakhiri” walaupun waktu dan hasil tidaklah sempurna.
- Teman-teman seperjuangan yang selalu bersama-sama dan mengerjakan skripsi ini dari semua problema yang kita hadapi bersama. angkasa, buto, topic, pipin, willi, ipras, rusman, ira dan huda. Terimakasih atas waktunya selama ini.
- Semua civitas akademik UMY khususnya pak Muryadi, pak Jono dan mbak Siti. Makasih atas semua bantuan yang sudah diberikan

ABSTRAK

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Departemen Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Periklanan

Wijaya

20010530017

Persepsi Orang Tua Murid SDN Bantul Timur Pada Manfaat dan Dampak Permainan Game Online

Tahun Skripsi : 2011, xii + 94 halaman

Daftar Pustaka : 28 buku + 1 surat kabar + 1 majalah + 2 sumber internet

Game online sebagai bentuk permainan digital akhir-akhir ini semakin banyak diminati penggunaannya, selain sebagai media penunjang kreatifitas anak, kegemaran memainkan game online dapat menimbulkan ketergantungan terhadap penggunaannya. Peran orang tua dalam permainan game online sangat berpengaruh pada perkembangan perilaku, emosi dan kecerdasan anak usia sekolah. Sehingga orang tua di tuntut untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Fenomena kegemaran anak terhadap game online ini menarik untuk diteliti khususnya berkaitan dengan persepsi orang tua murid SDN Bantul Timur pada permainan game online, karena kecenderungan anak untuk memainkan game online sudah memasuki level dimana anak menjadi berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan persepsi orang tua murid tentang permainan game online yang sering dimainkan oleh anak dan memahami faktor-faktornya. Jenis penelitian ini adalah studi deskriptif dengan metode kualitatif. Adapun teknik dalam pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Informan penelitian ini adalah 10 orang tua murid SDN Bantul Timur yang anaknya gemar terhadap permainan game online. Untuk mendapatkan keabsahan data menggunakan Triangulasi data sebagai penguji validitas data. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data kualitatif, tiga prosedur utama analisis data kualitatif, yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan sebagian besar informan orang tua murid SDN Bantul Timur memberikan persepsi negative terhadap permainan game online, itu di gambarkan dengan perubahan sikap anak yang cenderung negative juga. Hanya beberapa informan saja yang memberikan persepsi positif terhadap permainan game online, mereka menganggap bahwa permainan ini dapat menunjang kreatifitas dan membatu dalam menumbuhkan ketrampilan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah persepsi orang tua terhadap permainan game online terbagi menjadi persepsi positif dan persepsi negative. Faktor faktor yang berpengaruh antara lain: nilai keluarga yang di anut orang tua, kualitas komunikasi orang tua terhadap anak, gaya mengasuh orang tua, dan faktor demografi seperti tingkat ekonomi.

Kata kunci: Persepsi, Orang Tua, Game Online, Kualitas komunikasi, gaya mengasuh, nilai keluarga.

ABSTRACT

**University of Muhammadiyah Yogyakarta
Faculty of Social Science and Political Science
Department of Communication Studies
concentration Advertising
Wijaya
20010530017**

**Parents Perception SDN Bantul Timur Student On Benefits and Impact
Online Games**

Thesis year: 2015, xiv + 94 pages

Bibliography : 28 books + 1 news paper + 1 megazine + 2 internet source

Online games as a form of digital games lately more and more interested users, as well as media support children's creativity, penchant play online games can lead to dependence on the users. The role of parents in the online game play is very influential in the development of behavior, emotions and intelligence of children of school age. So parents in demand to follow the development of these technologies. The phenomenon of children against online gaming craze is interesting to study, especially with regard to the perception of parents SDN Bantul Timur on online games, because the tendency of children to play the online game has entered the level at which the child becomes excessive. This study aims to describe the perception of parents about online game is often played by children and understand the factors. This research is a descriptive study with qualitative methods. The technique in collecting data using interview techniques and documentation techniques. The informants are 10 parents SDN Bantul Timur that his son loved to play games online. To get the validity of the data using triangulation of data as the test data validity. Data analysis technique used in this study is qualitative data analysis, three main procedures of qualitative data analysis, namely: data reduction, data presentation and conclusion. Results from this study showed the majority of informants parents SDN Bantul Timur give a negative perception of the online game, it is portrayed by the change in attitude that children tend to be negative as well. Only a few informants who provide a positive perception of online game play, they consider that this game can support creativity and help in growing skills. The conclusion from this study is the perception of parents of online game play is divided into the perception of positive and negative perceptions. Factors influencing factors, among others: the value of family embraced the elderly, the communication quality of the child's parents, parenting style of parents, and demographic factors such as economic level.

Keywords : Perception , Parents , Online Game , quality of communication , parenting style , family values

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRAC.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Kerangka Teori.....	13
1. Persepsi.....	13
2. Game Online.....	17
F. METODE PENELITIAN.....	22
1. Jenis Penelitian.....	22
2. Informan Penelitian.....	23

3. Teknik Pengumpulan Data.....	25
a. Wawancara.....	26
b. Dokumentasi.....	28
4. Uji Validitas Data.....	28
5. Teknik Analisi Data.....	28
a. Reduksi Data.....	29
b. Penyajian Data.....	30
c. Penarikan Kesimpulan.....	30

BAB II GAMBARAN UMUM

A. DESKRIPSI UMUM SDN BANTUL TIMUR.....	31
1. Profil SDN Bantul Timur.....	32
2. Visi Misi Tujuan Organisasi.....	33
3. Fasilitas	35
4. Ekstrakurikuler.....	36
5. Prestasi.....	37
B. GAME ONLINE.....	38
1. Sejarah Game Online.....	38
2. Type Game Online.....	39
3. Jenis-jenis Game Online yang di akses Siswa SDN.....	42
• Point Blank.....	42
• Call Of Duty.....	44
• Rising Force.....	47
• Perfect World.....	49

• DotA II.....	53
C. PENELITIAN TERDAHULU.....	55
BAB III PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN	
A. PENYAJIAN DATA.....	58
B. PEMBAHASAN.....	77
BAB IV PENUTUP	
A. KESIMPULAN.....	92
B. SARAN.....	93
1. Saran kepada Orang Tua.....	93
2. Saran kepada anak yang gemar permainan Game Online.....	93
3. Saran kepada peneliti selanjutnya.....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Data Prestasi Siswa SDN Bantul Timur Tahun 2009-2011	37
Tabel 2.	Deskripsi Subjek wawancara	58
Tabel 3.	Intensitas anak bermain game online	63
Tabel 4.	Pengetahuan orang tua tentang game online.....	64
Tabel 5.	Pengalaman orang tua dengan internet dan game online.....	67
Tabel 6.	Pemahaman terhadap manfaat game online.....	68
Tabel 7.	Pemahaman terhadap dampak game onlin.....	71
Tabel 8.	Rangkuman hasil wawancara dengan orang tua	78
Tabel 9.	Pengkategorian persepsi informan	80
Tabel 10.	Faktor yang mempengaruhi persepsi	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Game Point Blank	42
Gambar 2. Game Call of Duty	44
Gambar 3. Game Rising Force	47
Gambar 4. Game Perfect World	49
Gambar 5. Game DotA 2	53