

## **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 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 membantu 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**