

**ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS DENGAN ORANG TUA
(Studi Kasus di Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon)**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
pada Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah**

Disusun Oleh:

ROBBY RAHMANCA

NIM :1414322035

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

IAIN SYEKH NURJATI CIREBON

2021

ABSTRAK

ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DENGAN ORANG TUA (Studi Kasus di Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon)

ROBBY RAHMANCA

Nim: 1414322035

Komunikasi amat erat kaitannya dengan perilaku dan pengalaman kesadaran manusia maka dari itu tidak mengherankan, kalau komunikasi menjadi jantung dari suatu kehidupan. Begitupun halnya dengan bermain game online komunikasi yang terjalin sangat penting. Namun perlu adanya batasan-batasan yang harus diperhatikan oleh para orang tua agar anak tidak melakukan hal-hal yang diluar dari etika yang ada.

Pertanyaan Penelitian: (1) Bagaimana komunikasi yang terjalin antara anak pemain game online Mobile Legends dengan Orangtua ?. (2) Bagaimana etika komunikasi antara anak pemain game online Mobile Legends dengan orangtua?.

Tujuan penelitian ini : (1) Untuk mengetahui komunikasi yang terjalin antara anak pemain game online Mobile Legends dengan orangtua. (2) Untuk mengetahui etika komunikasi anak pemain game online Mobile Legends dengan orang tuanya

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1. Jenis penelitian kualitatif. 2. Metode/pendekatan studi kasus. 3. Sumber data dalam penelitian ini adalah: primer dan sekunder. 4. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan: observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. 5. Teknik analisis data yang digunakan adalah: reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. 6. Dalam penelitian ini penulis menggunakan informan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat.

Hal yang didapat dalam penelitian ini berkaitan dengan rumusan masalah yaitu: 1. Komunikasi yang terjalin antara anak pemain game online dengan orangtua membentuk sebuah unsur yang intens, terbentuk sebuah keakraban dan juga menghasilkan pesan komunikasi verbal yang banyak mengandung bahasa yang baik. 2. Etika komunikasi yang dilakukan anak dengan orang tua ini mulai dibangun dalam keluarga. Ada beberapa hal yang mengakibatkan pemain game online ini tidak bisa menjaga etika komunikasi dengan baik, dengan orang tuangnya. Sehingga timbulah hal negatif yang tidak di inginkan. Seperti mengabaikan perintah dari orang tua, lalai terhadap waktu dan mudah tidak bertanggungjawab dalam kehidupan sehari-hari,

Kata Kunci : *Game Online, Komunikasi anak dengan orangtua dan Etika Komunikasi anak dengan orangtua*

ABSTRACT

ETHICS OF COMMUNICATING CHILDREN OF ONLINE MOBILE LEGENDS GAME PLAYERS WITH PARENTS (A Case Study in Karang Sari Village, Weru District - Cirebon)

ROBBY RAHMANCA

Nim: 1414322035

Communication is very closely related to the behavior and experience of human consciousness, therefore it is not surprising that communication is the heart of life. Likewise with playing online games, established communication is very important. However, there need to be limitations that must be considered by parents so that children do not do things that are outside of existing ethics.

Research Questions: (1) How is the communication between children of Mobile Legends online game players and other social environments around them? (2) How is the communication ethic between children of Mobile Legends online game players and their parents?

The objectives of this study are: (1) To determine the communication that exists between the children of the Mobile Legends online game players and other social environments around them. (2) This is to determine the communication ethics of a child playing the Mobile Legends online game with their parents

The methodology used in this research are: 1. This type of research is qualitative. 2. Method / case study approach. 3. Data sources in this study are: primary and secondary. 4. Data collection techniques in this study using: observation, in-depth interviews and documentation. 5. Data analysis techniques used are: data reduction, data exposure, and drawing conclusions. 6. In this study the authors used informants to obtain more accurate information.

What is obtained in this study is related to the formulation of the problem, namely: 1. The communication that exists between online game players and their friends forms an element of intimacy with fellow online game players and friends around them, resulting in verbal communication messages that contain a lot of contemporary language or slang and bad language or abusive language. 2. Good communication ethic begins to be built in the family. there are also some impacts that result in players of this online game not being able to communicate well with their parents. This results in unwanted negative effects. Such as ignoring orders from parents, neglecting time and easily irresponsible in daily life

Keywords: Online Games, Parent-child Communication and Parent-child Communication Ethics

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DENGAN ORANG TUA (Studi Kasus di Desa Karangsari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon)**

Oleh **ROBBY RAHMANCA : 1414322035**, telah dimunaqosahkan pada tanggal 27 Mei 2021, dihadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus. Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Panitia Munaqosah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan H. Aan Moh. Burhanuddin, MA NIP: 197405082009011012	Sabtu 04-09-21	
Sekretaris Jurusan Asriyanti Rosmalina, M.Ag NIP: 197603312007102004	Senin 06-09-21	
Penguji I H. Aan Moh. Burhanuddin, MA NIP: 197405082009011012	Sabtu 04-09-21	
Penguji II Asriyanti Rosmalina, M.Ag NIP: 197603312007102004	Senin 06-09-21	
Pembimbing I Dr. Arief Rachman, M.Si NIP. 196909272000031003	Senin 06-09-21	
Pembimbing II Drs. Abdul Basith, M. Ag NIP: 196505141996031001	Senin 06-09-21	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon



H. Aan Moh. Burhanuddin, M. Ag
NIP. 197405082009011012

PERSETUJUAN

**ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS DENGAN ORANG TUA
(Studi Kasus di Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten
Cirebon)**

**ROBBY RAHMANCA
NIM : 1414322035**

Menyetujui

Pembimbing I



**Dr. Arief Rachman, M.Si
NIP. 196909272000031003**

Pembimbing II



**Drs. Abdul Basit,
NIP. 196505141996031001**

NOTA DINAS

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
IAIN Syekh Nurjati
Di
Cirebon

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini.

Nama : Robby Rahmanca

NIM : 1414322035

Judul : **ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS DENGAN ORANG TUA
(Studi Kasus di Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon)**

kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Syekh Nurjati Cirebon untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Cirebon, 21 Mei 2021

Pembimbing 1



Dr. Arif Rachman, M.Si
NIP. 196909272000031003

Pembimbing 2



Drs. Abdul Basit, M.Ag.
NIP. 196505141996031001

v

v

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Robby Rahmanca

NIM : 1414322035

Judul : ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS DENGAN ORANG TUA (Studi Kasus di
Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon)

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S-1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon;
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah; dan
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun seluruh isinya merupakan karya plagiat, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 21 Mei 2021



Robby Rahmanca
NIM: 1414322035

PERSEMBAHAN

Selain untuk memenuhi syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos), skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunianya skripsi dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ayah dan Ibu yang tercinta, yang telah memberikan kasih sayang yang tidak akan pernah ada habisnya. Juga yang telah memberikan dukungan berupa moril maupun materil. Pencapaian yang telah saya lalui itu semua berkat ridho dan doa dari orang tua.
3. Keluarga besarku yang selalu berdoa dan mendukung agar dilancarkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Guru-guruku yang terhormat, tanpa ilmu dari beliau tidak mungkin saya bisa melangkah dalam dunia pendidikan sampai sejauh ini.
5. Teletubies, itu adalah nama dari sahabat-sahabatku yang the best mereka adalah arnur, dadan fitria dan iskan
6. Teman-teman KKN 59 yang telah membuat cerita suka duka bersama khususnya inayah, nurul dan siska.
7. Teman-teman FK-3, yang memberikan banyak ilmu dan pengalaman dalam berorganisasi. Bagaimana membentuk dan memperkuat mental dalam menghadapi khalayak umum serta belajar bagaimana menjadi orang yang bertanggung jawab. khususnya kang anwar, kang sem, eka, anny, danu, ukoy dan teman-teman lainnya
8. Teman-teman Fatsoen, yang sudah memberikan pelajaran akan arti dari sebuah keluarga, bagaimana menyelesaikan suatu masalah dengan bersama-sama.
9. Keluarga besar KPI angkatan 2014
10. Adik-adiku yang selalu memberikan support, mereka adalah vira, fitri, dan intan. mereka selalu membuat aku tertawa disaat sedang banyak pikiran, selalu menghibur ketika aku sedang down dan banyak kejuran-kejutan lainnya.

Doa dan dukungan dari kalianlah yang mayakinkan saya sampai pada titik ini sehingga saya bisa menyelesaikan studi akhir di jurusan Komunikasi Penyiaran

Islam Fakultas Ushuluddin Adab Dawah IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Semoga kita senantiasa menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Aammiin.





RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Robby Rahmanca, yang lahir pada 25 silam, tepatnya pada tanggal 13 Mei 1996. Lahir dari pasangan suami istri bapak Kashudi dan ibu Musri'ah, penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Penulis yang masih tinggal bersama orangtuanya yang beralamatkan di Blok Lemah Duwur Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.

Riwayat pendidikan formal yang pernah penulis tempuh:

1. SDN 1 Pamijahan Plumbon Cirebon, lulus tahun 2008
2. MTs Negeri Palimanan Cirebon, lulus tahun 2011
3. MA Salafiyah Bode Plumbon Cirebon, lulus tahun 2014

Setelah lulus dari Madrasah Aliyah penulis langsung mengambil jurusan di IAIN Syekh Nurjati Cirebon, di Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah (FUAD) dengan mengambil jurusan Komunikasi Penyiaran Islam (KPI). Sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Berikut merupakan pengalaman organisasi yang pernah diikuti selama penulis kuliah di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

1. Forum Kajian Kitab Kuning (FK-3) tahun 2014-2018
2. Fatsoen tahun 2015-2018
3. Dema (Dewan Mahasiswa) Fakultas tahun 2016-2018
4. Divisi Cinematography tahun 2014-2018

Moto : Jadi orang penting itu baik tapi lebih penting jadi orang baik

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamiin dengan rahmat, taufik dan hidayah dari Allah SWT, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. banyak sekali tantangan dan pengalaman dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Etika Berkomunikasi Anak Pemain Game Online Mobile Legends Dengan Orang Tua (Studi Kasus Di Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon)” ini atas berkat bantuan, dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan pada saat ini. Penulis sampaikan banyak-banyak terimakasih kepada:

1. Dr. H. Sumanta, M.Ag. selaku Rektorat institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon
2. Dr. Hajam, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon
3. H. Aan Mohamad Burhanudin, MA. Selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon sekaligus dosen pembimbing akademik;
4. Asriyanti Rosmalina, M.Ag. Selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon
5. Arief Rachman, M.SI selaku dosen pembimbing I
6. Drs. Abdul Basit, M.Ag. selaku pembimbing II
7. Seluruh dosen Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam yang dengan sabarnya membimbing saya selama masa perkuliahan berlangsung
8. Staf jurusan dan fakultas yang banyak membantu proses administrasi selama saya kuliah
9. Staf perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang selalu memberikan layanan terbaiknya
10. Seluruh staff pemerintahan Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon
11. Seluruh Responden Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon

12. Seluruh teman jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Syekh Nurjati angkatan 2014 yang saling memotivasi untuk lulus tepat pada waktunya;
13. Kedua orang tua dan keluargaku yang dengan sabar menemani perjuangan penulis dalam menempuh Pendidikan selama ini;
14. Semua pihak yang turut andil dalam menemani dan memberikan semangat bagi penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik untuk peneliti maupun orang lain mulai dari kalangan anak akademisi maupun umum. Mohon maaf apabila skripsi ini jauh dari kata sempurna. Itu karena keterbatasan tenaga, dana, dan pikiran peneliti. Harap maklumnya.

Cirebon, 21 Mei 2021

Penulis



Robby Rahmance

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRAK INGGRIS.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN	iv
NOTA DINAS	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	5
F. Metode Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Etika Komunikasi	7
B. Komunikasi Massa	12
C. Pola Komunikasi	13

1. Pola Komunikasi Primer.....	14
2. Pola Komunikasi Skunder	14
3. Pola Komunikasi Linier.....	15
4. Pola Komunikasi Silkular.....	15
D. Komunikasi Orangtua dan Anak	16
E. Game	16
F. Penelitian Terdahulu	25
G. Kerangka Teori	28
BAB III METODOLOGI DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....	30
A. Metode Penelitian	30
B. Jenis Penelitian.....	31
C. Pendekatan Penelitian	32
D. Sumber Data Penelitian.....	34
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
F. Objek Wilayah Kajian.....	35
G. Penentuan Sumber Informasi.....	43
H. Teknik Pengumpulan Data.....	44
I. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
1. Komunikasi Yang Terjalin Antara Anak Dengan Orangtua	51
1. Komunikasi Antara Pemain Game Online Dengan Orang Tua	52
2. Komunikasi pemain game online dengan Keluarga di rumah	60
2. Etika Komunikasi Antara Pemain Game Online Dengan Orang Tua	62
1. Etika Komunikasi Antara Pemain Game Online Dengan Orang Tua	62
2. Efek komunikasi anak yang bermain game online	62

dengan orang tua.....	65
3. Usaha yang dilakukan untuk mencegah dampak negatif bermain game terhadap anak.....	66
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	75

