

**PERAN BIMBINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN
GADGET UNTUK GAME ONLINE PADA ANAK USIA REMAJA
(STUDI KASUS DUSUN GODANG, DESA GEMBONG, KECAMATAN
GEMBONG, KABUPATEN PATI, PROVINSI JAWA TENGAH)**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Komunikasi Islam (S.Sos) strata Satu
pada Program Studi Penyiaran dan Komunikasi Islam (Dakwah)
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh:

Nurul Latifatus Syamsiyah

NIM: 20130710019

FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
KONSENTRASI KOMUNIKASI DAN KONSELING ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2017

NOTA DINAS

Lamp : 4 eks. Skripsi

Yogyakarta, 08 Mei 2017

Hal : Persetujuan

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah

Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah menerima dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : **Nurul Latifatus Syamsiyah**

NIM : 20130710019

Judul : **PERAN BIMBINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET UNTUK GAME ONLINE PADA ANAK USIA REMAJA (STUDI KASUS DUSUN GODANG, DESA GEMBONG, KECAMATAN GEMBONG, KABUPATEN PATI, PROVINSI JAWA TENGAH)**

telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian akhir tingkat Sarjana pada Fakultas Agama Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Konsentrasi Komunikasi dan Konseling Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Bersama ini saya sampaikan naskah skripsi tersebut, dengan harapan dapat diterima dan segera dimunaqasyahkan.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing

Twediana Budi Hapsari, S.Sos.,M.Si., Ph.D.

NIK. 19730525200004 113 035

PENGESAHAN

Judul Skripsi

**PERAN BIMBINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN
GADGET UNTUK GAME ONLINE PADA ANAK USIA REMAJA
(STUDI KASUS DUSUN GODANG, DESA GEMBONG, KECAMATAN
GEMBONG, KABUPATEN PATI, PROVINSI JAWA TENGAH)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **Nurul Latifatus Syamsiyah**

NIM : 20130710019

telah dimunaqasyahkan di depan Sidang Munaqasyah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Konsentrasi Komunikasi dan Konseling Islam dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Sidang Dewan Munaqasyah

Ketua Sidang : Rhafidilla Vebrynda, M.I.Kom. (.....)

Pembimbing : Twediana Budi Hapsari, S.Sos., M.Si., Ph.D. (.....)

Penguji : Dr. Nawari Ismail, M.Ag. (.....)

Yogyakarta, 08 Mei 2017

Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Dekan,

Dr, Mahli Zainuddin, M. Si.

NIK 19660717199203113014

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurul latifatus Syamsiyah

NIM : 20130710019

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesejahteraan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 08 Mei 2017

Yang membuat pernyataan

Nurul Latifatus Syamsiyah

20130710019

MOTTO

Q.S Al-Ghasyiyah : 8-9

- 8. Banyak muka pada hari itu berseri-seri,**
- 9. Merasa senang Karena usahanya,**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Rasa syukur ku ucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka yang selalu memberi semangat dan doa.

Saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak Jumadi dan Ibu Suyati yang selalu menjadi motivasi terbaik untuk saya. Segala dukungan berupa materi dan doa yang tiada henti terucap demi kesuksesan saya. Terimakasih telah menjadi orangtua terhebat. Ucapan terimakasih saja tidak pernah cukup untuk membalas segala kebaikan yang telah diberikan, maka terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian bapak ibuku.
2. Adikku Muhammad Rizqi yang selalu memberikan dukungan dan menjadi teman berbagi cerita.
3. Keluarga besar Mbah Sarmo dan Mbah Djio yang selalu memberikan dukungan untuk saya.
4. Bu Anik, Pak Is dan Adik Afif keluarga Mubaligh Hijrah dua tahun lalu, terimakasih atas kebaikannya selama ini dan telah menganggap saya bagian dari keluarga kalian.
5. Keluarga KPI 2013 yang telah menjadi teman seperjuangan terbaik, semoga persaudaraan kita tetap terjaga.

6. Semua sahabat dan teman-teman terimakasih untuk kasih sayang, nasihat dan perhatiannya. Semoga kalian selalu dalam lindungan Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat-Nya berupa hidayah dan rahmat kepada semua makhluk-Nya. Atas izin Allah SWT saya dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir ini dengan judul “Peran Bimbingan Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget untuk Game Online pada Anak Usia Remaja (Studi Kasus Dusun Godang, Desa Gembong, Kecamatan Gembong, Kabupaten Pati, Provinsi Jawa Tengah)

Tanpa bantuan dari berbagai pihak dalam proses penyelesaian karya tulis ini, penelitian ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Ir. Gunawan Bidiyanto, M.P. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Dr. Mahli Zainudin Tago M.Si. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Fathurrahman Kamal Lc., M.Si. selaku Ketua Prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Twediana Budi Hapsari, S.Sos, M.Si., Ph.D. selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan arahnya selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan ilmu-ilmunya yang bermanfaat.

6. Segenap staf dan karyawan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta khususnya di Fakultas Agama Islam yang telah membantu dalam proses skripsi.
7. Segenap perangkat desa Gembong yang telah membantu proses pengumpulan data skripsi.
8. Warga dusun Godang khususnya narasumber yang telah membantu proses penelitian skripsi.
9. Semua pihak yang sudah terlibat dan banyak memberikan bantuan yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga pahala berlimpah senantiasa Allah berikan untuk mereka atas bantuan yang telah diberikan. Tiada kata yang indah dan berharga kecuali ucapan *alhamdulillahirabbil'alamin* atas rahmat dan ridlo-Nya sehingga penulis mampu merampungkan tulisan ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan di dalamnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya bagi pembaca umumnya.

Yogyakarta, 08 Mei 2017

Nurul Latifatus Syamsiyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN NOTA DINAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Maslah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka	8
B. Kerangka Teori.....	11
1. Peran Bimbingan Orang Tua.....	11
a. Pengertian Peran.....	11
b. Unsur-unsur Peran.....	12
c. Peran Bimbingan Orang Tua.....	12
2. Peran Bimbingan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget.....	14
a. Alasan Pemberian Gadget pada Anak	14
b. Mengikutsertakan Anak dalam Berfikir Kritis.....	15
c. Pemberian Batas Waktu dalam Penggunaan Internet	15
3. Gadget	16
a. Pengertian Gadget	16
b. Dampak Penggunaan Gadget	17
4. Game Online	18
a. Pengertian Game Online	18
b. Sejarah dan Perkembangan Game Online.....	18
c. Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online.....	19
5. Remaja.....	19
a. Pengertian Remaja	19
b. Kriteria Remaja	20
c. Perilaku Remaja Pengguna Game Online	21
6. Pola Komunikasi Keluarga	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
B. Lokasi Penelitian.....	24
C. Subyek Penelitian.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	25
E. Kredibilitas Data	26
F. Teknik Analisis Data.....	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Desa Gembong	30
B. Temuan Lapangan.....	32
1. Deskripsi Informan.....	32
C. Peran Bimbingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget untuk Game Online pada Remaja	46
1. Alasan Pemberian Gadget pada Anak.....	46
2. Pendampingan Orang Tua terhadap Pemakaian Gadget Anak	50
3. Pembatasan Waktu Penggunaan Gadget.....	54
4. Penegasan Orang Tua untuk Mengurangi Waktu Bermain Game Online	56
5. Pembagian Waktu Antara Bermain Game Online dan Melaksanakan Kewajiban	58
6. Menjalinkan Komunikasi yang Baik Antara Orang Tua dan Anak.....	59

D. Dampak Negatif yang Terjadi Setelah Remaja Mulai Bermain Game Online.....	63
E. Faktor-faktor Penghambat dalam Membimbing Remaja yang Bermain Game Online	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Presentase Penggunaan <i>Gadget/Smartphone</i> di Indonesia.....	2
Jumlah Penduduk Desa Gembong BerdasarkanUsia.....	31
Data Singkat Informan OrangTua.....	33
Data Singkat Informan Remaja.....	34