

## ABSTRAK

**Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**Departemen Ilmu Komunikasi**

**Konsentrasi Periklanan**

**Wijaya**

**20010530017**

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

**Tahun Skripsi : 2011, xii + 94 halaman**

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

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

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

## ABSTRACT

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

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

**Thesis year: 2015, xiv + 94 pages**

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

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

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