

**SKRIPSI**

**STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM PENDAMPINGAN  
PERMAINAN GAME ONLINE DI DESA SINAR BANTEN BEKRI  
LAMPUNG TENGAH**



**Disusun Oleh :**

**NOVRIANTO  
1904011024**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM (KPI)  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H / 2024 M**

**STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM PENDAMPINGAN  
PERMAINAN GAME ONLINE DI DESA SINAR BANTEN BEKRI  
LAMPUNG TENGAH**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagian Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

**Oleh:**

**NOVRIANTO  
NPM: 1904011024**

**Pembimbing: Hemlan Elhany, M.Ag.**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM (KPI)  
FAKULTAS USHULUDIN ADAB DAN DAKWAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H / 2024 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) Faksimili (0725) 47296 Website: www.fuad.metroainy.ac.id e-mail: fuad.ain@metroainy.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Pengajuan Sidang Munaqosyah

Kepada Yth.,  
Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
di Metro  
*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi penelitian yang telah disusun oleh:

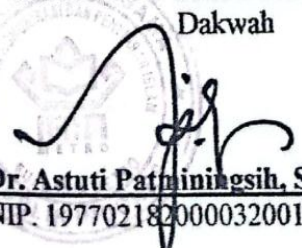
Nama : Novrianto  
NPM : 1904011024  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam  
Yang berjudul : STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM  
PENDAMPINGAN PERMAINAN GAME ONLINE DI DESA  
SINAR BANTEN BEKRI LAMPUNG TENGAH

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Metro untuk disidangkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Mengetahui,  
Ketua Prodi Ushuluddin Adab dan  
Dakwah

  
Dr. Astuti Patminingsih, S.Ag., M.Sos.I  
NIP. 197702182000032001

Metro, 20 Juni 2024  
Pembimbing

  
Hemlan Elhany.

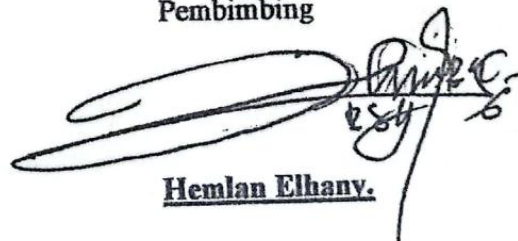
## PERSETUJUAN

Judul : STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM  
PENDAMPINGAN PERMAINAN GAME ONLINE DI DESA  
SINAR BANTEN BEKRI LAMPUNG TENGAH  
Nama : Novrianto  
NPM : 1904011024  
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Metro.

Metro, 20 Juni 2024  
Pembimbing



Hemlan Elhany.





**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15 Aringmulyo Metro Timur Kota Metro Telp. (0725) 41507

**PENGESAHAN SKRIPSI**

No : B-0728/In-28.4/PP.00-9/09/2014

Skripsi dengan judul: **Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan *Game Online* di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah**, disusun oleh: Novrianto NPM: 1904011024, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah pada hari/tanggal: Jum'at, 28 Juni 2024 di Ruang Sidang FUAD.


**TIM PENGUJI:**

Ketua : Hemlan Elhany, M.Ag  
Penguji I : Agam Anantama, M.I.Kom  
Penguji II : Andi Rahmad, M.Sos  
Sekertaris : Siroy Kurniawan, M.Sos



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah,

  
**Dr. Aguswan Khotibul Umam, M.A**  
NIP. 19730801 199903 1 001

## ORISINILITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novrianto  
NPM : 1904011024  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 20 Juni 2024  
Yang menyatakan,



**Novrianto**  
NPM. 1904011024

## **ABSTRAK**

### **STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM PENDAMPINGAN PERMAINAN GAME ONLINE DI DESA SINAR BANTEN BEKRI LAMPUNG TENGAH**

**Oleh :**

**Novrianto  
NPM. 1904011024**

Skripsi ini berjudul “Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game *Online* di Desa Sinar Bnaten Bekri Lampung Tengah”. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game *Online*? Apa saja faktor Pendukung dan penghambat dalam Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game *Online*? Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui bagaimana Strategi Komunikasi yang di lakukan oleh Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game *Online*. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Berdasarkan Hasil penelitian Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game *Online* di Desa Sinar Banten, terdapat 3 Strategi komunikasi yang di terapkan di keluarga masing-masing informan yaitu Strategi komunikasi Informatif, Strategi komunikasi Persuasif, dan Strategi komunikasi Edukatif. Penerapan masing-masing strategi komunikasi ini memiliki dampak negatif dan positif serta dapat mempengaruhi perkembangan anak yang cenderung terarah dan terawasi oleh kedua orang tua.

Dapat di simpulkan bahwa Strategi komunikasi adalah perencanaan yang efektif dalam penyampaian pesan sehingga mudah dipahami oleh komunikan dan bisa menerima apa yang telah disampaikan sehingga bisa mengubah sikap atau perilaku seseorang. Strategi komunikasi merupakan paduan dan perencanaan komunikasi dan manajemen komunikasi untuk mencapai suatu tujuan.

## MOTTO

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَى ۝٤

*“Maka berbicaralah kamu kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut,  
mudah-mudahan ia ingat”.*

(Q.S Thaaha : 44)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah robbil alamin. peneliti ucapkan dan bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak berkah dan nikmat dalam hidup peneliti. Peneliti persembahkan Skripsi ini sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasih yang tulus kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta Bapak Suwarno dan Ibunda Suprpti yang tak pernah lelah senantiasa mendukung, memotivasi dan mendoakan untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan studi.
2. Tak lupa pula untuk kakak saya Sudar, kedua adik saya Tasya dan Fadil Al-Zaki saya ucapkan terimakasih karena telah membantu dan mensupport saya selama ini.
3. Untuk Miftah Ihjanah dan Arlinda Dea Sapuri yang selalu support dan bantu saya di dalam setiap kesulitan dalam penelitian ini, dan terima kasih juga sudah menemani ku dari awal semester hingga aku selesai.
4. Teman-teman kosan yang selalu memberikan dukungan dan semangat saya untuk menyelesaikan skripsi ini Yosep Setiawan, M rizki, Rizki Ardi Pratama, Dimas Yoga Pangestu, Solehudin, Farhan Nur Fajri, Rio Ade Pratama, dan Hazbiqrio Biang raja.
5. Untuk tempat penelitian saya yang telah membantu saya dalam memberikan tempat dan data hingga selesainya penelitian skripsi ini

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan karunia dan rahmatnya yang tak pernah ada batasnya. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada baginda alam nabi yakni Nabi Muhammad SAW yang selamanya akan menjadi motivator dan figur yang menjadi suri tauladan penulis dunia dan akhirat.

Dalam upaya menyelesaikan Skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah M.Ag. selaku Rektor IAIN Metro, Dr. Aguswan Khotibul Umam, S.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah IAIN Metro, Dr. Astuti Patminingsi, S.Ag. M.Sos.I selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, dan kepada dosen pembimbing Hemlan Elhany, M.Ag. yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.

Saran dan masukan demi perbaikan Skripsi sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Semoga hasil penelitian yang akan dilakukan dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Metro, 20 Juni 2024  
Peneliti



Novrianto  
1904011024

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
D. Penelitian Relevan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Komunikasi .....	9
1. Pengertian Komunikasi .....	9
2. Unsur-unsur Komunikasi .....	11
3. Macam-macam Komunikasi .....	12
B. Strategi Komunikasi.....	14
1. Pengertian Strategi Komunikasi.....	14
2. Fungsi Strategi.....	16



3. Komponen Strategi Komunikasi .....	18
C. Permainan Game Online .....	19
1. Sejarah Game Online .....	19
2. Pengertian Permainan Game Online .....	21
3. Jenis-Jenis Game Online .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis dan sifat penelitian .....	27
B. Sumber Data.....	28
C. Teknik Pengumpulan Data.....	29
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data .....	31
E. Teknis Analisa Data .....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Sejarah Berdirinya Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah.....	35
B. Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game Online Di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah .....	42
C. Faktor Pendukung dan penghambat Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game Online di Desa Sinar Banten Bekri .....	46
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	50
B. Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Nama-Nama Kepala Kampung Sinar Banten Bekri .....	36
Tabel 2 Struktur Pemerintahan Desa.....	38
Tabel 3 Pertanahan .....	39
Tabel 4 Kependudukan .....	39
Tabel 5 Mata Pencaharian.....	41
Tabel 6 Jenjang Pendidikan .....	41
Tabel 7 Petugas Kesehatan.....	42

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar Balai Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah .....	57
Gambar Peta Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah .....	58
Gambar Visi dan Misi Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah .	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Penunjukan Pembimbing Skripsi
2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Skripsi
3. Deskripsi Wawancara Terhadap Informan
4. Outline
5. Alat Pengumpul Data
6. Surat Izin Prasurvey
7. Balasan Surat untuk Prasurvey
8. Surat Izin Research
9. Surat Tugas
10. Surat Balasan Izin Research
11. Surat Keterangan Bebas Pustaka
12. Surat Keterangan Melaksanakan Uji Plagiasi Skripsi
13. Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi
14. Dokumentasi Penelitian
15. Daftar Riwayat Hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat.<sup>1</sup> Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi handphone awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.<sup>2</sup>

Terdapat berbagai game muncul di dalam Smartphone. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi game sudah meluas ke berbagai sector kehidupan. Smartphone yang di dalamnya terdapat berbagai game muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi game sudah meluas ke

---

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, et.al, *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), 15.

<sup>2</sup>Vanessa Mayrahma Swastika, "Perkembangan Teknologi di Indonesia", <http://perkembanganteknologidiindonesia.kompasiana.com.html> 16 Oktober 2023

berbagai sektor kehidupan. Game dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone dan media internet. Pertumbuhan game masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai smartphone baru dengan aplikasi game canggih pun bermunculan.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat.<sup>3</sup>

Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat game dari model sederhana seperti gamewatch sampai game canggih seperti Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang.

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak. Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain game yang biasa digunakan di depan komputer atau gadget.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Rizki Ichwan Faozani, "Makalah tentang Game", Official Website of Riki Ichwan Faozani. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (27 November 2023).

<sup>4</sup>Hadi Supeno, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak TanpaPemidanaan*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), 25.

Pada usia perkembangannya, anak-anak 5-15 tahun di Desa Sinar Banten sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak-anak disana mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial.<sup>5</sup> Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain.

Desa Sinar Banten kecamatan Bekri merupakan desa yang mempunyai enam Dusun. Anak-anak di Desa Sinar Banten sering melakukan aktivitas bermain game, maka semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya anak-anak memainkan game di laptop, smartphone, bahkan pusat layanan internet umum dan tempat Wi-Fi yang jauh dari pantauan orangtua. Maka anak-anak akan sering bermain dengan permainan game.

Fenomena masalah anak yang bermain game online di Desa Sinar Banten tersebut menjadi hal yang sangat perlu untuk segera ditangani, karena ketika anak memainkan game online sebenarnya permainan tersebut memberi manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak anak yang telah menyalahgunakannya game online. Khususnya pada anak-anak, game

---

<sup>5</sup> Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung: Kaifa, 2012), 191



online yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Seperti contohnya, dalam segi sosial, tentu anak-anak yang bermain game online mengalami kesusahan dalam hal bersosialisasi, karena kesehariannya lebih asik dengan handphone masing-masing dari pada bermain dengan teman sebayanya. Perlu adanya penanganan khusus dalam mengelola anak-anak yang bermain game online, jika tidak ditangani secara tepat dan efektif, maka sangat mengganggu pada perilaku sosial anak, yang berdampak pada perkembangan anak. Maka perlunya kerja sama antara orang tua dan lingkungan masyarakat.

Oleh karena itu, peran dari kedua orang tua merupakan hal yang terpenting untuk dapat membentuk kepribadian seorang anak. Penyebab dari buruknya komunikasi antara anak dan orang tua disebabkan oleh kurangnya figur orang tua dalam membentuk dan membangun karakteristik seorang anak, contohnya tidak memperdulikan anak yang bermain game online yang lama serta kurangnya perhatian orang tua kepada sang anak maupun kurangnya keberadaan orang tua di rumah yang sibuk dengan pekerjaan atau aktivitas lainnya, dengan begitu maka akan menjadi penyebab dari komunikasi serta waktu untuk bersama anak akan terasa kurang, bahkan lebih parahnya lagi orang tua tidak akan memiliki waktu untuk anaknya, itu merupakan suatu faktor penyebab anak lebih memilih mementingkan bermain game dengan waktu yang lama.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Nor, Rohinah M. 2009. *Orang Tua Bijaksana, Anak Bahagia*, Jakarta: Katahati.

Maka dari itu, bentuk perhatian kedua orangtua menjadi hal yang terpenting ketika mengawasi anak mereka dalam bermain game. Hal itu berguna supaya anak-anak menjadi lebih terarah dalam manajemen waktu bermain game.

Melihat kenyataan di atas, perlu adanya penanganan khusus dari orangtua dan lingkungan masyarakat mengenai penanganan dampak game online terhadap perilaku sosial anak. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengambil judul, “Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan permainan Game Online di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah”.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan dalam latar belakang masalah yang di atas maka, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu,

1. Bagaimana strategi komunikasi orang tua dalam pendampingan permainan game online di desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat strategi komunikasi orang dalam pendampingan permainan game online?

## **C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu,

- a. Untuk mengetahui strategi komunikasi orang tua dalam pendampingan permainan game online di desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah.

- b. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat strategi komunikasi orang dalam pendampingan permainan game online

## 2. Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini adapun beberapa manfaat yang dapat di ambil antara lain:

### a. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa memberikan sebuah kontribusi mengenai strategi komunikasi orang tua dalam pendampingan permainan game online. Tidak hanya itu, untuk para orang tua juga bisa memberikan gambaran kepada anaknya pada saat bermain game online.

### b. Secara Praktis

Dengan adanya penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat secara instan, sebagai halnya masukan maupun pedoman para orang tua mengenai Strategi berkomunikasi secara baik dengan anak-anak mereka. Dengan begitu, hubungan antara kedua orang tua dengan anak-anaknya bisa berjalan seimbang.

## **D. Penelitian Relevan**

Sebelum peneliti melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti melakukan kajian pustaka untuk mencari teori dalam penyusunan laporan penelitian dijadikan sebagai dasar pemikiran serta referensi dalam penelitian.

Adapun penelitian yang memiliki hubungan dengan Strategi komunikasi orang tua dalam pendampingan permainan game online diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Budi Ain dengan judul “Strategi Komunikasi Orang Tua dan Anak Penggemar Game Online di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanjung Putih Tanah Malwan”.<sup>7</sup> Penelitian tersebut mengkaji mengenai Strategi Komunikasi Orang Tua dan Anak penggemar game online. Oleh sebab itu penelitian yang dilakukan oleh Abdul Budi Ain memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya adalah terlihat dari strategi komunikasi. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, dalam penelitian Budi pada Strategi Komunikasi Orang Tua dan Anak penggemar game online. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan memfokuskan Strategi Komunikasi orang tua dalam pendampingan permainan game online di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah .
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Novitasari dengan judul “Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak”.<sup>8</sup> Fokus penelitian ini adalah pada Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah,

---

<sup>7</sup> Abdul Budi Ain. *Strategi Komunikasi Orang Tua dan Anak penggemar game online di desa Labuhan Papan Kecamatan Tanjung Putih Tanah Malwan*. Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, ASx 2019

<sup>8</sup> Nurul Novitasari, *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak*. Prodi Pendidikan Agama Islam, STAI Al Hikmah Tuban, 2019.

Pendampingan Orang Tua. Perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya yaitu, pada penelitian ini pada strategi Pendampingan orang tua terhadap Intensitas penggunaan gadget pada anak, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti adalah Strategi Komunikasi orang tua dalam pendampingan permainan game online.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ademiye Soysal dengan judul “Upaya Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak (TK) Kharisma Bangsa Tangerang Selatan”.<sup>9</sup> Fokus penelitian ini adalah pada Upaya Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pendampingan orang tua. Perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya yaitu, pada penelitian ini pada strategi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti adalah Strategi Komunikasi orang tua dalam pendampingan permainan game online di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah.

---

<sup>9</sup> Ademiye Soysal, *Upaya Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak (TK) Kharisma Bangsa Tangerang Selatan*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2020.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Komunikasi

##### 1. Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi merupakan terjemah dari bahasa Inggris yaitu *Communication*. Istilah *Communication* kemudian dikembangkan di Amerika Serikat melalui unsur persurat kabar, yaitu *journalism*. Definisi komunikasi dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu secara bahasa (etimologi) dan secara istilah (terminologi). Pengertian komunikasi menurut etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu *Communication*. *Communication* yang berarti pemberitahuan untuk pertukaran pikiran berasal dari bahasa Latin. Makna dari *communication* ini adalah komunikasi, yang artinya sama atau kesamaan arti.<sup>1</sup>

Komunikasi menurut bahasa atau etimologi dalam Ensiklopedia umum diartikan sebagai perhubungan, sedangkan komunikasi secara terminologi memberi pengertian bahwa komunikasi yang dilakukan hendaknya dengan lambang atau bahasa yang mempunyai kesamaan arti atau orang yang memberi pesan dengan orang yang menerima pesan.<sup>2</sup> Al Qur'an menyatakan bahwa komunikasi adalah fitrah bagi manusia. Hal ini sebagaimana dinyatakan dalam Al Qur'an QS. Ar-Rahman, 55: 3-4 yang berbunyi sebagai berikut :

خَلَقَ آلَ إِنسٍ ۙ ۓ عِلْمُهُ ۙ ۓ بَيَانَ ۙ ۓ

---

<sup>1</sup> Onong Uchjana Effendy, *Spektrum Komunikasi* (Bandung: Bandar Maju, 1992).h.4

<sup>2</sup> Roudhonah, *Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta Press, 2007).h.20

Artinya: “*Dia menciptakan manusia. Dia pula mengajarkan pandai berbicara.*”

Dengan demikian, komunikasi merupakan bagian integral dalam kehidupan manusia dan kebutuhannya.<sup>3</sup> Karena itu, komunikasi akan terus ada sepanjang kehidupan manusia ada. Komunikasi berasal dari bahasa latin *communis*, dalam bahasa Inggris *common*, yang berarti “sama”. Berkomunikasi (*to communicate*) dapat diartikan kita berusaha menimbulkan persamaan (*commonness*) sikap dengan seseorang.

Adapun definisi komunikasi menurut istilah atau terminologi yang dikemukakan oleh beberapa ahli komunikasi yaitu :

- 1) Cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah “dengan menjawab pertanyaan berikut ” *who says what in which channel to whom with what effect?*” (siapa mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan efek bagaimana?).<sup>4</sup>
- 2) Komunikasi adalah proses penyampaian dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna diantara individu-individu.<sup>5</sup>
- 3) Komunikasi efektif bahwa komunikasi adalah proses berbagi makna melalui perilaku verbal dan non verbal.<sup>6</sup>

Dari beberapa uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa komunikasi suatu proses penyampaian pesan dari satu orang ke orang

---

<sup>3</sup>Ali Qalimi, *Menggapai Langit Masa Depan Anak*, terj. Muhammad Bafaqih, (Bogor: Cahaya, 2002), 8.

<sup>4</sup> Marhaeni Fajar, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008).h.32

<sup>5</sup> Arif Anwar, *Ilmu Komunikasi Sebagai Pengantar Ringkas* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995).h.25

<sup>6</sup> Deddy Mulyana, *Komunikasi Efektif* (Bandung: Remaja Posdakarya, 2005).h.3



lain untuk mengubah sikap, pendapat dan perilaku, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

## 2. Unsur-unsur Komunikasi

Adapun bagian dari unsur-unsur komunikasi yaitu:

### a. Komunikator

Komunikator yaitu orang yang menyampaikan pesan. komunikator memiliki fungsi sebagai orang yang memberikan informasi kemudian disampaikan kepada orang lain.

### b. Pesan

Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator, pesan harus mempunyai inti pesan sebagai pengarah dalam usaha mempengaruhi sikap dan tingkah laku komunikan. Pesan dapat disampaikan secara lisan atau melalui media.

### c. Penerima Pesan/Komunikan

Komunikan merupakan orang yang menerima pesan dari komunikator, sementara komunikan adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh komunikator, penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih bisa dalam bentuk kelompok, partai maupun negara<sup>7</sup>

### d. Media

Media yang dimaksud adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam

---

<sup>7</sup> Widjaya H.A.W, *Ilmu Komunikasi pengantar Study* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003).h.32-33

komunikasi massa media adalah alat yang menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka dimana setiap orang dapat melihat, membaca dan mendengarnya. Media dalam komunikasi massa dapat dibedakan atas dua macam yaitu media cetak dan media elektronik media cetak seperti halnya surat kabar, majalah, buku, brosure, stiker, buletin, poster, spanduk, dan sebagainya. Sedangkan media elektronik meliputi radio, film, televisi, video, komputer dan sebagainya.<sup>8</sup>

### 3. Macam-macam Komunikasi

#### a. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal melibatkan penggunaan kata-kata dan bahasa untuk menyampaikan pesan. Ini bisa terjadi secara lisan, dimana pesan disampaikan melalui percakapan langsung, atau secara tertulis, melalui surat, email, atau pesan teks. Komunikasi verbal sering kali menggunakan struktur kalimat dan tata bahasa yang terstruktur untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan dapat dipahami. Contohnya termasuk pidato, presentasi, diskusi, atau percakapan sehari-hari.

#### 2. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal melibatkan penggunaan ekspresi wajah, gerakan tubuh, bahasa tubuh, postur, intonasi suara, dan kontak mata untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-

---

<sup>8</sup>Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014).

kata. Komunikasi nonverbal dapat memberikan informasi tambahan tentang emosi, sikap, dan maksud di balik pesan yang disampaikan secara verbal. Contoh komunikasi nonverbal meliputi ekspresi wajah, isyarat tangan, bahasa tubuh yang menunjukkan ketertarikan atau ketidaksetujuan, dan intonasi suara yang menggambarkan emosi.<sup>9</sup>

### 3. Komunikasi Formal

Komunikasi formal terjadi dalam konteks resmi atau profesional, seperti dalam struktur organisasi atau hubungan bisnis. Komunikasi formal mengikuti aturan dan norma-norma yang telah ditetapkan. Pesan dalam komunikasi formal sering kali disampaikan melalui surat resmi, laporan, presentasi di ruang rapat, atau memo. Struktur dan bahasa yang digunakan dalam komunikasi formal lebih sering terstandarisasi dan terstruktur.

### 4. Komunikasi Informal

Komunikasi informal terjadi secara spontan dan tidak resmi antara individu atau kelompok. Ini adalah jenis komunikasi yang cenderung lebih santai dan tidak terikat oleh aturan atau norma tertentu. Komunikasi informal sering kali terjadi dalam percakapan sehari-hari, seperti obrolan di ruang istirahat, panggilan telepon antar teman, atau diskusi informal di luar lingkungan kerja formal. Bahasa yang digunakan dalam komunikasi informal lebih santai,

---

<sup>9</sup>Deddy Mulyana, (2005), Ilmu Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya

kadang-kadang menggunakan bahasa gaul atau slang, dan sering kali lebih mengikuti aliran percakapan yang spontan.<sup>10</sup>

## B. Strategi Komunikasi

### 1. Pengertian Strategi Komunikasi

Strategi merupakan rencana atau langkah-langkah yang direncanakan dengan tujuan mencapai sasaran tertentu. Secara umum, strategi melibatkan penggunaan alat, metode, taktik, atau pendekatan tertentu untuk mencapai keberhasilan dalam suatu situasi atau konteks yang spesifik. Strategi dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti bisnis, militer, pemasaran, pendidikan, dan lain sebagainya.<sup>11</sup> Strategi melibatkan pemikiran yang cermat, perencanaan, dan pengambilan keputusan yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi yang efektif mempertimbangkan sumber daya yang tersedia, tantangan yang dihadapi, peluang yang ada, serta mengidentifikasi langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Selain itu, strategi juga melibatkan fleksibilitas dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan kondisi atau situasi yang mungkin terjadi. Strategi yang baik dapat memberikan arahan dan panduan bagi individu, kelompok, atau organisasi dalam mencapai keunggulan kompetitif, menghadapi persaingan,

---

<sup>10</sup>Wiryanto, (2004), Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: Gramedia

<sup>11</sup> Uchjana Onong, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 32.

memecahkan masalah, atau mencapai tujuan jangka panjang.<sup>12</sup> Berikut ini adalah teori-teori strategi komunikasi :

a. Teori komunikasi humanisme

Teori komunikasi humanisme adalah pendekatan dalam studi komunikasi yang menekankan pentingnya hubungan manusia yang bermakna, empati, dan pemahaman dalam proses komunikasi. Teori ini melihat komunikasi sebagai alat untuk membangun ikatan sosial, saling memahami, dan meningkatkan kualitas hubungan antarindividu.

b. Teori komunikasi administrasi

Teori komunikasi administrasi adalah pendekatan dalam studi komunikasi yang fokus pada hubungan antara komunikasi dan administrasi atau pengelolaan organisasi. Teori ini mengacu pada cara komunikasi digunakan dalam konteks administratif untuk mencapai tujuan organisasi, mengkoordinasikan kegiatan, dan memfasilitasi aliran informasi antara berbagai tingkatan hierarki.

## 2. Fungsi Strategi

Fungsi strategi adalah sebagai alat atau pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Berikut ini adalah beberapa fungsi strategi yang penting:

---

<sup>12</sup>Amirullah, *Manajemen Strategi* (Jakarta:Mitra Wacana Media,2018), 4.

a. Menentukan arah dan tujuan

Strategi membantu menentukan arah yang ingin dicapai dan tujuan yang ingin dicapai oleh individu, kelompok, atau organisasi. Melalui strategi, langkah-langkah konkret dapat diambil untuk mencapai sasaran tersebut.

b. Pemetaan sumber daya

Strategi membantu dalam mengidentifikasi dan mengalokasikan sumber daya yang tersedia, seperti tenaga kerja, waktu, uang, dan teknologi. Dengan memetakan sumber daya dengan bijaksana, strategi membantu dalam mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang terbatas untuk mencapai hasil yang diinginkan.

c. Mengatasi tantangan dan risiko

Strategi membantu dalam mengidentifikasi tantangan dan risiko yang mungkin dihadapi dalam mencapai tujuan. Dengan mempersiapkan strategi yang tepat, individu atau organisasi dapat mengambil tindakan yang diperlukan untuk mengurangi atau mengatasi tantangan dan risiko tersebut.

d. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas

Strategi membantu dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan. Dengan merencanakan langkah-langkah yang terorganisir dan terarah, strategi membantu dalam menghindari tindakan yang tidak perlu atau redundan, serta

memastikan bahwa upaya yang dilakukan sesuai dengan sasaran yang diinginkan.

e. Menghadapi persaingan

Strategi juga berperan penting dalam menghadapi persaingan di lingkungan bisnis atau organisasi. Melalui strategi yang tepat, individu atau organisasi dapat mengidentifikasi keunggulan kompetitif, mengantisipasi perubahan pasar, dan mengadopsi taktik yang efektif untuk tetap bersaing dalam lingkungan yang dinamis.

f. Mengarahkan inovasi dan perubahan

Strategi juga dapat berfungsi sebagai panduan untuk mengarahkan inovasi dan perubahan. Dalam menghadapi perubahan lingkungan atau kebutuhan pasar yang berubah, strategi membantu dalam mengidentifikasi peluang baru, mengembangkan ide-ide kreatif, dan mengimplementasikan perubahan yang diperlukan untuk tetap relevan dan berhasil.

3. Komponen Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan rencana yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu. Untuk menyusun strategi komunikasi yang efektif, terdapat beberapa komponen penting yang perlu dipertimbangkan.<sup>13</sup> Berikut adalah beberapa komponen strategi komunikasi yang umumnya tercakup:

---

<sup>13</sup>Ibid., 32



- a. Tujuan Komunikasi: Menentukan tujuan yang ingin dicapai melalui strategi komunikasi. Tujuan ini harus jelas, spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan memiliki batas waktu.
- b. Penentuan Target Audiens: Mengidentifikasi dan memahami audiens yang dituju. Ini melibatkan analisis demografis, psikografis, dan karakteristik komunikasi yang relevan dari audiens yang dituju.
- c. Pesan Komunikasi: Merumuskan pesan yang efektif dan relevan dengan tujuan komunikasi dan audiens yang dituju. Pesan harus jelas, ringkas, mudah dimengerti, menarik, dan sesuai dengan nilai, keyakinan, dan kebutuhan audiens.
- d. Saluran Komunikasi: Memilih saluran atau media komunikasi yang tepat untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Saluran dapat meliputi media cetak, media elektronik, media sosial, pertemuan langsung, atau kombinasi dari beberapa saluran tersebut.
- e. Strategi Kreatif: Merancang pendekatan kreatif untuk menarik perhatian dan mempengaruhi audiens. Strategi kreatif dapat meliputi penggunaan cerita, visual menarik, humor, atau elemen kreatif lainnya yang relevan dengan audiens dan pesan.
- f. Penjadwalan dan Frekuensi: Menentukan waktu, jadwal, dan frekuensi komunikasi yang tepat untuk mencapai audiens dengan efektif. Hal ini melibatkan menentukan waktu yang optimal, mempertimbangkan kebiasaan audiens, dan mengatur komunikasi secara teratur.
- g. Evaluasi dan Pemantauan: Menetapkan metode evaluasi untuk mengukur keberhasilan strategi komunikasi. Ini melibatkan pemantauan kinerja, pengumpulan umpan balik dari audiens, dan melakukan penyesuaian strategi jika diperlukan.<sup>14</sup>

Seluruh komponen ini perlu diintegrasikan secara holistik dan direncanakan dengan matang dalam strategi komunikasi agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

### C. Permainan Game Online

#### 1. Sejarah Game Online

Awalnya game online ini ditujukan untuk dua orang pemain, yang tujuannya juga untuk mendidik. Game online dimulai pada tahun 1969 ketika game dua pemain awalnya dikembangkan sebagai game

---

<sup>14</sup>Uchjana, Ilmu Komunikasi teori dan praktek.

edukasi. Kemudian, pada awal tahun 1970-an,<sup>15</sup> sebuah sistem dengan kemampuan pembagian waktu yang disebut Plato dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran online bagi siswa, yang memungkinkan banyak pengguna menggunakan komputer pada saat yang sama sesuai kebutuhan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan fitur grafik baru yang digunakan untuk membuat game untuk banyak pemain (multiplayer). Game online benar-benar lepas landas setelah tahun 1995, ketika pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dicabut, membuat akses Internet ke seluruh domain. Kesuksesan finansial mencapai perusahaan yang membawa game ini ke pasar, meningkatkan persaingan dan memungkinkan game online berkembang hingga hari ini.

Pada 1980-an, Roy Trubshaw dan Bartle Richard mengembangkan Multi-User Dungeon ( MUD ) pertama pada 10 Desember di University of Essex,<sup>16</sup> Colchester, Inggris. Hal yang dianggap sebagai MUD "klasik", MUD dipasang dan beroperasi selama sembilan tahun. Belakangan, popularitas game tersebut di kalangan peretas dan non-peretas sama-sama mengakibatkan konsumsi sumber daya komputasi pada tingkat yang luar biasa, dan universitas membatasi waktu bermain hingga jam malam. Meskipun kode MUD memiliki hak cipta, Bartle cukup liberal dalam mendistribusikannya ke perguruan tinggi dan universitas untuk tujuan pendidikan. Seseorang dari salah

---

<sup>15</sup>Hartoko, Game Online, (Jakarta: Kencana 2010), hlm. 85

<sup>16</sup>Samuel Henry, Op.Cit, hlm. 12

satu agensi mulai berbagi kode sumber dengan teman-temannya Pada akhir tahun 1983, ratusan salinan ilegal telah didistribusikan ke seluruh dunia, memicu kegemaran MUD akses liberal di universitas dan kemudian Internet.

Sejak itu, banyak perusahaan bahkan individu telah mengembangkan game online yang dapat dimainkan secara gratis atau berbayar. Apalagi sekarang orang yang membuat game online bisa menjualnya di Google Play Store. Google Play Store adalah tempat di mana kamu dapat mengunduh dan membeli berbagai aplikasi seperti game. Kamu dapat mengunduh dan menginstal ratusan game online di perangkatmu. Game online pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001 ketika BolehGame dirilis Nexia Online, sebuah game RPG dengan grafis sederhana berbasis 2D. Nexia memiliki kebutuhan komputer yang relatif rendah, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan grafis minimal 3D.<sup>17</sup>

Game asal Korea ini berhasil menghadirkan game dan chat pertama di Indonesia. Sayangnya, game tersebut dibatalkan pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Sejak saat itu, dunia game online di Indonesia berkembang dengan beberapa provider game baru seperti *Redmoon* (2002), *Laghaim* di awal tahun 2003, *Ragnarok Online* (RO) di pertengahan tahun 2003 dan *Gunbound* di tahun 2004. *Ragnarok Online* (RO) adalah salah satu game online paling

---

<sup>17</sup> Chairunisa, mengenal game online Sejarah, dalam <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>

menakutkan di game online Indonesia. Game yang dirilis pada Mei 2003 ini memang sangat ditunggu-tunggu oleh banyak pemain dan sudah sukses di luar negeri. Game ini langsung menarik perhatian banyak orang dan berhasil mempopulerkan game online hingga sempat mengacaukan koneksi internet di Indonesia karena bandwidth yang tersedia saat itu tidak mencukupi.

## 2. Pengertian Permainan Game Online

Game Online ialah suatu permainan yang diprogram dan terhubung dengan jaringan yang bisa kita mainkan dimanapun dan kapanpun serta permainannya bisa dilakukan secara bersamaan oleh dua orang maupun sekelompok orang yang ada diseluruh penjuru bumi ini. Permainan tersebut juga menyuguhkan gambar yang dapat menarik minat pengguna sesuai dengan keinginan pengguna itu sendiri serta didukung oleh perangkat komputer. Dari definisi tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwasanya makna Game Online itu sendiri tertuju ke suatu macam permainan yang bisa kita akses menggunakan internet.

Pada permainan itu juga ada perlengkapan permainan yang berbentuk gambar yang memukau serta bisa menggerakkan sesuatu sesuai dengan keinginan si pengguna. Permainan ini tidak hanya berbentuk game yang Cuma dapat dilihat saja, namun pengguna-penggunanya bisa ikut serta pada saat membuat gambar tersebut bergerak secara berbarengan dengan pengguna-pengguna lain. Tidak hanya itu, pada permainan ini juga pengguna bisa saling bertanding

agar dapat mengumpulkan poin yang banyak sehingga akan mendapatkan pengguna yang menang maupun yang kalah.<sup>18</sup>

Jadi secara psikologis, game online bisa menghidupkan lagi semangat para pemain untuk dapat membuat lawannya kalah. Sedangkan pada sisi sosiologinya, game online bisa dilakukan dengan cara berkelompok, secara langsung maupun tidak ketika memainkan game online, yang mana para pemain bisa menandai lawan-lawan yang lainnya. Game online merupakan suatu sarana elektronik yang memberikan bentuk warna, gerak maupun suara yang mempunyai peraturan-peraturan permainan dan adanya tingkat didalam sebuah permainan, hal ini memilii sifat adiktif dan menghibur. Dari sisi operasional, permainan ini merupakan suatu permainan yang mempunyai bentuk permainan yang sangat memukau karena mempunyai teknik grafis serta mempunyai berbagai macam efek yang sangat baik. Dilihat dari asal katanya, game online muncul dari kata game dan juga online. Game merupakan suatu dasar dari sebuah permainan serta online merupakan langsung menggunakan teknologi internet.

### 3. Jenis-Jenis Game Online

#### a. *Strategy game*

*Strategy game* memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Dalam bermain *strategy game*

---

<sup>18</sup> Gede Eko, Reddy S.H, Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. 2009. Internet Game Online. Makalah.Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.

memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang.<sup>19</sup> Contoh dari *strategy game* yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*. Berikut gambar dari contoh dari *strategy game*.



#### b. Fighting Game

*Fighting game* merupakan jenis game pertarungan. Game ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood & Glory and Blood & Glory: Legends*, *Fighting Tiger Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing*, and *Shadow Fight*, *Smakdwon ( wwe )*. Berikut adalah contoh gambar dari *Fighting game*.



<sup>19</sup>Samuel Henry, Cerdas dengan Game (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,2013), 123.

c. *Adventure Game*

*Adventure game* adalah game petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Umumnya game ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade dan Assassin's Creed, Limbo, Genshin Impact*.<sup>20</sup>

Berikut adalah gambar dari contoh *adventure game*.



d. *Shooter Game*

Jenis *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter, First Person Shooter, dan Point Blank*. Berikut adalah gambar dari contoh *Shooter Game*.



<sup>20</sup> uel Henry, Cerdas dengan Game (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013), 126

e. *Role-Playing Game (RPG)*

*Role-playing game* adalah sebuah game dimana player memainkan suatu tokoh yang ada dalam game. Di dalam game ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point*, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Dungeon Hunter*.<sup>21</sup> Berikut contoh gambar dari *Role-Playing Game (RPG)*.



f. *Racing Game*

*Racing game* memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis game ini yaitu: *Need For Speed The Run*, *NFS Most Wanted* *Dirt 2*. Berikut adalah gambar dari contoh *Racing game*.



<sup>21</sup> Imansa Iki, “Macam-macam Jenis Game Online”, dalam <http://imansaiiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames.html> , diakses 19 Oktober 2023



g. *Education and Edutainment*

Jenis *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan game, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan game ini dikategorikan jenis edutainment, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh jenis game ini adalah: *Puzzle, Epic: Kids Books & Reading, Lingokids*.<sup>22</sup> Berikut contoh gambar dari game Edukasi.



---

<sup>22</sup> Samuel Henry, 125

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

Jenis penelitian ini dikategorikan dengan penelitian lapangan (*Field Research*) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial yang kompleks dari sudut pandang yang mendalam. Pendekatan kualitatif lebih berfokus pada pengumpulan dan analisis data yang bersifat deskriptif, naratif, dan kontekstual. Dalam penelitian lapangan, peneliti akan terlibat secara langsung dengan partisipan atau lingkungan yang diteliti, dengan tujuan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konteks, pengalaman, dan makna yang terkait dengan fenomena tersebut.<sup>1</sup>

Penelitian lapangan kualitatif melibatkan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara mendalam, pengamatan partisipatif, dan analisis dokumen atau bahan arsip. Data yang diperoleh sering kali berupa teks, citra, atau materi audio/video yang kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan induktif untuk menghasilkan temuan dan pemahaman yang kaya.

Penelitian kualitatif yaitu sebagai metode penelitian yang mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data dalam bentuk teks, gambar, suara, atau video untuk memahami fenomena sosial secara

---

<sup>1</sup> Lexy J Maleong "Metode Penelitian Kualitatif" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008)

mendalam. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman konteks, makna, dan perspektif yang ada di dalamnya. Penelitian kualitatif menekankan pada pengumpulan data yang holistik dan kontekstual, melibatkan partisipan secara langsung dalam proses penelitian, serta menggunakan teknik seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, analisis dokumen, dan pengamatan yang terlibat. Data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif dianalisis secara induktif, di mana peneliti mencari pola, tema, dan konsep yang muncul dari data yang dikumpulkan.<sup>2</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, alah satu pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi yang akurat tentang suatu fenomena atau peristiwa. Pendekatan ini berfokus pada pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan penjabaran tentang apa yang ada dan terjadi pada suatu kondisi, populasi, atau variabel tertentu.

## B. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi kepada dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

### 1. Data primer

Sumber data primer dapat dijelaskan sebagai sumber data yang signifikan dan sumber data awal yang didapatkan dalam prosedur penelitian. Sumber data primer adalah sumber informasi yang langsung mendapatkan informasi dalam proses pengumpulan

---

<sup>2</sup> Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, (Bandung: Citapustaka Media, 2006), hlm. 121.

informasi. Dalam penelitian ini, sumber informasi utamanya diperoleh secara langsung dari subjek utama yaitu 5 Orang Tua di desa Sinar Banten Bekri.

## 2. Data sekunder

Sebenarnya data pendukung adalah istilah lain untuk data sekunder. Sumber data sekunder dapat dijelaskan sebagai sumber yang menyediakan data secara langsung pada saat pengumpulan data, seperti melalui pihak lain atau dokumen dari penelitian serta berupa laporan.<sup>3</sup> Sumber data sekunder yang dibutuhkan oleh penelitian dapat diperoleh dari perpustakaan, dokumen, gambar, serta sumber-sumber lainnya yang relevan dengan topik penelitian.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang dilaksanakan di Desa Sinar Banten, Kecamatan Bekri, Kabupaten Lampung Tengah. Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi dari responden yang digunakan untuk menetapkan atau melengkapi pembuktian masalah.<sup>4</sup> Berikut ini beberapa contoh teknik pengumpulan data yang umum digunakan :

### 1. Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi antara peneliti dan partisipan, di mana peneliti mengajukan pertanyaan langsung kepada partisipan untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan topik

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif* ( Bandung: Alfabeta, 2009), 137.

<sup>4</sup> Lexy J Moelong, "*Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi*", (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2015) hlm 186.

penelitian. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur (pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya) atau tidak terstruktur (pertanyaan yang berkembang secara spontan).<sup>5</sup> Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, telepon, atau melalui teknologi komunikasi lainnya.

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara langsung dengan informan dua orang atau lebih yang telah ditentukan, serta bertukar informasi dalam bentuk tanya jawab yang dapat menggali segala informasi yang dibutuhkan.

## 2. Observasi

Observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan atau lingkungan yang diteliti. Observasi dapat dilakukan dengan cara menjadi bagian dari situasi yang diamati (observasi terlibat) atau hanya mengamati dari luar tanpa intervensi (observasi tidak terlibat). Observasi dapat mencakup observasi visual, auditif, atau pengamatan perilaku yang terjadi.<sup>6</sup>

Dalam kegiatan penelitian ini, hal yang akan diamati adalah strategi komunikasi yang dilakukan orang tua dalam pendampingan permainan game online di Desa Sinar Banten Bekri.

## 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi penelitian adalah salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan penggunaan dokumen tertulis atau

---

<sup>5</sup> Ibrahim, *metodologi penelitian kualitatif*(bandung: alfabeta,2018), 88.

<sup>6</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 83

materi yang ada sebagai sumber informasi. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian dari berbagai sumber dokumen, seperti laporan, catatan, arsip, buku, jurnal, dokumen resmi, atau materi lain yang dapat mendukung penelitian.<sup>7</sup>

Dalam menggunakan teknik dokumentasi penelitian, peneliti dapat mengakses dokumen yang tersedia secara publik, seperti dokumen yang dipublikasikan, atau mendapatkan akses ke dokumen yang terbatas atau tidak tersedia untuk umum, seperti dokumen internal organisasi atau data yang diarsipkan.

#### D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik untuk untuk menjamin keabsahan data dan kredibilitas data dilakukan dengan cara triangulasi. Teknik triangulasi dalam pengujian kredibilitas merupakan pengecekan data dari berbagai cara dan berbagai waktu.<sup>8</sup>

Teknik triangulasi yang digunakan dalam pengecekan keabsahan data pada penelitian ini yaitu:

##### 1. Triangulasi Sumber

Mengumpulkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data. Cara yang dilakukan adalah melakukan pengecekan data (cek ulang, dan cek silang ).mengecek adalah meelakukan wawancara kepada dua atau sumber informandengan pertanyaan sama. Cek ulang

---

<sup>7</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), hlm. 158

<sup>8</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. (Bandung: Alfabeta,2016), h.273.

berarti proses wawancara secara berulang dengan mengajukan pertanyaan mengenai hal yang sama dalam waktu yang berlainan. Cek silang berarti menggali keterangan tentang keadaan informan dengan satu sama lain.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik berarti menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.<sup>9</sup> Peneliti menggunakan triangulasi teknik ini untuk membandingkan dan mengecek apakah data yang diperoleh dengan wawancara, dan di cek dengan observasi, dokumentasi tersebut sama atau berbeda-beda, jika sama maka data tersebut sudah kredibel, jika berbeda-beda maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data.

## 3. Triangulasi Waktu

Pengujian kredibilitas dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda,

Berdasarkan teknik diatas, maka penulis membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan orang tua, dan anak di desa Sinar Banten. Selain itu peneliti juga membandingkan dari hasil wawancara dengan data yang diperoleh dari observasi, dan

---

<sup>9</sup> *Ibid*,274.

dokumentasi, namun dengan waktu dan situasi yang berbeda sehingga diketahui kesesuaian data hasil wawancara dengan fakta lapangan.

#### E. Teknis Analisa Data

Analisa data adalah proses mengumpulkan dan secara sistematis data yang didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, memaparkan kedalam unit-unit, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh sendiri dan orang lain.<sup>10</sup>

Aktivitas dalam Analisa data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Akyivitas dalam Analisa data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion dawing/verification*.<sup>11</sup>

##### 1. Reduksi Data ( *Data Reduction* )

Reduksi data merupakan bentuk analisa yang mempertajam atau memperdalam dan menyortir data dengan mengambil hal-hal yang diperlukan. Data yang diperlukan maksudnya, data yang dapat secara langsung digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Sedangkan data yang tidak diperlukan adalah data yang tidak relevan dengan pokok kajian, data yang sama, atau data yang digolongkan sama.

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, 244.

<sup>11</sup> *Ibid.*, 246.



Jadi peneliti mereduksi data untuk memilih dan merangkum semua data yang sudah ada melalui wawancara dari narasumber, ataupun data observasi dan dokumentasi

## 2. Penyajian Data ( *Data Display* )

Penyajian data ( *Display Data* ) dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa digunakan dalam bentuk uraian singkat, tabel, grafik, dan sebagainya. Tujuan dari penyajian data adalah untuk menyampaikan informasi yang relevan dan memungkinkan audiens untuk memahami temuan atau pola yang terungkap dari data tersebut.

## 3. Kesimpulan ( *Conclusion Drawing/Verification* )

Langkah ketiga dalam analisa data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak menemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan pengumpulan data, maka kesimpulan dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>12</sup>

Jadi, peneliti dalam pengolahan dan analisa data dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan. Pertama, melakukan reduksi data. Kedua, peneliti melakukan penyajian data. Ketiga, peneliti melakukan penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan kesimpulan dari data yang sudah direduksi dan disajikan dalam bentuk naratif deskriptif.

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, 252.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Sejarah Berdirinya Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah**

Salah satu desa di Lampung Tengah yang menjadi lahan bagi PTPN VII untuk membudidayakan tanaman kelapa sawit dengan pola kemitraan adalah Desa Sinar Banten, Kecamatan Bekri, Lampung Tengah. Desa ini luasnya 5.314 Ha, dengan batas wilayah di sebelah utara yaitu Desa Karang Tani dan Komring Agung, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Kusumodadi dan Gorasjaya. Sementara di barat berbatasan dengan Desa Bumijaya, sebelah timur dengan Desa Kusumajaya dan Wonosari.<sup>1</sup>

Kampung Sinar Banten merupakan salah satu daerah pemekaran, Penduduknya berasal dari Pribumi, Banten dan Jawa Tengah dengan hidup berkelompok-kelompok dengan cara bercocok tanam. Pemekaran kampung pada waktu itu berjalan dengan begitu banyak hambatan, jika dilihat dari luas wilayah, jumlah penduduk, jumlah kepala keluarga dan angka pendapatan sangat layak dilaksanakan program pemekaran.

Namun karena minim sumberdaya pengetahuan masyarakat yang dilatar belakangi pendidikan sangat rendah dan kurangnya informasi dari berbagai kalangan baik dari pemerintah daerah maupun dari yang lain sehingga kesadaran untuk membangun kampung sangatlah kecil, sehingga banyak hambatan untuk proses pemekaran dan juga karena dipengaruhi oleh pihak-pihak yang memiliki kepentingan pribadi.

---

<sup>1</sup> Dokumentasi Desa Sinar Banten Bekri, Dicatat pada Tanggal 9 Maret 2024.

Adapun tujuan pemekaran adalah sebagai berikut

- a. Dapat menjalankan kemampuan proses administrasi secara berdaya guna dan berhasil guna.
- b. Memaksimalkan pelayanan masyarakat, karena tidak terpengaruh ampon jarak dan sesuai tingkat perkembangan pembangunan.
- c. Masyarakat dapat mandiri dalam mengembangkan pembangunan daerah sebagai wujud otonomi daerah.
- d. Membangun dan mengembangkan tujuan otonomi daerah khususnya kedelapan dusun.

Setelah masyarakat mulai memahami tujuan dari pada pemekaran sehingga mulai menyatu pemikiran untuk bertekat memekarkan Kampung.

Tabel.1

NAMA – NAMA KEPALA KAMPUNG  
KAMPUNG SINAR BANTEN

NO	Nama Kepala Kampung	Periode	Keterangan
1	HASAN	1970 – 1986	Kepala Kampung
2	NARYANTO	1986 – 1999	Kepala Kampung
3	ROKHISUL AMIN	1999 – 2005	Kepala Kampung
4	HS. SALAM ADI WINOTO	2005 – 2007	Pjs. Kepala Kampung
5	ALI ROCHMAN, S.HI.	2007 – 2013	Kepala Kampung
6	PURWANTO,S.Sos.	2013	Pjs. Kepala Kampung
7	HARYADI	2013 – 2018	Kepala Kampung
8	SRI LESTARI, S.IP.	2019	Pjs. Kepala Kampung
9	ARIS SUGIYARTO	2020 – 2025	Kepala Kampung
10	DEDI AGUS RYADY, BS. S.E	2022	Pjs. Kepala Kampung
11	HARYADI	2022-2025	Kepala Kampung

## 1. Profil Desa Sinar Banten

### a. Pemerintahan

#### 1) Letak Desa

Desa Sinar Banten berada di sebelah utara Kecamatan Bekri, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.

#### 2) Batas-batas wilayah Desa Sinar Banten adalah sebagai berikut:

- Sebelah utara berbatasan dengan Karang Tani-Kemering Agung- Sebelah selatan berbatasan dengan Kesumadadi-Goras Jaya
- Sebelah barat berbatasan dengan Bumi Jaya
- Sebelah timur berbatasan dengan Kesuma Jaya-Wonosari

#### 3) Jumlah Dusun, RT, RW

Desa Sinar Banten terdiri dari 6 dusun, 35 RT, dan 6 RW.

Nama-nama dusun tersebut adalah sebagai berikut:

- Dusun I Sinar Banten            - Dusun II PTPN VII
- Dusun III Srimulyo Timur    - Dusun IV Sirapit
- Dusun V Srimulyo Barat      - Dusun VI Sinar Banten

#### 4) Kondisi geografis

- Ketinggian tanah dari permukaan laut =  $5^{\circ}06'05,90''$  mm
- Banyaknya curah hujan =  $105^{\circ}07'27,14$  mm
- Suhu udara rata-rata =  $37^{\circ}$  C

#### 5) Obitrase

- Jarak ke Ibu Kota Kecamatan = 4 km
- Jarak ke Ibu Kota Kabupaten = 17 km
- Jarak ke Ibu Kota Provinsi = 40 km

**TABEL 2**  
**STRUKTUR PEMERINTAHAN DESA SINAR BANTEN**  
**BEKRI LAMPUNG TENGAH**



**Tabel. 3**

## b. Pertanian

<b>No</b>	<b>Tanah</b>	<b>Jumlah (Ha)</b>
1	Perladangan	120
2	Persawahan	245,1
3	Perkebunan PTP VII	4600
4	Perkebunan Rakyat	25
5	Tempat Rekreasi	3

*Sumber:* Dokumentasi Monografi Desa Sinar Banten

**Tabel. 4**

## c. Kependudukan

<b>No</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jumlah</b>
1	Laki-laki	899
2	Perempuan	894
3	Total	1793

*Sumber:* Dokumentasi Monografi Desa Sinar Banten

d. Visi dan Misi desa Sinar Banten

1) Visi

- a) Terwujudnya kehidupan masyarakat yang sehat dan sejahtera.
- b) Terwujudnya tingkat pendidikan yang layak bagi masyarakat secara menyeluruh.
- c) Terwujudnya kemandirian pangan bagi masyarakat.
- d) Terwujudnya kampung yang indah dan asri dengan panaroma alam yang di miliki.
- e) Terwujudnya kehidupan masyarakat yang hidup damai dan berbagai suku bangsa dan agama.
- f) Terwujudnya kehidupan yang aman dan nyaman bagi masyarakat.
- g) Terwujudnya masyarakat yang mandiri dan inovatif.<sup>2</sup>

2) Misi

- a) Bimbingan dan pembinaan masyarakat pola hidup sehat
- b) Bimbingan dan motivasi masyarakat pentingnya pendidikan di era milenial terhadap teknologi digital.
- c) Bimbingan teknologi inovasi bidang pertanian bagi masyarakat secara terpadu dan berkelanjutan.
- d) Pengelolaan sumber daya alam untuk menciptakan kampung wisata.
- e) Bimbingan masyarakat tentang kerukunan dan toleransi beragama.
- f) Menciptakan ketertiban dan keamanan lingkungan.
- g) Bimbingan dan pengembangan teknologi industri rumahan menuju masyarakat yang mandiri dan inovatif.
- h) Mengelola pendapatan asli kampung untuk kesejahteraan masyarakat.
- i) Melestarikan budaya daerah.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Dokumentasi Desa Sinar Banten Bekri, Dicatat pada Tanggal 9 Maret 2024.

<sup>3</sup> Dokumentasi Desa Sinar Banten Bekri, Dicatat pada Tanggal 9 Maret 2024.

Tabel. 5

No	Mata Pencaharian	Jumlah Penduduk	Persentase (%)
1	Belum Bekerja	488	27,22%
2	Mengurus Rumah Tangga	436	24,32%
3	Pelajar/Mahasiswa	297	16,56%
4	Pensiunan	7	0,39%
5	PNS	8	0,45%
6	Pedagang	6	0,33%
7	Petani	145	8,09%
8	Peternak	5	0,28%
9	Karyawan Swasta	22	1,23%
10	Karyawan BUMN	17	0,935%
11	Buruh Harian Lepas	116	12,83%
12	Guru	8	0,45%
13	Sopir	8	0,45%
14	Wiraswasta	230	12,83%
<b>JUMLAH</b>		<b>1793</b>	<b>100%</b>

Sumber : Monografi Desa Sinar Banten

Tabel. 6

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah Gedung Sekolah
1	PAUD	3
2	TK	3
3	SD	3
4	SLTP	2
5	SMK	1
6	Kursus Keterampilan	3
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>

Sumber : Monografi Desa Sinar Banten



**Tabel. 7**

<b>No</b>	<b>Petugas Kesehatan</b>	<b>Jumlah</b>
1	Mantri	3
2	Bidan	4
3	Perawat	3
<b>JUMLAH</b>		<b>10</b>

Sumber : Monografi Desa Sinar Banten

## **B. Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game Online Di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah**

Strategi komunikasi adalah perencanaan yang efektif dalam penyampaian pesan sehingga mudah dipahami oleh komunikan dan bisa menerima apa yang telah disampaikan sehingga bisa mengubah sikap atau perilaku seseorang. Strategi komunikasi merupakan paduan dan perencanaan komunikasi dan manajemen komunikasi untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut strategi komunikasi harus dapat menunjukkan bagaimana operasionalnya secara taktis harus dilakukan dalam arti kata bahwa pendekatan bisa berbeda sewaktu-waktu bergantung dari situasi dan kondisi.

Strategi komunikasi erat hubungan dan kaitannya antara tujuan yang hendak dicapai dengan konsekuensi-konsekuensi (masalah) yang harus diperhitungkan, kemudian merencanakan bagaimana mencapai

konsekuensi-konsekuensi sesuai dengan hasil yang diharapkan atau dengan kata lain tujuan yang hendak dicapai.<sup>4</sup>

Strategi komunikasi merupakan paduan dan perencanaan komunikasi (*communication planning*) dan manajemen komunikasi (*communication management*) untuk mencapai suatu tujuan. Adapun dari teknik strategi itu sendiri adalah :

1. **Redundancy (Repetition)**. Teknik redundancy atau repetition adalah cara mempengaruhi khalayak dengan jalan mengulang-ulang pesan kepada khalayak. Dengan teknik ini sekalian banyak manfaat yang dapat di tarik darinya. Manfaat itu antara lain bahwa khalayak akan lebih memperhatikan pesan itu, karena justru kontras dengan pesan yang tidak diulang-ulang, sehingga ia akan lebih banyak mengikat perhatian.<sup>5</sup>
2. **Canalizing**. Teknik canalizing adalah memahami dan meneliti pengaruh kelompok terhadap individu atau khalayak. Untuk berhasilnya komunikasi ini, maka harus dimulai dari memenuhi nilai-nilai dan standard kelompok dan masyarakat dan secara berangsur-angsur mengubahnya ke arah yang dikehendaki. Akan tetapi bila hal ini kemudian ternyata tidak mungkin, maka kelompok tersebut secara perlahan-lahan dipecahkan, sehingga anggota-anggota kelompok itu sudah tidak memiliki lagi hubungan yang ketat. Dengan demikian pengaruh kelompok akan menipis dan akhirnya akan hilang sama

---

<sup>4</sup> Effendy, O.U. 2011. Ilmu Komunikasi: Teori dan Prakteknya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

<sup>5</sup> *Ibid.*,

sekali. Dalam keadaan demikian itulah pesan-pesan akan mudah diterima oleh komunikan.

3. **Informatif**. Teknik informatif adalah suatu bentuk isi pesan, yang bertujuan mempengaruhi khalayak dengan jalan memberikan penerangan. Penerangan berarti menyampaikan sesuatu apa adanya, apa sesungguhnya di atas fakta-fakta dan data-data yang benar serta pendapat-pendapat yang benar pula. Teknik informatif ini, lebih ditujukan pada penggunaan akal pikiran khalayak, dan dilakukan dalam bentuk pernyataan berupa keterangan, penerangan, berita dan sebagainya.
4. **Persuasif**. Teknik persuasif adalah mempengaruhi dengan jalan membujuk. Dalam hal ini khalayak digugah baik pikirannya, maupun dan terutama perasaannya. Perlu diketahui, bahwa situasi mudah terkena sugesti ditentukan oleh kecakapan untuk meng sugestikan atau menyarankan sesuatu kepada komunikan (*suggestivitas*), dan mereka itu sendiri diliputi oleh keadaan mudah untuk menerima pengaruh (*suggestibilitas*).
5. **Edukatif**. Teknik edukatif merupakan salah satu usaha mempengaruhi khalayak dari suatu pernyataan umum yang dilontarkan, dapat diwujudkan dalam bentuk pesan yang akan berisi pendapat-pendapat, fakta-fakta, dan pengalaman-pengalaman. Mendidik berarti memberikan sesuatu ide kepada khalayak apa sesungguhnya, di atas fakta-fakta, pendapat dan pengalaman yang dapat

dipertanggungjawabkan dari segi kebenaran, dengan disengaja, teratur dan berencana, dengan tujuan mengubah tingkah laku manusia ke arah yang diinginkan.

6. **Koersif**. Teknik koersif adalah mempengaruhi khalayak dengan jalan memaksa. Teknik koersif ini biasanya dimanifestasikan dalam bentuk peraturan-peraturan, perintah-perintah dan intimidasi-intimidasi. Untuk pelaksanaannya yang lebih lancar biasanya di belakangnya berdiri suatu kekuatan yang cukup tangguh.

Analisis Strategi Komunikasi yang di gunakan oleh Orang Tua dalam mendampingi anak bermain *Game Online* di Desa Sinar Banten Bekri, dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Tujuan Komunikasi**: Menentukan tujuan yang ingin dicapai melalui strategi komunikasi. Tujuan ini harus jelas, spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan memiliki batas waktu. Dari 5 informan ada beberapa tujuan komunikasi yang di tetapkan dalam Strategi Komunikasi Orang Tua yaitu :
  - a. Bapak Edi Sutoko, S.E : Bapak Edi Sutoko menentukan tujuan komunikasi dengan anak terkait penggunaan *sebuah smartphone* .
  - b. Bapak Haris Handoko, S.E : Bapak Haris Handoko menentukan tujuan komunikasi kepada anak saat menggunakan *smartphone* agar tidak teralalu berlebihan saat penggunaannya.

- c. Bapak Suherman : Bapak Suherman menentukan tujuan komunikasi kepada anak untuk menggunakan sebuah *smartphone* dengan bijak.
  - d. Bapak Hendarwan : Bapak Hendarwan menentukan tujuan komunikasi untuk anak agar selalu ingat kepada waktu saat menggunakan sebuah *smartphone*.
  - e. Bapak Suwarno : Bapak Suwarno menentukan tujuan komunikasi kepada anak untuk selalu mendengarkan apa perkataan orang tua agar tidak selalu tepaku kepada *smartphone* miliknya.
2. **Penentuan Target Audiens:** Mengidentifikasi dan memahami audiens yang dituju. Ini melibatkan analisis demografis, psikografis, dan karakteristik komunikasi yang relevan dari audiens yang dituju. Dari 5 informan ada beberapa cara penentuan target yang di lakukan dalam Strategi Komunikasi Orang Tua yaitu :
- a. Bapak Edi Sutoko, S.E : Bapak Edi Sutoko menentukan target untuk anak nya yang boleh bermain *smartphone* sekitar umur 12 tahun.
  - b. Bapak Haris Handoko, S.E : Bapak Haris Handoko mengatakan bahwa anak nya boleh menggunakan *smartphone* pada umur 15 tahun.
  - c. Bapak Suherman : Bapak Suherman hanya memperbolehkan anak nya menggunakan *smartphone* pada saat belajar.

- d. Bapak Hendarwan : Bapak Hendarwan mengizinkan anak nya memakai *smartphone* ketika ia sudah umur di atas 12 tahun.
  - e. Bapak Suwarno : Bapak Suwarno memberikan sebuah *smartphone* kepada anak nya pada usia 10 tahun dan itu hanya untuk kepentingan belajar.
3. **Pesan Komunikasi:** Merumuskan pesan yang efektif dan relevan dengan tujuan komunikasi dan audiens yang dituju. Pesan harus jelas, ringkas, mudah dimengerti, menarik, dan sesuai dengan nilai, keyakinan, dan kebutuhan audiens. Dari 5 informan ada beberapa pesan komunikasi yang di tetapkan dalam Strategi Komunikasi Orang Tua yaitu :
- a. Bapak Edi Sutoko, S.E : Bapak Edi Sutoko selalu memberikan pesan kepada anak nya agar tidak selalu menggunakan sebuah *smartphone* milik nya hanya untuk selalu bermain game online.
  - b. Bapak Haris Handoko, S.E : Bapak Haris Handoko memberikan pesan kepada anak nya untuk mengingat waktu makan dan tidak melulu bermain game online.
  - c. Bapak Suherman : Bapak Suherman mengingatkan anak nya untuk tidak sealalu bermain game online sampai larut malam karena akan mengganggu waktu tidur nya.
  - d. Bapak Hendarwan : Bapak Hendarwan selalu memberikan pesan kepada anak nya bahwa dia harus bijak dalam menggunakan

*smartphone* sesuai dengan kebutuhannya yaitu untuk pembelajaran bukan hanya melulu untuk game online saja.

- e. Bapak Suwarno : Bapak Suwarno berpesan kepada anaknya bahwa jika ia terus-terusan bermain game online hanya akan membuat matanya sakit dan kepalanya menjadi pusing tidak karuan dan juga lupa kepada waktu.

4. **Saluran Komunikasi:** Memilih saluran atau media komunikasi yang tepat untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Saluran dapat meliputi media cetak, media elektronik, media sosial, pertemuan langsung, atau kombinasi dari beberapa saluran tersebut. Dari 5 informan ada beberapa saluran komunikasi yang ditetapkan dalam Strategi Komunikasi Orang Tua yaitu :

- a. Bapak Edi Sutoko, S.E : Bapak Edi Sutoko selalu melakukan kontak langsung kepada anak untuk tidak terus-terusan bermain game online.
- b. Bapak Haris Handoko, S.E : Bapak Haris Handoko terkadang menggunakan kontak langsung dengan anak tapi lebih sering mengingatkan lewat pesan atau alarm pada *smartphone* anak tersebut
- c. Bapak Suherman : Bapak Suherman memberikan sebuah peringatan dengan sebuah tulisan atau aturan tertulis penggunaan sebuah *smartphone*.

- d. Bapak Hendarwan : Bapak Hendarwan biasa nya melakukan sebuah kontak langsung dan juga sebuah peringatan dengan sebuah tulisan.
  - e. Bapak Suwarno : Bapak Suwarno selalu melakukan kontak langsung kepada anak untuk tidak terus-terusan bermain *smartphone* milik nya.
5. **Strategi Kreatif:** Merancang pendekatan kreatif untuk menarik perhatian dan mempengaruhi audiens. Strategi kreatif dapat meliputi penggunaan cerita, visual menarik, humor, atau elemen kreatif lainnya yang relevan dengan audiens dan pesan. Dari 5 informan ada beberapa strategi kreatif yang di tetapkan dalam Strategi Komunikasi Orang Tua yaitu :
- a. Bapak Edi Sutoko, S.E : Bapak Edi Sutoko menggunakan strategi kreatif berupa strategi komunikasi persuasif dimana saya mulai memengaruhi anak saya dengan cara membujuk.
  - b. Bapak Haris Handoko, S.E : Bapak Haris Handoko menggunakan strategi kreatif berupa strategi komunikasi edukatif yaitu dengan cara memengaruhi anak saya agar terpengaruh dengan kata-kata saya.
  - c. Bapak Suherman : Bapak Suherman menggunakan strategi kreatif berupak strategi komunkasi koersif dimana cara ini dilakukan untuk memengaruhi khalayak dengan jalan memaksa.



- d. Bapak Hendarwan : Bapak Hendarwan menggunakan strategi kreatif berupa strategi komunikasi informatif dimana cara ini dilakukan dalam bentuk isi pesan yang bertujuan memengaruhi khalayak dengan jalan penerangan.
  - e. Bapak Suwarno : Bapak Suwarno menggunakan strategi kreatif berupa strategi komunikasi yaitu *redudency* yang dimana itu dilakukan dengan cara memengaruhi khalayak dengan jalan mengulang-ulang pesan kepada khalayak.
6. **Penjadwalan dan Frekuensi:** Menentukan waktu, jadwal, dan frekuensi komunikasi yang tepat untuk mencapai audiens dengan efektif. Hal ini melibatkan menentukan waktu yang optimal, mempertimbangkan kebiasaan audiens, dan mengatur komunikasi secara teratur. Dari 5 informan ada beberapa cara penjadwalan dan frekuensi yang ditetapkan dalam Strategi Komunikasi Orang Tua yaitu :
- a. Bapak Edi Sutoko, S.E : Bapak Edi Sutoko memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan *smartphone* nya hanya pada saat setelah tidur siang sekitar pukul 14:00-15:00.
  - b. Bapak Haris Handoko, S.E : Bapak Haris Handoko memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan *smartphone* nya hanya pada saat selepas pulang dari mengaji.

- c. Bapak Suherman : Bapak Suherman memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan *smartphone* nya hanya untuk mencari sesuatu saja.
  - d. Bapak Hendarwan : Bapak Hendarwan memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan *smartphone* nya hanya pada saat selepas waktu sekolah atau pulang sekolah.
  - e. Bapak Suwarno : Bapak Suwarno memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan *smartphone* nya hanya pada saat anak tersebut selesai dengan semua pekerjaan nya mulai dari mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah.
7. **Evaluasi dan Pemantauan:** Menetapkan metode evaluasi untuk mengukur keberhasilan strategi komunikasi. Ini melibatkan pemantauan kinerja, pengumpulan umpan balik dari audiens, dan melakukan penyesuaian strategi jika diperlukan. Dari 5 informan ada beberapa cara evaluasi dan pantauan yang di tetapkan dalam Strategi Komunikasi Orang Tua yaitu :
- a. Bapak Edi Sutoko, S.E : Bapak Edi Sutoko melakukan sebuah evaluasi terhadap anak nya, apakah anak tersebut mendengarkan apa yang di katakana oleh nya atau tidak.
  - b. Bapak Haris Handoko, S.E : Bapak Haris Handoko selalu melakukan sebuah evaluasi untuk mengetahui apakah anak tersebut menuruti nya atau tidak.

- c. Bapak Suherman : Bapak Suherman biasa melakukan pantauan terhadap anak nya apakah sudah sesuai dengan apa yang di mau atau belum.
- d. Bapak Hendarwan : Bapak Hendarwan selalu melakukan evaluasi dengan sealalu mengulang apa yang sudah di terangkan sejak awal.
- e. Bapak Suwarno : Bapak Suwarno melakukan sebuah evaluasi dan juga pantauan terhadap anak nya dengan cara memberikan sebuah pengulangan pesan agar lebih mudah di cerna dan di laksanakan.

**C. Faktor Pendukung dan penghambat Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game Online di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah**

Dalam Upaya Orang Tua melakukan strategi komunikasi ada Faktor pendukung dan juga ada faktor pengambat strategi komunikasi.

**c.1. Faktor Pendukung**

Empat faktor penting yang harus diperhatikan menyusun strategi komunikasi:

**a. Mengenal khalayak.**

Khalayak itu aktif sehingga antara komunikator dengan komunikan bukan saja terjadi saling hubungan, tetapi juga saling mempengaruhi.

**b. Menyusun pesan**

Menyusun pesan yaitu menentukan tema dan materi. Syarat utama dalam mempengaruhi kalayak dari pesan tersebut ialah mampu membangkitkan perhatian. Awal efektivitas dalam komunikasi ialah

bangkitnya perhatian dari khalayak terhadap pesan-pesan yang disampaikan.

c. Menetapkan metode

Dalam hal ini metode penyampaian, yang dapat dilihat dari dua aspek: menurut cara pelaksanaannya dan menurut bentuk isinya.

Menurut cara pelaksanaannya, dapat diwujudkan dalam dua bentuk yaitu, Metode redundancy (repetition), Canalizing.

Metode redundancy adalah cara mempengaruhi khalayak dengan jalan mengulang-ulang pesan pada khalayak. Metode canalizing yaitu mempengaruhi khalayak untuk menerima pesan yang disampaikan, kemudian secara perlahan-lahan mengubah sikap dan pola pemikirannya ke arah yang kita kehendaki. Menurut bentuk isinya dikenal metode-metode, Informatif, Persuasif, Edukatif, Koersif.

Metode informatif, lebih ditujukan pada penggunaan akal pikiran khalayak, dan dilakukan dalam bentuk pernyataan berupa: keterangan, penerangan, berita, dan sebagainya.

Metode persuasif yaitu mempengaruhi khalayak dengan jalan membujuk. Dalam hal ini khalayak digugah baik pikiran maupun perasaannya.

Metode edukatif, memberikan sesuatu idea kepada khalayak berdasarkan fakta-fakta, pendapat dan pengalaman yang dapat dipertanggungjawabkan dari segi kebenarannya dengan disengaja, teratur dan berencana, dengan tujuan mengubah tingkah laku manusia ke arah yang diinginkan.

Metode koersif, mempengaruhi khalayak dengan jalan memaksa tanpa memberi kesempatan berpikir untuk menerima gagasan-gagasan yang dilontarkan, dimanifestasikan dalam bentuk peraturan-peraturan, intimidasi dan biasanya di belakangnya berdiri kekuatan Tangguh.

d. Pemilihan media komunikasi.

Kita dapat memilih salah satu atau gabungan dari beberapa media, bergantung pada tujuan yang akan dicapai, pesan yang disampaikan dan teknik yang dipergunakan, karena masing-masing medium mempunyai kelemahan-kelemahannya tersendiri sebagai alat.

#### c.2. Faktor Penghambat

Kendala dalam komunikasi biasanya terjadi di waktu penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan sering terjadi tidak tercapainya pengertian sebagaimana yang dikehendaki, malah ada kesalahpahaman. tidak bisa diterimanya pesan tersebut dengan sempurna dikarenakan disparitas lambang atau bahasa antara apa yang digunakan menggunakan yang diterima. Atau ada kendala teknis lainnya yg mengakibatkan gagasan terhadap kelancaran sistem komunikasi ke 2 belah pihak.

##### a. Hambatan pada proses penyampaian (process barrier)

Hambatan ini mampu datang asal pihak komunikator yang kesulitan pada penyampaian pesan-pesannya, tidak menguasai materi pesan, dan belum memiliki kemampuan sebagai komunikator yang handal. hambatan ini bisa pula asal asal penerima pesan tersebut (receiver barrier) sebab sulitnya komunikan pada memahami pesan itu dengan baik. Hal ini bisa ditimbulkan sang rendahnya tingkat penguasaan bahasa, pendidikan, intelektual serta sebagainya yg terdapat dalam diri komunikan.

b. Hambatan secara fisik (physical barrier)

Sarana fisik dapat menghambat komunikasi yang efektif, contohnya pendengaran kurang tajam dan gangguan di sistem serta gangguan di sistem pengeras bunyi (sound system) yang acapkali terjadi dalam suatu ruangan kuliah, seminar, pertemuan, dll. Hal ini dapat menghasilkan pesan-pesan tidak efektif hingga dengan tepat kepada komunikannya.

c. Hambatan semantik (semantik barrier)

Hambatan segi semantik (bahasa dan arti perkataan), yaitu adanya disparitas pengertian serta pemahaman antara pemberi pesan dan penerima wacana satu bahasa atau lambang. Mungkin saja bahasa yang disampaikan terlalu teknis dan formal, sebagai akibatnya menyulitkan pihak komunikan yg taraf pengetahuan dan pemahaman bahasa teknisnya kurang. Atau sebaliknya, tingkat pengetahuan dan pemahaman bahasa teknis komunikator yg kurang.

d. Hambatan psiko-sosial (psychosocial barrier)

Adanya disparitas yang cukup lebar dalam aspek kebudayaan, adat adat, norma, persepsi serta nilai-nilai yg dianut sebagai akibatnya kesamaan, kebutuhan serta asa-asa dari ke 2 belah pihak yg berkomunikasi juga tidak sama. contohnya, seseorang komunikator (pembicara) memberikan kata momok yang pada kamus besar bahasa Indonesia telah benar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang strategi komunikasi dalam pendampingan permainan game online di desa Sinar Banten Bekri lampung Tengah, berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil, mengenai Strategi Komunikasi Orang Tua yaitu:

##### **1. Strategi Komunikasi Orang Tua**

Strategi komunikasi adalah perencanaan yang efektif dalam penyampaian pesan sehingga mudah dipahami oleh komunikan dan bisa menerima apa yang telah disampaikan sehingga bisa mengubah sikap atau perilaku seseorang. Strategi komunikasi merupakan paduan dan perencanaan komunikasi dan manajemen komunikasi untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut strategi komunikasi harus dapat menunjukkan bagaimana operasionalnya secara taktis harus dilakukan dalam arti kata bahwa pendekatan bisa berbeda sewaktu-waktu bergantung dari situasi dan kondisi.

Strategi komunikasi erat hubungan dan kaitannya antara tujuan yang hendak dicapai dengan konsekuensi-konsekuensi (masalah) yang harus diperhitungkan, kemudian merencanakan bagaimana mencapai konsekuensi-konsekuensi sesuai dengan hasil yang diharapkan atau dengan kata lain tujuan yang hendak dicapai. Strategi komunikasi merupakan paduan dan perencanaan komunikasi (*communication*

*planning*) dan manajemen komunikasi (*communication management*) untuk mencapai suatu tujuan.

Strategi komunikasi merupakan paduan dan perencanaan komunikasi (*communication planning*) dan manajemen komunikasi (*communication management*) untuk mencapai suatu tujuan. Adapun dari teknik strategi itu sendiri adalah :

a. *Redundancy (Repetition)*.

Teknik *redundancy* atau *repetition* adalah cara mempengaruhi khalayak dengan jalan mengulang-ulang pesan kepada khalayak. Dengan teknik ini sekalian banyak manfaat yang dapat di tarik darinya. Manfaat itu antara lain bahwa khalayak akan lebih memperhatikan pesan itu, karena justru kontras dengan pesan yang tidak diulang-ulang, sehingga ia akan lebih banyak mengikat perhatian.

b. *Canalizing*

Teknik *canalizing* adalah memahami dan meneliti pengaruh kelompok terhadap individu atau khalayak. Untuk berhasilnya komunikasi ini, maka harus dimulai dari memenuhi nilai-nilai dan standard kelompok dan masyarakat dan secara berangsur-angsur mengubahnya ke arah yang dikehendaki. Akan tetapi bila hal ini kemudian ternyata tidak mungkin, maka kelompok tersebut secara perlahan-lahan dipecahkan, sehingga anggota-anggota kelompok itu sudah tidak memiliki lagi hubungan yang ketat. Dengan demikian pengaruh kelompok akan menipis dan akhirnya akan hilang sama



sekali. Dalam keadaan demikian itulah pesan-pesan akan mudah diterima oleh komunikan.

c. *Informatif*

Teknik informatif adalah suatu bentuk isi pesan, yang bertujuan mempengaruhi khalayak dengan jalan memberikan penerangan. Penerangan berarti menyampaikan sesuatu apa adanya, apa sesungguhnya di atas fakta-fakta dan data-data yang benar serta pendapat-pendapat yang benar pula. Teknik informatif ini, lebih ditujukan pada penggunaan akal pikiran khalayak, dan dilakukan dalam bentuk pernyataan berupa keterangan, penerangan, berita dan sebagainya.

d. *Persuasif*

Teknik persuasif adalah mempengaruhi dengan jalan membujuk. Dalam hal ini khalayak digugah baik pikirannya, maupun dan terutama perasaannya. Perlu diketahui, bahwa situasi mudah terkena sugesti ditentukan oleh kecakapan untuk meng sugestikan atau menyarankan sesuatu kepada komunikan (*suggestivitas*), dan mereka itu sendiri diliputi oleh keadaan mudah untuk menerima pengaruh (*suggestibilitas*).

e. *Edukatif*

Teknik edukatif merupakan salah satu usaha mempengaruhi khalayak dari suatu pernyataan umum yang dilontarkan, dapat diwujudkan dalam bentuk pesan yang akan berisi pendapat-pendapat,

fakta-fakta, dan pengalaman-pengalaman. Mendidik berarti memberikan sesuatu ide kepada khalayak apa sesungguhnya, di atas fakta-fakta, pendapat dan pengalaman yang dapat dipertanggungjawabkan dari segi kebenaran, dengan disengaja, teratur dan berencana, dengan tujuan mengubah tingkah laku manusia ke arah yang diinginkan.

f. *Koersif*

Teknik koersif adalah mempengaruhi khalayak dengan jalan memaksa. Teknik koersif ini biasanya dimanifestasikan dalam bentuk peraturan-peraturan, perintah-perintah dan intimidasi-intimidasi. Untuk pelaksanaannya yang lebih lancar biasanya di belakangnya berdiri suatu kekuatan yang cukup tangguh.

## **2. Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Komunikasi**

Dalam Upaya Orang Tua melakukan strategi komunikasi ada Faktor pendukung dan juga ada faktor penghambat strategi komunikasi.

a. Faktor Pendukung

Empat faktor penting yang harus diperhatikan menyusun strategi komunikasi:

1) Mengetahui khalayak.

Khalayak itu aktif sehingga antara komunikator dengan komunikan bukan saja terjadi saling hubungan, tetapi juga saling mempengaruhi.

## 2) Menyusun pesan

Menyusun pesan yaitu menentukan tema dan materi. Syarat utama dalam mempengaruhi khalayak dari pesan tersebut ialah mampu membangkitkan perhatian. Awal efektivitas dalam komunikasi ialah bangkitnya perhatian dari khalayak terhadap pesan-pesan yang disampaikan.

## 3) Menetapkan metode

Dalam hal ini metode penyampaian, yang dapat dilihat dari dua aspek: menurut cara pelaksanaannya dan menurut bentuk isinya.

Menurut cara pelaksanaannya, dapat diwujudkan dalam dua bentuk yaitu, Metode redundancy (repetition), Canalizing.

Metode redundancy adalah cara mempengaruhi khalayak dengan jalan mengulang-ulang pesan pada khalayak. Metode canalizing yaitu mempengaruhi khalayak untuk menerima pesan yang disampaikan, kemudian secara perlahan-lahan mengubah sikap dan pola pemikirannya ke arah yang kita kehendaki. Menurut bentuk isinya dikenal metode-metode, Informatif, Persuasif, Edukatif, Koersif.

Metode informatif, lebih ditujukan pada penggunaan akal pikiran khalayak, dan dilakukan dalam bentuk pernyataan berupa: keterangan, penerangan, berita, dan sebagainya.

Metode persuasif yaitu mempengaruhi khalayak dengan jalan

membujuk. Dalam hal ini khalayak digugah baik pikiran maupun perasaannya.

Metode edukatif, memberikan sesuatu idea kepada khalayak berdasarkan fakta-fakta, pendapat dan pengalaman yang dapat dipertanggungjawabkan dari segi kebenarannya dengan disengaja, teratur dan berencana, dengan tujuan mengubah tingkah laku manusia ke arah yang diinginkan.

Metode koersif, mempengaruhi khalayak dengan jalan memaksa tanpa memberi kesempatan berpikir untuk menerima gagasan-gagasan yang dilontarkan, dimanifestasikan dalam bentuk peraturan-peraturan, intimidasi dan biasanya di belakangnya berdiri kekuatan Tangguh.

#### 4) Pemilihan media komunikasi.

Kita dapat memilih salah satu atau gabungan dari beberapa media, bergantung pada tujuan yang akan dicapai, pesan yang disampaikan dan teknik yang dipergunakan, karena masing-masing medium mempunyai kelemahan-kelemahannya tersendiri sebagai alat.

#### b. Faktor Penghambat

##### 1) Hambatan pada proses penyampaian (process barrier)

Hambatan ini mampu datang asal pihak komunikator yang kesulitan pada penyampaian pesan-pesannya, tidak menguasai materi pesan, dan belum memiliki kemampuan sebagai

komunikator yang handal. hambatan ini bisa pula asal asal penerima pesan tersebut (receiver barrier) sebab sulitnya komunikasi pada memahami pesan itu dengan baik. Hal ini bisa ditimbulkan sang rendahnya tingkat penguasaan bahasa, pendidikan, intelektual serta sebagainya yg terdapat dalam diri komunikasi.

2) Hambatan secara fisik (physical barrier)

Sarana fisik dapat menghambat komunikasi yang efektif, contohnya pendengaran kurang tajam dan gangguan di sistem serta gangguan di sistem pengeras bunyi (sound system) yang acapkali terjadi dalam suatu ruangan kuliah, seminar, pertemuan, dll. Hal ini dapat menghasilkan pesan-pesan tidak efektif hingga dengan tepat kepada komunikannya.

3) Hambatan semantik (semantik barrier)

Hambatan segi semantik (bahasa dan arti perkataan), yaitu adanya disparitas pengertian serta pemahaman antara pemberi pesan dan penerima wacana satu bahasa atau lambang. Mungkin saja bahasa yang disampaikan terlalu teknis dan formal, sebagai akibatnya menyulitkan pihak komunikasi yg taraf pengetahuan dan pemahaman bahasa teknisnya kurang. Atau sebaliknya, tingkat pengetahuan dan pemahaman bahasa teknis komunikator yg kurang.

#### 4) Hambatan psiko-sosial (psychosocial barrier)

Adanya disparitas yang cukup lebar dalam aspek kebudayaan, adat adat, norma, persepsi serta nilai-nilai yg dianut sebagai akibatnya kesamaan, kebutuhan serta asa-asa dari ke 2 belah pihak yg berkomunikasi juga tidak sama. contohnya, seseorang komunikator (pembicara) memberikan kata momok yang pada kamus besar bahasa Indonesia telah benar. Nyatanya istilah tadi dalam bahasa sunda berkonotasi karang baik. Bila kata tersebut diucapkan pada pidato/kata sambutan dalam sebuah program formal yang dihadiri para pejabat, tokoh dan sesepuh

### **B. Saran**

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah peneliti paparkan maka terdapat beberapa saran yaitu :

1. Orang tua harus bisa menguasai pesan-pesan yang akan di sampaikan untuk mengurangi faktor penghambat strategi komunikasi.
2. Bagi peneliti yang akan datang diharapkan bisa menggali lebih dalam lagi tentang strategi komunikasi yang di lakukan orang tua dalam pendampingan permainan game online di desa Sinar Banten Kecamatan Bekri.
3. Hasil dari penelitian Skirpsi ini semoga dapat menjadi bahan dan wawasan ilmu dalam menyelesaikan masalah yang ada di Masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Budi Ain. *Strategi Komunikasi Orang Tua dan Anak penggemar game online di desa Labuhan Papan Kecamatan Tanjung Putih Tanah Malwan*. Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, ASx 2019
- Ademiye Soysal, *Upaya Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak (TK) Kharisma Bangsa Tanggerang Selatan*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2020.
- Amirullah, *Manajemen Strategi* Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- Andi Widjaya, *Komunikasi : Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008.
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta : Rineka Cipta, 2008.
- Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung : PT Rosdakarya, 2005.
- Gede Eko, Reddy S.H, Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. 2009. *Internet Game Online*. Makalah. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.
- Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak Children*, Jakarta : Salemba Humanika, 2009.
- Lexy J Maleong "Metode Penelitian Kualitatif" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008)
- Lexy J Moelong, "Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi", (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2015)
- Marhaeni Fajar, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008).
- Nurul Novitasari, *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak*. Prodi Pendidikan Agama Islam, STAI Al Hikmah Tuban, 2019.

*Sabli*: Majalah Islam, volume 16, masalah 15 – 18 , Bandung: Bina Media Sabili, 2009.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif* ( Bandung: Alfabeta, 2009).

Syukur Kholil, *Komunikasi Islam*, Bandung : Citapustaka Media, 2007.

Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, Bandung: Citapustaka Media, 2006.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Pusat Aksara, 2002.

Uchjana Onong, *Dinamika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.



# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

### Deskripsi Wawancara Dengan Informan

**Nama** : Edi Sutoko , S.E  
**Tanggal** : 25 Maret 2024  
**Pukul** : 19.30 s/d Selesai  
**Tempat** :Rumah Bapak Edi sutoko, S.E

Informan	Asalammualaikum Pak, maaf pak di sini saya mau izin mewawancarai Bapak?
Peneliti	Waalaikumsalam, baik mas silahkan.
Peneliti	Apakah bapak sering meluangkan waktu untuk berbicara dengan anak?
Informan	Ya, saya sering meluangkan waktu untuk mengobrol sambil bercanda gurau dengan anak
Peneliti	Bagaimana Bapak Mentukan Tujuan Komunikasi ini?
Informan	Saya menentukan tujuan komunikasi dengan anak terkait penggunaan <i>sebuah smartphone</i>
Peneliti	Bagaimana Bapak menentukan sebuah target audiens?
Informan	Saya menentukan target untuk anak nya yang boleh bermain <i>smartphone</i> sekitar umur 12 tahun.
Peneliti	Bagaimana penyampain pesan nya Pak?
Informan	Saya selalu memberikan pesan kepada anak nya agar tidak selalu menggunakan sebuah <i>smartphone</i> milik nya hanya untuk selalu bermain game online.
Peneliti	Bagaimana Bapak Menentukan saluran komunikasi?
Informan	Saya selalu melakukan kontak langsung kepada anak untuk tidak terus-terusan bermain game online.
Peneliti	Strategi kreatif apa yang bapak gunakan?
Informan	Saya menggunakan strategi kreatif berupa strategi komunikasi persuasif dimana saya mulai memengaruhi anak saya dengan cara membujuk.
Peneliti	Bagaimana bapak melakukan sebuah penjadwalan ini?
Informan	Saya memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan <i>smartphone</i> nya hanya pada saat setelah tidur siang sekitar pukul 14:00-15:00.
Peneliti	Apakah Bapak memberikan sebuah evaluasi?
Informan	Ya saya melakukan sebuah evaluasi terhadap anak nya, apakah anak tersebut mendengarkan apa yang di katakana oleh nya atau tidak.
Peneliti	Baik pak terimakasih atas wawancara nya, assalammualaikum.
Informan	Sama-sama waalaikumsalam.

**Nama** : Haris Handoko, S.E  
**Tanggal** : 25 Maret 2024  
**Pukul** : 19.30 s/d Selesai  
**Tempat** : Rumah Bapak Haris Handoko, S.E

Informan	Asalammualaikum Pak, maaf pak di sini saya mau izin mewawancarai Bapak?
Peneliti	Walaikumsalam, baik mas silahkan.
Peneliti	Apakah bapak sering meluangkan waktu untuk berbicara dengan anak?
Informan	Ya, saya sering meluangkan waktu untuk mengobrol sambil bercanda gurau dengan anak
Peneliti	Bagaimana Bapak Menentukan Tujuan Komunikasi ini?
Informan	Saya menentukan tujuan komunikasi kepada anak saat menggunakan <i>smartphone</i> agar tidak teralalu berlebihan saat penggunaannya.
Peneliti	Bagaimana Bapak menentukan sebuah target audiens?
Informan	Saya mengatakan bahwa anak nya boleh menggunakan <i>smartphone</i> pada umur 15 tahun.
Peneliti	Bagaimana penyampain pesan nya Pak?
Informan	Saya memberikan pesan kepada anak nya untuk mengingat waktu makan dan tidak melulu bermain game online.
Peneliti	Bagaimana Bapak Menentukan saluran komunikasi?
Informan	Saya selalu melakukan kontak langsung kepada anak untuk tidak terus-terusan bermain game online.
Peneliti	Strategi kreatif apa yang bapak gunakan?
Informan	Saya menggunakan strategi kreatif berupa strategi komunikasi edukatif yaitu dengan cara memengaruhi anak saya agar terpengaruh dengan kata-kata saya.
Peneliti	Bagaimana bapak melakukan sebuah penjadwalan ini?
Informan	Saya memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan <i>smartphone</i> nya hanya pada saat selepas pulang dari mengaji.
Peneliti	Apakah Bapak memberikan sebuah evaluasi?
Informan	Ya saya selalu melakukan sebuah evaluasi untuk mengetahui apakah anak tersebut menuruti nya atau tidak.
Peneliti	Baik pak terimakasih atas wawancara nya, assalammualaikum.
Informan	Sama-sama walaikumsalam.

**Nama** : Suherman  
**Tanggal** : 28 Maret 2024  
**Pukul** : 19.30 s/d Selesai  
**Tempat** : Rumah Bapak Edi sutoko, S.E

Informan	Asalammualaikum Pak, maaf pak di sini saya mau izin mewawancarai Bapak?
Peneliti	Waalaikumsalam, baik mas silahkan.
Peneliti	Apakah bapak sering meluangkan waktu untuk berbicara dengan anak?
Informan	Ya, saya sering meluangkan waktu untuk mengobrol sambil bercanda gurau dengan anak
Peneliti	Bagaimana Bapak Mentukan Tujuan Komunikasi ini?
Informan	Saya menentukan tujuan komunikasi kepada anak untuk menggunakan sebuah <i>smartphone</i> dengan bijak.
Peneliti	Bagaimana Bapak menentukan sebuah target audiens?
Informan	Saya hanya memperbolehkan anak nya menggunakan <i>smartphone</i> pada saat belajar.
Peneliti	Bagaimana penyampain pesan nya Pak?
Informan	Saya selalu mengingatkan anak nya untuk tidak selalu bermain game online sampai larut malam karena akan mengganggu waktu tidur nya.
Peneliti	Bagaimana Bapak Menentukan saluran komunikasi?
Informan	Saya selalu memberikan sebuah peringatan dengan sebuah tulisan atau aturan tertulis penggunaan sebuah <i>smartphone</i> .
Peneliti	Strategi kreatif apa yang bapak gunakan?
Informan	Saya menggunakan strategi kreatif berupak strategi komunkasi koersif dimana cara ini dilakukan untuk memengaruhi khalayak dengan jalan memaksa.
Peneliti	Bagaimana bapak melakukan sebuah penjadwalan ini?
Informan	Saya memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan <i>smartphone</i> nya hanya untuk mencari sesuatu saja.
Peneliti	Apakah Bapak memberikan sebuah evaluasi?
Informan	Ya saya biasa melakukan pantauan terhadap anak nya apakah sudah sesuai dengan apa yang di mau atau belum.
Peneliti	Baik pak terimakasih atas wawancara nya, assalammualaikum.
Informan	Sama-sama waalaikumsalam.

**Nama : Hendarwan**  
**Tanggal : 25 Maret 2024**  
**Pukul : 19.30 s/d Selesai**  
**Tempat :Rumah Bapak Hendarwan**

Informan	Asalammualaikum Pak, maaf pak di sini saya mau izin mewawancarai Bapak?
Peneliti	Waalaikumsalam, baik mas silahkan.
Peneliti	Apakah bapak sering meluangkan waktu untuk berbicara dengan anak?
Informan	Ya, saya sering meluangkan waktu untuk mengobrol sambil bercanda gurau dengan anak
Peneliti	Bagaimana Bapak Mentukan Tujuan Komunikasi ini?
Informan	Saya menentukan tujuan komunikasi untuk anak agar selalu ingat kepada waktu saat menggunakan sebuah <i>smartphone</i> .
Peneliti	Bagaimana Bapak menentukan sebuah target audiens?
Informan	Saya mengizinkan anak nya memakai <i>smartphone</i> ketika ia sudah umur di atas 12 tahun.
Peneliti	Bagaimana penyampain pesan nya Pak?
Informan	Saya selalu memberikan pesan kepada anak nya bahwa dia harus bijak dalam menggunakan <i>smartphone</i> sesuai dengan kebutuhan nya yaitu untuk pembelajaran bukan hanya melulu untuk game online saja.
Peneliti	Bagaimana Bapak Menentukan saluran komunikasi?
Informan	Saya selalu biasa nya melakukan sebuah kontak langsung dan juga sebuah peringatan dengan sebuah tulisan.
Peneliti	Strategi kreatif apa yang bapak gunakan?
Informan	Saya menggunakan strategi kreatif berupa strategi komunikasi informatif dimana cara ini dilakukan dalam bentuk isi pesan yang bertujuan memengaruhi khalayak dengan jalan penerangan
Peneliti	Bagaimana bapak melakukan sebuah penjadwalan ini?
Informan	Saya memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan <i>smartphone</i> nya hanya pada saat selepas waktu sekolah atau pulang sekolah.
Peneliti	Apakah Bapak memberikan sebuah evaluasi?
Informan	Ya saya selalu melakukan evaluasi dengan selalu mengulang apa yang sudah di terangkan sejak awal.
Peneliti	Baik pak terimakasih atas wawancara nya, assalammualaikum.
Informan	Sama-sama waalaikumsalam.

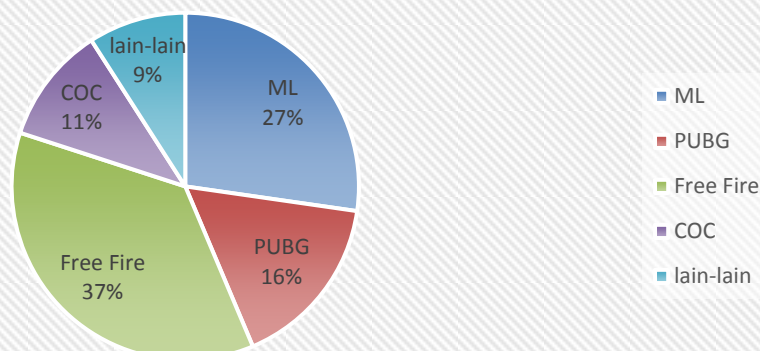
**Nama** : Suwarno  
**Tanggal** : 28 Maret 2024  
**Pukul** : 19.30 s/d Selesai  
**Tempat** : Rumah Bapak Suwarno

Informan	Asalammualaikum Pak, maaf pak di sini saya mau izin mewawancarai Bapak?
Peneliti	Walaikumsalam, baik mas silahkan.
Peneliti	Apakah bapak sering meluangkan waktu untuk berbicara dengan anak?
Informan	Ya, saya sering meluangkan waktu untuk mengobrol sambil bercanda gurau dengan anak
Peneliti	Bagaimana Bapak Mentukan Tujuan Komunikasi ini?
Informan	Saya tujuan komunikasi kepada anak untuk selalu mendengarkan apa perkataan orang tua agar tidak selalu tepaku kepada <i>smartphone</i> miliknya.
Peneliti	Bagaimana Bapak menentukan sebuah target audiens?
Informan	Saya memberikan sebuah <i>smartphone</i> kepada anak nya pada usia 10 tahun dan itu hanya untuk kepentingan belajar.
Peneliti	Bagaimana penyampain pesan nya Pak?
Informan	Saya berpesan kepada anak nya bahwa jika ia terus-terusan bermain game online hanya akan membuat mata nya sakit dan kepala nya menjadi pusing tidak karuan dan juga lupa kepada waktu.
Peneliti	Bagaimana Bapak Menentukan saluran komunikasi?
Informan	Saya selalu melakukan kontak langsung kepada anak untuk tidak terus-terusan bermain <i>smartphone</i> milik nya.
Peneliti	Strategi kreatif apa yang bapak gunakan?
Informan	Saya menggunakan strategi kreatif berupa strategi komunikasi yaitu <i>redudency</i> yang dimana itu di lakukan dengan cara memengaruhi khalayak dengan jalan mengulang-ulang pesan kepada khalayak.
Peneliti	Bagaimana bapak melakukan sebuah penjadwalan ini?
Informan	Saya memberikan penjadwalan kepada anak untuk menggunakan <i>smartphone</i> nya hanya pada saat anak tersebut selesai dengan semua pekerjaan nya mulai dari mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah.
Peneliti	Apakah Bapak memberikan sebuah evaluasi?
Informan	Ya saya melakukan sebuah evaluasi dan juga pantauan terhadap anak nya dengan cara memberikan sebuah pengulangan pesan agar lebih mudah di cerna dan di laksanakan.
Peneliti	Baik pak terimakasih atas wawancara nya, assalammualaikum.
Informan	Sama-sama walaikumsalam.

### Daftar Nama Informan

No	Nama Informan	Umur	Jabatan	Nama Anak
1	Edi Sutoko, S.E	48	Informan	Rafa
2	Haris Handoko, S.E	45	Informan	Aswan
3	Suherman	62	Informan	Yuda Tama
4	Hendarwan	38	Informan	Bayu
5	Suwarno	62	Informan	Fadil Al-Zaki

### Game Online yang sering di mainkan anak desa Sinar Banten Bekri dari Sampel 50 Orang



### WAKTU PELAKSANAAN PENELITIAN September 2023 – Juni 2024

No.	Keterangan	2023-2024						
		Sep	Okt	Nov	Jan	Feb	Apr	Jun
1.	Pengajuan Judul	■						
2.	Pra Survey		■					
3.	Penyusunan Proposal	■	■					
4.	Seminar Proposal		■					
5.	Pengurusan Izin dan Mengirim Proposal	■						
6.	Izin Dinas (Surat Menyurat)	■						
7.	Kroscek Kevalidan Data				■			
8.	Penelitian Lapangan				■	■		
9.	Penulisan Laporan						■	
10.	Sidang Munaqosah							■
11.	Penggandaan Laporan							■

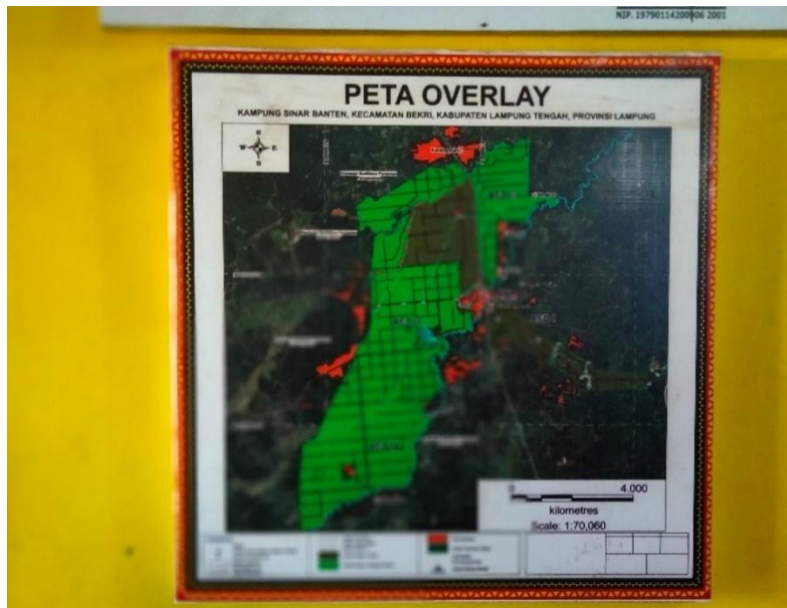


**Gambar 1**  
Gedung Balai Kampung Sinar Banten



**Gambar2**  
Gambar visi dan misi desa Sinar Banten





**Gambar 3**  
Gambar Peta Overlay Desa Sinar Banten Bekri

**FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN****Foto 1**

Wawancara dengan Kepala Desa Sinar Banten Bekri, Bapak Haryadi  
Tanggal 23 Maret 2024

**Foto 2**

Wawancara Dengan Bapak Edi Suroko, S.E, selaku informan  
Pada tanggal 25 Maret 2024

\



**Foto 3**  
Wawancara Dengan Bapak Haris Handoko, S.E selaku informan  
Pada tanggal 25 Maret 2024



**Foto 4**  
Wawancara Dengan Bapak Suherman selaku informan  
Pada tanggal 28 Maret 2024



**Foto 5**  
Wawancara Dengan Bapak Hendarwan selaku informan  
Pada tanggal 25 Maret 2024



**Foto 6**  
Wawancara Dengan Bapak Suwarno selaku informan  
Pada tanggal 28 Maret 2024



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Novrianto di Lahirkan di Bangun Rejo, Pada 06 November 2000. Bertempat tinggal di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah, Putra ke 2 dari pasangan Bapak Suwarno dan Ibu Suprapti.

Peneliti Menyelesaikan Pendidikan Formalnya yang pernah ditempuh di SD NEGERI 2 Sinar Banten Tahun 2007-2013, Melanjutkan Pendidikan di SMP NEGERI 2 Bangun Rejo tahun 2013 lulus tahun 2016, kemudian Melanjutkan Pendidikan di SMK N 1 Bumi Ratu Nuban tahun 2016 dan lulus pada tahun 2019.

Pada Tahun 2019 Penulis kemudian Melanjutkan Pendidikan ke jenjang strata 1 (S1) di Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Jalur UM-PTKIN sampai sekarang. Harapan penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu, supaya bisa mewujudkan Impian kedua orang tua anaknya memperoleh gelar dan ilmu yang bermanfaat serta mewujudkan cita-cita menjadi orang yang sukses serta menjadi orang yang berguna bagi orang lain. Semoga kita semua termasuk orang-orang yang dapat meraih kesuksesan dan kebahagiaan di dunia dan akhirat.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.fuad.metrouniv.ac.id; e-mail: fuad.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 1319/In.28.4/D.1/PP.00.9/10/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

13 Oktober 2022

Yth.  
**Hemlan Elhany, M.Ag.**  
di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dalam rangka membantu mahasiswa dalam penyusunan Proposal dan Skripsi, maka Bapak/Ibu tersebut di atas, ditunjuk sebagai Pembimbing Skripsi mahasiswa :

Nama : Novrianto  
NPM : 1904011024  
Fakultas : Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)  
Judul : Pola Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Game Online di Desa Sinar Banten Bekri

Dengan ketentuan :

**1 Pembimbing**

Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan Proposal sampai selesai Skripsi, mengoreksi out line, alat pengumpul data (APD)

**Mahasiswa**

Mahasiswa melakukan bimbingan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a Pasca seminar Proposal mahasiswa wajib melakukan pendalaman BAB I, II dan III kepada pembimbing
  - b Mahasiswa mengajukan surat *research* setelah mendapat persetujuan (ACC) BAB I, II dan III dari Pembimbing
  - c Pengajuan Ujian Skripsi (Munaqasyah) minimal 1 bulan setelah surat *research* dikeluarkan.
- 2 Waktu penyelesaian Skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK Bimbingan/Surat Penunjukan Pembimbing dikeluarkan.
- 3 Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan Skripsi yang dikeluarkan oleh Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Tahun 2018.
- 4 Banyaknya halaman Skripsi antara 40 s/d 70 halaman dengan ketentuan :
- a Pendahuluan ± 2/6 bagian.
  - b Isi ± 3/6 bagian.
  - c Penutup ± 1/6 bagian.

Demikian surat ini disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Wakil Dekan I  
Bidang Akademik dan Kelembagaan

Khoirurrijal

**OUTLINE**  
**STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM PENDAMPINGAN**  
**PERMAINAN GAME ONLINE DI DESA SINAR BANTEN BEKRI**  
**LAMPUNG TENGAH**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan penelitian
- C. Tujuan dan manfaat penelitian
- D. Penelitian Relevan

**BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Komunikasi
  - 1. Pengertian Komunikasi
  - 2. Unsur-unsur Komunikasi
- B. Strategi Komunikasi
  - 1. Pengertian Strategi Komunikasi
  - 2. Fungsi Strategi
  - 3. Komponen Strategi Komunikasi

C. Permainan Game Online

1. Sejarah Game Online
2. Pengertian Permainan Game Online
3. Jenis-Jenis Game Online

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Jenis Dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknis Analisa Data

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Sejarah Berdirinya Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah
- B. Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game Online Di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah
- C. Faktor Pendukung dan penghambat Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game Online di Desa Sinar Banten Bekri

**BAB V PENUTUP**

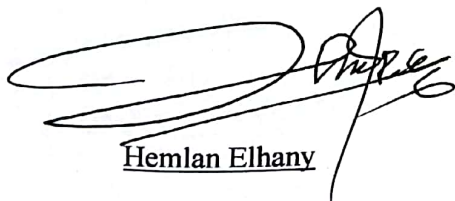
- A. Simpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui  
Dosen Pembimbing



Hemlan Elhany

Metro, 19 Maret 2024

Mahasiswa Ybs



Novrianto  
NPM. 1904011024



**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)  
STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM PENDAMPINGAN  
PERMAINAN GAME ONLINE DI DESA SINAR BANTEN BEKRI  
LAMPUNG TENGAH**

**A. Wawancara (Independent Interview)**

1. Wawancara kepada Kepala Desa Sinar Banten
  - a. Sejarah Berdirinya Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah?
  - b. Geografis Desa Sinar Banten seperti luas dan batas wilayah?
2. Wawancara Kepada Orang Tua di Desa Sinar Banten
  - a. Apakah bapak/Ibu sering meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak?
  - b. Bagaimana komunikasi yang bapak/ibu lakukan untuk menjalin hubungan keakraban dengan anak ?
  - c. Bagaimana sikap yang diberikan bapak/ibu ketika anak selalu bermain game online?
  - d. Bagaimana strategi orang tua dalam pendampingan permainan game online?
  - e. Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat strategi komunikasi orang tua?

**B. Observasi**

1. Pengamatan tentang Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game Online di Desa Sinar Banten Bekri Lampung

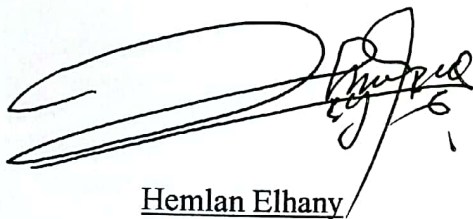
NO	Indikator	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Komunikasi antara Ibu/ Bapak kepada anak berjalan dengan baik.			
2.	Menurut ibu/ bapak komunikasi dengan anak sangat penting.			
3.	Lebih sering menggunakan kata-kata ketika melakukan pendampingan kepada anak.			
4.	Lebih sering melakukan tindakan ketika pendampingan kepada anak.			

5.	Lebih sering memberi nasihat			
6.	Lebih sering memberikan sebuah edukasi			
7.	Lebih sering melakukan komunikasi pada anak			

## 2. Dokumentasi

1. Dokumentasi pelaksanaan program yang dilakukan di Desa Sinar Banten
2. Visi dan misi Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah
3. Batas-batas Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah
4. Catatan dan foto dokumentasi selama penelitian

Mengetahui  
Dosen Pembimbing



Hemlan Elhany

Metro, 19 Maret 2024  
Mahasiswa Ybs



Novrianto  
NPM. 1904011024



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.fuad.metrouniv.ac.id](http://www.fuad.metrouniv.ac.id); e-mail: [fuad.iain@metrouniv.ac.id](mailto:fuad.iain@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-966/In.28/J/TL.01/09/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
Kepala kampung ( lurah )  
KELURAHAN SINAR BANTEN BEKRI  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

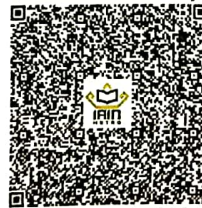
Nama : **NOVRIANTO**  
NPM : 1904011024  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENCEGAH  
KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA SINAR BANTEN  
BEKRI

untuk melakukan prasurvey di KELURAHAN SINAR BANTEN BEKRI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 26 September 2023  
Ketua Jurusan,



**Astuti Patminingsih M.Sos.I**  
NIP 197702182000032001



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH  
KECAMATAN BEKRI  
KAMPUNG SINAR BANTEN

Jalan Raya Bekri NO. 1 Kode Post 34161

Nomor : 443.1 / 95<sup>A</sup> / Kc.a.VIII.15.03/2023.

Prihal : Balasan Permohonan Izin

Pra Survey.

Kepada Yth,

Institut Agama Islam Negeri Metro

Di-

Tempat

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Permohonan Izin Nomor : B-966/In.28/J/TL.01/09/2023 Tanggal 26 September 2023 atas nama :

Nama : NOVRIANTO  
NPM : 1904011024  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENCEGAH  
KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA SINAR BANTEN  
BEKRI

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan Pra survey di Kampung Sinar Banten Kec Bekri, dalam Menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi Mahasiswa yang Bersangkutan.

Demikian surat ini kami sampaikan atas Perhatian dan Kerjasamanya diucapkan terima kasih.-

Sinar Banten, 02 Oktober 2023  
Kepala Kampung Sinar Banten

  
HARYADI





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.fuad.metrouniv.ac.id; e-mail: fuad.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-1365/In.28/D.1/TL.01/12/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **NOVRIANTO**  
NPM : 1904011024  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di KELURAHAN SINAR BANTEN, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM PENDAMPINGAN PERMAINAN GAME ONLINE DI DESA SINAR BANTEN BEKRI LAMPUNG TENGAH".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Mengetahui  
Kepala Kantor  
SINAR BANTEN  
MAYYADI

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 14 Desember 2023

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



Dr. H. Khoirurrijal S.Ag, MA  
NIP 19730321 200312 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.fuad.metrouniv.ac.id](http://www.fuad.metrouniv.ac.id); e-mail: [fuad.iain@metrouniv.ac.id](mailto:fuad.iain@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-1366/In.28/D.1/TL.00/12/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA KELURAHAN SINAR  
BANTEN  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1365/In.28/D.1/TL.01/12/2023,  
tanggal 14 Desember 2023 atas nama saudara:

Nama : **NOVRIANTO**  
NPM : 1904011024  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA KELURAHAN SINAR BANTEN bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di KELURAHAN SINAR BANTEN, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM PENDAMPINGAN PERMAINAN GAME ONLINE DI DESA SINAR BANTEN BEKRI LAMPUNG TENGAH".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 14 Desember 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. H. Khoirurrijal S.Ag, MA**  
NIP 19730321 200312 1 002



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**  
**KECAMATAN BEKRI**  
**KAMPUNG SINAR BANTEN**  
Jalan Raya Bekri NO. 1 Kode Post 34161

Nomor : 443.1 / **735** / Kc.a.VIII.15.03/ 2023.

Perihal : **Balasan Permohonan Izin**

**Research**

Kepada Yth,  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
Di-

**Tempat**

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Permohonan Izin Nomor : B-1365/In.28/D.1/TL.01/12/2023  
Tanggal 14 Desember 2023 atas nama :

Nama : **NOVRIANTO**  
NPM : 1904011024  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM  
PENDAMPINGAN PERMAINAN GAME ONLINE  
DI DESA SINAR BANTEN BEKRI LAMPUNG TENGAH

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan Research di Kampung Sinar Banten Kec Bekri, dalam Menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi Mahasiswa yang Bersangkutan.

Demikian surat ini kami sampaikan atas Perhatian dan Kerjasamanya diucapkan terima kasih.-

Sinar Banten, 15 Desember 2023

Kepala Kampung Sinar Banten







**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
Nomor : P-735/ln.28/S/U.1/OT.01/06/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

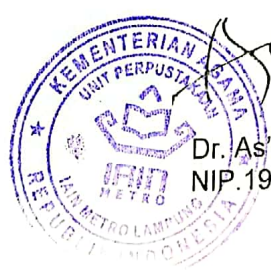
Nama : NOVRIANTO  
NPM : 1904011024  
Fakultas / Jurusan : Ushuluddin, Adab dan Dakwah / Komunikasi dan Penyiaran Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1904011024

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 21 Juni 2024  
Kepala Perpustakaan



*[Signature]*  
Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP. 19750505 200112 1 002





**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 0657/In.28.4/J.1/PP.00.9/06/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos.I  
NIP : 197702182000032001  
Jabatan : Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Menerangkan bahwa

Nama : Novrianto  
NPM : 1904011024  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Pendampingan Permainan Game Online di Desa Sinar Banten Bekri Lampung Tengah

Mahasiswa tersebut, telah melaksanakan uji plagiasi Skripsi melalui program Turnitin dengan tingkat kemiripan 24 %

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 26 Juni 2024  
Ketua Program Studi KPI



**Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos.I**  
NIP. 197702182000032001

Tembusan :

1. Dekan FUAD IAIN Metro
2. Wakil Dekan I FUAD IAIN Metro
3. Kabag TU FUAD IAIN Metro
4. Arsip



IRIP  
M E T R O

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Inhgny/0 Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**  
**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Novrianto  
NPM : 1904011024

Fakultas/Jurusan : FUAD/KPI  
Semester/TA : IX/2023

No	Hari/Tanggal	Materi yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	Rabu 11/03	Koreksi Bab 1  - Kata Pengantar dan tulisan proposal buany  - Daftar isi buany nhsan "latasan masalah"  - Daftar isi tambahkan poin "Macam komunikasi"  - Revisi isi bab / judul bab Judul Gbawah  - halaman 2 tambahkan footnote	 20  20  20  20  20

Mengetahui,  
Ketua Jurusan KPI

Dr. Astuti Palmingsih, S.Ag., M.Sos.I  
NIP. 197702182000032001

Dosen Pembimbing,

Hemlan Elhany



**IAIN**  
METRO

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Inggunjyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**  
**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Novrianto

NPM : 1904011024

Fakultas/Jurusan : FUAD/KPI  
Semester/TA : IX/2023

No	Hari/Tanggal	Materi yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
2	Jumi'at 16/03	<p>Koreksi bab 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penomoran bab pindahkan ke bawah</li> <li>Footnote setiap awal bab kembali ke nomor 1</li> <li>Halaman 16 teks 1 spasi poin 4-5</li> <li>Tambahkan footnote pada hal 17 dan 18</li> <li>Pada hal 19 pindah alenia baru awal kata "Gare"</li> <li>Pada hal 20 pindah alenia awal awal kata "pada"</li> </ul>	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan KPI

Dosen Pembimbing,

Dr. Astuti Palmingsih, S.Ag., M.Sos.I  
NIP. 197702182000032001

Hemlan Elhany





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id


**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Novrianto

Fakultas/Jurusan : FUAD/KPI

IPM : 1904011024

Semester/TA : IX/2023

No	Hari/Tanggal	Materi yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
3	Jumat 19/11/23	Koreksi bab isi - Halaman awal bab pindah ke awal - Garis metode menjadi tabulasi - Alinea kedua naik ke alinea pertama - Banyak nama langsung mis penelitian kualitatif - Buat alinea baru kedua awal kata wawancara - Banyak kalimat yang tidak perlu - Pindah alinea baru ke ke-2 "kegiatan" - Pindah alinea baru ke ke-2 "reklamasi" - Tambahkan varian ke-2 "Peningkatan getas"	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan KPI

Dosen Pembimbing,

  
 Dr. Astuti Palmiringsih, S.Ag., M.Sos.I  
 Telp. 197702482000032001

  
 Hemlan Elhany



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

**IAIN**  
**METRO**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.iainmetro.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id




**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Novrianto

NPM : 1904011024

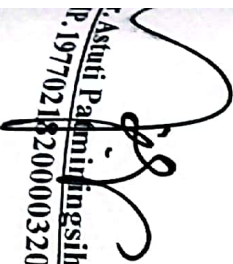
Fakultas/Jurusan : FUAD/KPI

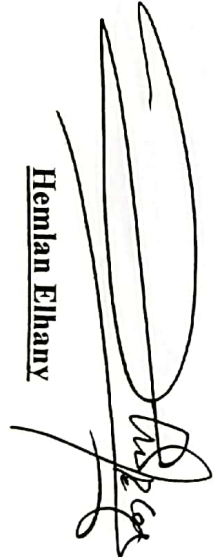
Semester/TA : IX/2023

No	Hari/Tanggal	Materi yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
4	Senin 4/12/23	<p>Perbaikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kata pengantar kkt &amp; spasi</li> <li>- Daftar isi + teori macam komunikasi</li> <li>- Metodologi penelitian "telukis"</li> <li>- Daftar pustaka menurut pada buku pedoman</li> </ul> <p><u>Perbaikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Daftar isi metodologi telukis analisis</li> </ul>	  

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan KPI

Dosen Pembimbing,

  
 Astuti Palmiringsih, S.Ag., M.Sos.I  
 P. 197702182000032001

  
 Hemlan Elhany



**KEMENTERIAN AGAMA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**

**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

**METRO**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Hingrulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0726) 47296; Website: [www.metrouniy.ac.id](http://www.metrouniy.ac.id); e-mail: [iaimetro@metrouniy.ac.id](mailto:iaimetro@metrouniy.ac.id)

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Novrianto

NPM : 1904011024

Fakultas/Jurusan : FUAD/KPI

Semester/TA : IX/2023

No	Hari/Tanggal	Materi yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
6	Selasa 12/12/23	ACC Bab I, II, III  lengkapai syarat ? Urus surat Riset	
		 12/12.23 Riset Lapangan Mtuhan San Bulan Skaei	

Mengetahui,  
Dua Jurusan KPI

Dosen Pembimbing,

Astuti Hatmingsih, S.Ag., M.Sos.I  
P. 197701182000032001

Hemlan Elhany





**IRIN**  
METRO

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47299; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**

**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**



Nama : Novrianto

NPM : 1904011024

Fakultas/Jurusan : KPI

Semester/TA

: X SeRullah

No	Hari/Tanggal	Materi yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman 36-39 Perbaiki, Lihat koreksian</li> <li>- Hal 40 visi - misi diketik Satu Sepati tunggal.</li> <li>- Hal 41 tabel Perbaiki.</li> <li>- Hal 45 Tabel Informan dibang saja, letakkan dilampiran.</li> <li>- Hal 46 Faktor</li> <li>- Eurt C.1. . . . .</li> <li>- C.2. . . . .</li> </ul>	 20
			 20

Mengetahui,  
Ketua Jurusan KPI

Dosen Pembimbing,

  
Dr. Astuti Patmiingsih, S.Ag., M.Sos.I  
NIP. 197702000032001

  
Hemlan Elhany



**IAIN**  
METRO

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Injngmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Tel. (0726) 41507; Faksimili: (0725) 47298; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**  
**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Novrianto

Fakultas/Jurusan : KPI

NPM : 1904011024

Semester/TA :

X (Sepuluh)

No	Hari/Tanggal	Materi yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
8	Senin 27/2024 /5	Koreksi BAB IV - Halaman SD. Kesimpulan Buat nomor urut I . . . . II . . . . - Asar jelas singkronkan dg Pertanyaan Penelitian. - No halaman dibawah bukan atas	
9.	Senin 10/ /6.24	- Daftar pustaka alfabet A-B-C . . . . Nama penarsang tulis lengkap	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan KPI

Dosen Pembimbing,

Dr. Astuti Patmuhingsih, S.Ag., M.Sos.I  
NIP. 197704000032001

Hemlan Elhany





**KEMENTERIAN AGAMA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**

**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

**IAIN**  
**M E T R O**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id



**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Novrianto

Fakultas/Jurusan :

NPM : 1904011024

Semester/TA :

No	Hari/Tanggal	Materi yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
10	Senin 24/c. 24	Hasil Koreksi . <u>Bab IV</u> - analisa faktor penghambat di perbaikan agar jelas. - hal 48 - Singkarkan dg Pertanggung Jawaban Penelitian Hasil koreksi Bab V - Pertanggung Jawaban Poin . 2 . dibuat 2.1 . . . . . 2.2 . . . . . - Daftar pustaka di lengkapi dg tempat terbit buku/literatur	
11.	Selasa. 25/c. 24.		

Mengetahui,  
Ketua Jurusan KPI

Dosen Pembimbing,



Dr. Astuti Patmingsih, S.Ag., M.Sos.I  
NIP. 197702000032001



Hemlan Elhany



**IRIP**  
METRO

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507, Faksimili (0725) 47298, Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Novrianto

NPM : 1904011024

Fakultas/Jurusan :  
Semester/TA :

No	Hari/Tanggal	Materi yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
12.	Selasa 25/ c. 24	<p>Acc Bab IV &amp; V</p> <p>Daftar Pustaka dan</p> <p>Lengkapi Persyaratan <del>dan</del> Ujian</p> 	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan KPI

  
Dr. Astuti Patmalingasih, S.Ag., M.Sos.I  
NIP. 1977040000032001

Dosen Pembimbing,

  
Hemlan Elhanv