

SKRIPSI

**GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA
KOMUNIKASI MAHASISWA IAIN PAREPARE**



OLEH

ALDI ALVIANDA

NIM: 16.3100.055

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2022

**GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA
KOMUNIKASI MAHASISWA IAIN PAREPARE**



Oleh

ALDI ALVIANDA

NIM: 16.3100.055

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)
pada Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2022

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : *Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa IAIN Parepare*

Nama Mahasiswa : ALDI ALVIANDA

NIM : 16.3100.055

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
B-2744/In.39.7/PP.00.9/10/2020

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Zulfah, M.Pd
NIP : 19830420 200801 2 010

Pembimbing Pendamping : Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I
NIP : 19761231 200901 1 047

(.....)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. A. Nurhidam, M.Hum.
NIP: 19641231 199203 1 045

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : *Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa IAIN Parepare*

Nama : ALDI ALVIANDA

NIM : 16.3100.055

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Tanggal Kelulusan : B-2744/In.39.7/PP.00.9/10/2020

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. Zulfah, M.Pd	(Ketua)	(.....)
Dr. Ramli, S. Ag., M. Sos.I	(Sekretaris)	(.....)
Sulvinajayanti, S.Kom., M.I.Kom	(Anggota)	(.....)
Nurhakki, S.Sos., M.Si	(Anggota)	(.....)

Mengetahui :

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. A. Nurhidam, M.Hum.
NIP. 19641231 199203 1 045

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا
 وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا
 بَعْدُ

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya dan memberikan hidayah dan rahmatnya sehingga penulis dapat merampungkan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan untuk memperoleh gelar “Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis Laupe dan Husnijuanna atas pembinaan, nasehat dan doa tulusnya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dan menghaturkan penghargaan kepada:

1. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare beserta jajarannya yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. A. Nurkidam, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ushuludin, Adab dan Dakwah, Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Kelembagaan dan Kerjasama (AKKK) Fakultas Ushuludin, Adab dan Dakwah serta Dr. Nurhikmah, M.Sos.I

selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan (AUPK) Fakultas Ushuludin, Adab dan Dakwah atas pengabdianya telah menciptakan suasana positif bagi mahasiswa.

3. Dr. Zulfah, M.Pd selaku Pembimbing Utama sekaligus Penasehat Akademik dan Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I selaku Pembimbing Pendamping, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan selama dalam penulisan skripsi.
4. Dosen pada Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare. Utamanya, Nurhakki, M.Si., Ketua Prodi Komunikasi Penyiaran Islam yang telah memberi arahan dan meluangkan waktu untuk membimbing dalam menjalani studi di IAIN Parepare.
5. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare, terutama dalam penulisan skripsi ini.
6. Staf Pegawai Fakultas Ushuludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare yang telah rela meluangkan waktunya dalam mengurus administrasi yang dibutuhkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Garvis Al Abrar kakak tercinta dan adikku yang tersayang Najwa Fahira yang telah memberikan semangat/motivasi tersendiri dalam penyelesaian skripsi ini,

diselesaikan tepat pada waktunya. Semoga Allah swt. berkenan menilai segalanya sebagai amal jariyah.

Akhirnya, penulis menyampaikan bahwa kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 19 Dzulhijjah 1443 H
19 Juli 2022

Penulis,



ALDI ALVIANDA
NIM. 16.3100.055



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ALDI ALVIANDA
NIM : 16.3100.055
Tempat/Tgl. Lahir : Aceh / 27 Mei 1997
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Judul Skripsi : *Game Online* dan Pengaruhnya Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa IAIN Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 19 Dzulhijjah 1443 H
19 Juli 2022

Penyusun,


ALDI ALVIANDA
NIM. 16.3100.055

ABSTRAK

Aldi Alvianda, (*Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa IAIN Parepare*), (dibimbing oleh Zulfah dan Ramli).

Game online pada dekade belakangan ini menjadi trend yang tidak bisa lagi dibendung bersamaan dengan tingginya laju perkembangan internet. Kehadiran game online ini, tercipta jugalah nuansa baru interaksi sosial dengan orang lain yang semakin intensif, yang dibarengi dengan kesenangan bermain bersama. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih jauh bagaimana mahasiswa di IAIN Parepare menanggapi maraknya *game online* di era sekarang dan memberikan gambaran etika komunikasi mahasiswa yang suka bermain *game online* di IAIN Parepare.

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Adapun jenis penelitian yaitu penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisa data menggunakan metode Miles & Huberman yaitu reduksi data (*Data Reduction*), penyajian data (*Data Display*) dan penarikan kesimpulan (*Conslusion Drawing*). Dalam memperkuat analisis, peneliti menggunakan teori *behavioristik* dan teori *interaksionisme* simbolik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Maraknya penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa dapat lebih mudah melakukan hal-hal yang negatif, seperti pembohong, pemalas, pemaarah, malu dan lain sebagainya. Akibatnya akan sangat menentukan para remaja dalam menjalani kehidupan sehari-harinya, juga pada lingkungan interaksi terdekatnya yang akan secara perlahan mulai ditinggalkan dengan semakin meningkatnya efek kecanduan pada dunia maya dan hiburan game online yang lebih intensif dibanding dunia nyata dimana mereka menjalani hidup. (2) Etika komunikasi Mahasiswa kampus IAIN Parepare memiliki perubahan etika komunikasi secara signifikan setelah menyukai bermain game online. Hanya saja kecenderungannya tidak semuanya negatif, di satu sisi pada beberapa responden mengakui adanya indikasi kecanduan dan mempraktekkan tindakan manipulatif yang ada pada *game online* didunia nyata. Di lain sisi ada responden yang menjadikan *game online* sebagai wadah latihan untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya yang memiliki kecendrungan positif pada prestrasi kampusnya.

Kata Kunci : *Game Online*, Etika Komunikasi dan Mahasiswa.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian	10
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Penelitian Terdahulu	12
B. Tinjauan Teoritis	15
C. Tinjauan Konseptual	31
D. Kerangka Pikir	45
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	47

B. Lokasi Penelitian	51
C. Waktu Penelitian	52
D. Fokus Penelitian	52
E. Sumber Data	53
F. Teknik Pengumpulan Data	53
G. Uji Keabsahan Data	55
H. Teknik Analisis Data	56
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	59
1. Maraknya Penggunaan <i>Game Online</i>	59
2. <i>Game Online</i> Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa	61
B. Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN-LAMPIRAN	IV

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir	46

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lamp	Judul Lampiran
Lampiran 1	Pedoman Wawancara
Lampiran 2	Surat Keterangan Wawancara
Lampiran 3	Dokumentasi
Lampiran 4	Surat Izin Melaksanakan Penelitian
Lampiran 5	Surat Rekomendasi Penelitian
Lampiran 6	Surat Selesai Meneliti
Lampiran 7	Biografi Penulis
Lampiran 8	

PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/1987.

A. Konsonan

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Shad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	‘ain	‘	komater balik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamz ah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang teletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun.

Jika terletak ditengah atau diakhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan ya’</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *haula*

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا ... ا ... ي	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	a	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah dan ya'</i>	i	i dan garis di atas
و	<i>dammah dan wau</i>	u	u dan garis di atas

رَمَى : *rama*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamutu*

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu: *ta' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfa*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanaa*

نَجَّيْنَا : *najjainaa*

الْحَقَّ : *al-haqq*

نُعَمَّ : *nu"ima*

عَدُوٌّ : 'aduwwun

Jika huruf ع ber- *tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

السَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalzalāh (az-zalzalāh)

الْفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilaadu

Hamzah

Aturan tranliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam Arabia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta'muruna

النَّوْعُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أَمْرٌ : umirtu

G. Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas.

Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *al-Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fīzilālal-qur'an

Al-sunnah qablal-tadwin

Al-ibāratbi'umumal-lafzlabikhususal-sabab

H. *Lafzal-Jalalah* (هلا)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mud}a>f ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ *dinullah* دِينُ اللهِ *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fi rahmatillah*

I. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD).

J. Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Swt.	= <i>subhanahuwa ta'ala</i>
Saw.	= <i>sallallahu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-sallam</i>
H	= Hijriah
M	= Masehi

SM	= Sebelum Masehi
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/ ..., ayat 4
HR	= Hadis Riwayat



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman modern ini perkembangan teknologi komunikasi begitu pesat, sehingga tidak berlebihan jika penulis mengatakan bahwa ini merupakan suatu bentuk revolusi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan pada seluruh lapisan kehidupan masyarakat. Salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah Internet. Dengan berkembangnya Internet, Internet tidak hanya digunakan untuk mencari informasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan seperti bermain game. Permainan yang menggunakan internet disebut dengan permainan online. *Game online* pada dekade belakangan ini menjadi *trend* yang tidak bisa lagi dibendung bersamaan dengan tingginya laju perkembangan internet. Para pengguna tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dengan jarak yang berbeda-beda lokasi (*multiplayer*), bahkan sekalipun itu antar bangsa dan negara. Bermain *game* dengan menggunakan internet ini sejak peluncurannya ternyata sangat digemari dan diminati oleh berbagai kalangan masyarakat yang luarbiasa banyak. Sehingga tidak heran , jika kita melihat di tempat-tempat persewaan *game* (*game center*) maka kita akan menemukan mulai berkurangnya pelanggan, baik itu pada siang, sore atau malam. Padahal pada masanya para penggemar *game* bahkan rela untuk mengantri.¹

¹ Samuel Henry, "*Panduan Praktis Membuat Game 3D*", (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), h.25.

Game online sendiri di Kota Parepare bukan lagi barang baru yang lazim dalam budaya remaja. Kasus yang sama hampir terjadi pada setiap kota di Indonesia. Hanya saja Kota Parepare merupakan salah satu kota yang dimana cukup mudah ditemui para remaja bermain *game online*, dipinggir jalanan. Tak jarang akan mudah didapati pada warung kelontong, teras rumah, *coffee shop* dan fasilitas publik lainnya.

Adanya *game online* ini juga menciptakan nuansa baru interaksi sosial yang semakin erat dengan orang lain, dengan keceriaan bermain bersama. Dengan berkembangnya teknologi di bidang *game online*, bermunculanlah industri *game* yang terlihat dari diluncurkannya Mobile Legends Bang Bang, PUBG Mobile, Free Fire, dan Higgs Domino.

Game online sendiri tidak pernah bisa lepas dari evolusi komputer. Semakin canggihnya perangkat yang mengendalikan internet, semakin berkembang juga *game online*, karena pada dasarnya setiap *game* harus memiliki spesifikasi yang setara dengan perangkat yang digunakan maupun jaringannya. Istilah *game* disini merujuk pada permainan elektronik yang masih menggunakan perangkat komputer atau mesin-mesin konsol. *Game* mulai populer sejak boomingnya di Amerika pada tahun 70-an dan mulai berkembang ke negara-negara lain pada awal tahun 80-an. Di Indonesia sendiri mulai muncul pada tahun 2001 dengan masuknya *nexia online*.²

Perkembangan teknologi informasi juga dapat menjadi pintu masuknya budaya-budaya baru dengan norma-norma baru yang juga turut memberikan pilihan lebih banyak kepada remaja dalam membangun interaksi sosialnya (bergaul). Terutama di perkotaan yang selalu menang secara geografis untuk dapat lebih awal merasakan

² Liga Games, Sejarah Perkembangan Games Online di Indonesia, Situs: <https://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia/>. Diakses pada tanggal 3 Mei 2022.

perubahan dan perkembangan di era globalisasi. Mahasiswa menjadi sangat rentan dengan berbagai gejala permasalahan dunia kuliah. Mereka secara tidak langsung menjadi memiliki tuntutan untuk mengikuti *trend*, jika tidak mau dikatakan ketinggalan zaman atau *gaptek* (gagap teknologi).

Pengaruh *game online* membawa dampak yang begitu besar dalam perkembangan pribadi dan adaptasi mahasiswa, bahkan tak jarang yang berubah menjadi pecandu *game* yang mengarah pada hilangnya potensi diri atau jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya digunakan untuk memaksimalkan potensi diri atau mengembangkan bakat, pelan-pelan diambil alih dengan keasyikan bermain video *game* yang sangat riskan dapat menyita waktu yang lebih banyak. Kemudian banyak mahasiswa yang pada akhirnya mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiaannya, cenderung tidak lagi memiliki etika dalam kehidupan sosialnya, menderita penyakit, bahkan tak jarang terjerumus pada tindak kriminal.³

Fenomena maraknya *game online* dan juga pengaruhnya dengan keharusan mahasiswa memiliki gadget. Bahkan dalam lingkup interaksi sosialnya, mahasiswa yang tidak memiliki gadget bisa termarginalkan. Tidak lagi seperti pada fase maraknya *game center* atau menjamurnya warnet, pendekatan pengaruh *game online* melalui gadget bahkan mempermudah lagi para remaja untuk menggunakan waktu yang lebih banyak, tanpa harus memperhitungkan waktu dan tempat, saat ini kapan pun itu mereka bisa menggunakan *game online* dengan begitu mudah.

Kecanduan *game online* yang dapat dialami remaja merupakan suatu rangkaian perilaku adiktif yang dapat menyebabkan munculnya sifat-sifat yang yang mampu mengembangkan ketidakmampuannya dalam mengolah emosi dan perasaan. Dalam

³ Desmita. *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 108.

hal ini para mahasiswa dapat lebih mudah melakukan hal-hal yang negatif, seperti pembohong, pemalas, pemaarah, malu dan lain sebagainya. Akibatnya akan sangat menentukan para remaja dalam menjalani kehidupan sehari-harinya, juga pada lingkungan interaksi terdekatnya yang akan secara perlahan mulai ditinggalkan dengan semakin meningkatnya efek kecanduan pada dunia maya dan hiburan *game online* yang lebih intensif dibanding dunia nyata dimana mereka menjalani hidup. Hal ini tentunya juga akan sangat mengganggu bagi kehidupan sosial individu lain.

Maraknya *game online* di Indonesia mulai melahirkan begitu banyak fenomena baru bagi penggemar *game* dengan berperilaku agresif yang hidupnya kacau, hingga mahasiswa yang bahkan tidak sampai menyelesaikan pendidikan yang sedang ditempuhnya. Bermain *game* sebenarnya, sebagaimana hal-hal lain, bagai dua mata pisau yang juga memiliki baik buruk. Dampak negatifnya tentu adalah dengan menjadi atau mengakibatkan kecanduan kepada remaja secara berkesinambungan yang mengakibatkan segala aktivitas mereka hanya mengacu kepada permainan *game*. Bahkan tak jarang banyak remaja yang sampai rela menyisihkan uang jajan mereka hanya sekedar untuk membeli keperluan untuk bermain *game*. Kecanduan itulah yang dapat mengganggu perilaku dan pola aktivitas yang semestinya dijalani mereka mengingat keproduktifan mereka sebagai mahasiswa.⁴

Seperti yang kita ketahui bahwa cenderung mahasiswa yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*, secara perlahan akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosial melalui organisasi atau eksteremnya bahkan dengan keluarga sekalipun. Jika ini berlangsung secara terus menerus dalam waktu yang lama, diperkirakan remaja akan menarik diri dari ruang lingkup sosialnya dan akan menyakini

⁴ Samuel Henry, "Panduan Praktis Membuat Game 3D", h.27.

bahwa dunia nyata adalah hidup yang mereka jalani sepenuhnya. Hal tersebut sangat memungkinkan menciptakan sebuah karakter mahasiswa yang tidak peka dengan lingkup sosialnya atau sampai pada fase asosial, dimana akan semakin lemahnya kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Dimana mahasiswa secara psikologi sedang mengalami proses pembentukan jati diri untuk mengenali perubahan emosi, tubuh, minat, dan pola perilaku. Mahasiswa seperti ini akan selalu penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi.

Intensitas tertentu *game online* dapat mempengaruhi secara menyeluruh persepsi mahasiswa terhadap lingkungannya. Misalnya mengeluarkan umpatan, berperilaku agresif, pandangan sosial yang meniru karakter yang ditampilkan *game*. Hal itu pada dasarnya karena seorang manusia dibekali kemampuan imitasi atau peniruan.

Hal itu erat kaitannya terhadap etika komunikasi. Menurut Maryani dan Ludigdo etika adalah seperangkat norma, aturan, atau pedoman yang mengatur segala perilaku manusia, baik yang harus dilakukan dan yang harus ditinggalkan, yang dianut oleh sekelompok masyarakat. Namun perilaku para pemain *game online* sangat jauh dari utilitarisme, dimana permainan *game online* di beberapa tempat atau sebagian orang justru meresahkan.

Situasi seperti ini akan menjadi masalah terhadap dinamika sosial yang akan dilalui remaja dalam kehidupannya. Mahasiswa adalah mereka yang sedang memiliki tanggung jawab untuk membawa perubahan, moral force, serta social control. Tanggung jawab tersebut wajib ditunaikan yang kemudian akan tercermin dari sikap dan perilaku. Kondisi kehidupan saat ini menjadi semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sedikit demi

sedikit akan berubah atau bahkan hilang sama sekali seiring dengan digantikannya pola-pola kehidupan yang baru. Tren baru saat ini, yang dipicu oleh pesatnya perkembangan teknologi dan tren kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dikendalikan, memaksa masyarakat untuk menjalani kehidupan yang semakin kompetitif. Pak Andersen mengatakan bahwa dalam situasi kehidupan seperti ini, jika peluang untuk bertahan hidup tidak cukup baik, ada kemungkinan orang akan menjadi benar-benar bingung atau hanya berbaur, tidak dapat membuat keputusan lebih lanjut dalam situasi baru akan ada. Sebab, nilai-nilai lama yang sudah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang kurang dipahami secara luas.⁵

Game online memberikan manipulasi yang sangat nyata dimana penggunaannya akan menentang dunia *offline* dan meyakini dunia *online* menjadi suatu kehidupan yang patut untuk dijalani. Dunia *offline* pelan-pelan akan menjadi ketidakharusan dalam perkembangan kehidupan mereka sebab terlalu menyenangkan sajian di dunia maya dengan berbagai macam hiburannya yang secara kasatmata telah memenuhi kebutuhan dasar seorang sebagai manusia, utamanya mahasiswa. Sehingga lingkungan dimana, sekolah, tempat bermain, perpustakaan bahkan rumah tidak lagi menjadi keharusan berinteraksi bagi mereka. Dengan dunia *online* yang hanya membutuhkan komputer atau benda sekecil gadget saja kebutuhan untuk berinteraksi secara sosial itu telah terpenuhi dengan begitu mudah secara intensif. Sehingga tidak heran bahwa dengan hanya memiliki teman-teman virtual itu sudah cukup. Padahal itu memiliki efek yang sangat nyata dalam kehidupan yang sebenarnya.

Industri game sendiri akhir-akhir ini mengalami kemajuan pesat dan mendapat sambutan hangat dari beberapa developer lokal Indonesia. Mereka melihat hal ini

⁵ Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2004), h. 107.

sebagai peluang pengembangan bisnis lebih lanjut dengan prospek yang bagus. Banyaknya gamer online juga membawa angin segar bagi industri game. Banyak genre game online baru yang bermunculan dan dapat dengan mudah ditemukan di toko aplikasi seperti Play Store. Perkembangannya tidak hanya pada bidang permainan itu sendiri, namun juga bidang lainnya. Mulai dari industri pembuatan game (game developer), hingga penerbitan game (game publishing), hingga toko retail dan mainan. Padahal, pembangunan ini mampu menyerap banyak tenaga kerja. Sebagai perbandingan, industri game berkembang jauh lebih pesat dibandingkan industri lainnya.

Beberapa keterangan diatas merupakan contoh bagi dampak positif lahirnya *game online* di tengah era globalisasi. Tetapi hal yang lebih penting yang seharusnya juga menjadi perhatian kita Sesuatu yang memberi kesenangan, sesuatu yang cenderung di raih lagi, atau sesuatu yang membuat ketagihan. Dengan kata lain, sebuah game yang menyenangkan bagi para gamers berpotensi menimbulkan ketagihan bagi para gamers juga. Sama halnya dengan tembakau dan obat-obatan psikotropika, kecanduan game ini juga bisa menimbulkan dampak negatif. Siapa pun yang kecanduan judi pasti ingin bermain lagi dan lagi. Mereka bahkan rela mengorbankan hal-hal seperti waktu dan uang dalam jumlah besar. Saya duduk di depan komputer berjam-jam, tidak tahu kapan itu siang atau malam. Bahkan remaja yang kecanduan judi pun kerap membolos untuk melanjutkan petualangannya di dunia maya. Bermain game juga dapat berdampak negatif pada kesehatan Anda. Bermain game saja bisa menyebabkan kematian. Seperti halnya di Korea Selatan pada tahun 2005, terdapat

beberapa kasus kematian yang disebabkan oleh terlalu lama duduk di depan komputer setelah bermain game.⁶

Game online tidak lagi dapat dikatakan bukan sebagai komoditi untuk anak-anak saja, bahkan tidak lagi mengutamakan umur, melainkan pasar utama mereka adalah mahasiswa. Dengan begitu, untuk mempermudah pengaruhnya diciptakan jenis-jenis *game* yang beragam untuk menjadi pilihan para penggunanya. Dimana secara statistik, pengguna *game* hari ini antara rata-rata umur 12 tahun sampai dengan 35 tahun.⁷

Permasalahan perubahan perilaku siswa bukan sekedar permasalahan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, melainkan suatu masa perkembangan panjang yang penuh dengan konflik yang dapat mempengaruhi kehidupannya di masa depan. Masa pelajar merupakan masa penting dimana pelajar sangat dipengaruhi oleh perubahan. Budaya yang terjadi di sekitar mereka. Penelitian ini menargetkan siswa berusia antara 11 dan 24 tahun yang bermain game online. Masa remaja berarti tumbuh menuju atau menjadi dewasa.⁸

Para peneliti mengatakan negara-negara di seluruh dunia suatu hari nanti akan menyerahkan kendali kepada generasi muda saat ini. Jika pelajar menjadi perhatian utama dan tumpuan harapan suatu bangsa, maka masa depan bangsa akan bergantung pada seberapa siap pelajar saat ini. Oleh karena itu, pendidikan generasi muda khususnya pelajar harus mendapat perhatian serius. Melalui proses interaksi dengan siswa maka terjadilah proses sosialisasi. Tujuannya agar generasi muda berperilaku

⁶ Ayu Rini, *Pola Komunikasi Mahasiswa*, (Bandung: PT. Erlangga, 2009), h. 29.

⁷ Samuel Henry, "*Panduan Praktis Membuat Game 3D*", h.2.

⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, h. 189.

sesuai dengan aturan dan nilai yang berlaku dan agar pihak yang terkena dampak menghormatinya.⁹ Proses belajar atau sosialisasi pertama yang dialami setiap orang terjadi di lingkungan rumah. Hanya dengan cara ini mereka akan dibimbing oleh pola interaksi yang lebih luas dan sesuai dengan lingkungan tempat mereka tinggal.

Menjadi mahasiswa yang penuh rasa ingin tahu juga berlaku bagi mahasiswa IAIN Parepare. Mereka lebih ingin tahu terhadap berbagai hal, selalu ingin menarik perhatian orang lain, bersemangat mencari pengalaman baru, serta penuh dengan kegelisahan dan konflik batin. , kurangnya kendali atas hidupnya juga membentuk perjalanannya untuk menemukan identitas aslinya. Berinteraksi dengan teman selalu melibatkan pengalaman dan kesenangan. Perilaku mereka cenderung diarahkan pada hal-hal yang memudahkan sosialisasi. Hal ini mengacu pada perilaku negatif seperti merokok, minum alkohol, dan bahkan menyalahgunakan obat-obatan psikotropika.

Pengambilan lokasi penelitian ini akan diadakan di IAIN Parepare dengan pengambilan sample penelitian pada perkumpulan mahasiswa-mahasiswa yang dapat ditemui di ruang-ruang publik seperti *game center*, warung kopi, taman bermain juga tempat-tempat hiburan yang ada disekitar kampus IAIN Parepare. Selain itu penelitian ini juga akan dilaksanakan secara *online* melalui via chat jika saja pandemi *covid-19* masih menjadi kendala untuk melakukan pertemuan muka dengan komunikan untuk mendapatkan data akan hasil penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Maka berdasarkan latar belakang diatas akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yaitu ***“Game online dan Pengaruhnya Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa di IAIN Parepare”***

⁹ Soekanto Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 442.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mahasiswa IAIN Parepare menanggapi maraknya penggunaan *game online*?
2. Bagaimana etika komunikasi mahasiswa yang suka main *game online* di IAIN Parepare ?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui lebih jauh bagaimana mahasiswa di IAIN Parepare menanggapi maraknya *game online* di era sekarang.
2. Memberikan gambaran etika komunikasi mahasiswa yang suka bermain *game online* di IAIN Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian akan memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, kegunaan penelitian ini, antara lain ;

1. Kegunaan teoritis penelitian ini memberikan pemahaman dalam melihat suatu penyebab perubahan etika komunikasi mahasiswa yang bermain *game online* di IAIN Parepare.
2. Kegunaan praktis penelitian ini diharapkan mampu menambah pengalaman serta pengetahuan semua pihak, khususnya bagi peneliti dan yang terkait dengan bidang ilmu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tinjauan penelitian terkait merupakan tinjauan terhadap hasil penelitian yang berkaitan dengan subjek penelitian yang diteliti. Lalu, bagaimana hasil yang akan diperoleh sehubungan dengan topik penelitian yang akan dilakukan dan yang belum diteliti? Oleh karena itu, sebelum merencanakan penelitian ini, sebaiknya penulis meninjau beberapa referensi penelitian relevan yang telah kami pertimbangkan. Tujuannya adalah untuk menjadi acuan bagi peneliti dalam melanjutkan penelitiannya, dan agar penelitiannya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian “*Pengaruh Game online Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa*”. Penelitian ini dilakukan oleh Zulaikha Okta Putri Universitas Sebelas Maret Solo pada tahun 2016. Peneliti menarik kesimpulan bahwa mahasiswa yang tidak bermain *game online* memiliki pengaruh komunikasi antar personal yang tinggi dan sebaliknya mahasiswa yang bermain *game online* memiliki pengaruh komunikasi antar personal yang rendah.¹⁰
2. Penelitian “*Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi*” oleh Ahmad Aidul Aqsa UIN Alauddin Makassar pada tahun

¹⁰ Zulaikha Okta Putri, “*Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa*”, (Jurnal: Universitas Sebelas Maret Solo, 2016), h. 3-4.

2017. Peneliti menarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* sangat memiliki pengaruh terhadap komunikasi antar mahasiswa di Fakultas dakwah dan komunikasi.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Alâ Ikrar pada tahun 2020. Judul penelitiannya adalah ``Pengaruh game online Mobile Legends Bang-Bang terhadap perilaku remaja di desa Lappalappae, kecamatan Terumpanua, negara bagian Supa". Berdasarkan proses penelitian juga ditemukan bahwa dampak permainan Mobile Legends Bang Bang terhadap perilaku remaja mempunyai hubungan yang sangat kuat dengan lingkungan Rappalappae di Desa Terumpanua Kecamatan Suppa yang diikuti oleh 22 dari 10 responden. Survei tersebut mencakup pertanyaan tentang game Mobile Legends Bang-Bang (bervariasi, hingga 9 atau 40,9% remaja menghabiskan waktu di depan ponselnya untuk memainkan game tersebut). Persentase remaja (variabel Y) remaja yang malas mengerjakan tugas sekolah tepat waktu sambil bermain game. 6, atau 27,3%, 15 remaja, atau 68,2%, yang rutin sholat meski sedang bermain game, atau 68,2%, hingga 10, atau 45,5%.¹²
4. Theresia Lumban Gaol menerbitkan makalah pada tahun 2012 berjudul “Hubungan antara kecanduan game online dan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.” Pendekatan

¹¹ Ahmad Aidul Aqsa, “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi*”, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar, 2020), h. 70.

¹² Al’ Ikrar, “*Pengaruh Game Online Mobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa’e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa*”, (Skripsi: Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2020), h. 60-61.

penelitian ini menggunakan kuantitatif yaitu deskripsi korelasional dengan menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan jumlah sampel sebanyak 106 responden. Responden diminta mengisi kuesioner untuk mengetahui keterlibatan mereka dalam bermain game online dan kinerja akademik. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi. Penelitian menunjukkan bahwa mayoritas gamer adalah laki-laki, tujuan bermain game adalah menghilangkan stres, dan jenis game online yang dominan adalah strategi.¹³

5. Siti Rochmah, 2011, Makalah berjudul “Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Kesepian Terhadap Kecanduan Game Online”. Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi berganda. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kecanduan game online pada penelitian ini adalah model kuesioner skala Likert berdasarkan dimensi Griffiths, Terry, dan Szabo (2003). Sedangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur komunikasi interpersonal adalah ICI yang selanjutnya merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur kesepian. Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesis R-squared penelitian ini sebesar 0,124 atau 12,4% artinya variasi pada satu variabel independen saja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan game online. Dengan kata lain, itu adalah variabel komunikasi interpersonal. yang berhubungan dengan emosi

¹³ Theresia Lumban Gaol, “*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*”, (Skripsi: Fakultas Teknik Universitas Indonesia, 2012), h. 33-35.

(0,006), dan yang berhubungan dengan kesepian untuk kepribadian (0,033).¹⁴

B. Tinjauan Teoritis

1. Teori *Behavioristik*

a. Pengertian Teori *Behavioristik*

Teori perilaku adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Perspektif behavioral menitikberatkan pada peran belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia, yang terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan tingkah laku reaktif (respon) berdasarkan hukum mekanis Masu.

Asumsi dasar tentang perilaku menurut teori ini adalah bahwa perilaku sepenuhnya diatur oleh aturan-aturan dan dapat diprediksi serta dapat ditentukan. Menurut teori ini, orang berperilaku dengan cara tertentu karena, melalui pengalaman masa lalu, mereka telah belajar mengasosiasikan perilaku tersebut dengan imbalan. Sekalipun seseorang menghentikan perilakunya, perilaku tersebut mungkin tidak mendapat imbalan dan hukuman. Karena semua perilaku, baik yang bermanfaat maupun yang merusak, adalah perilaku yang dipelajari.¹⁵

Pendekatan psikologis ini berfokus pada mengamati perilaku ketika memeriksa orang, daripada melihat ke dalam tubuh atau memperhatikan penilaian rasa ingin tahu orang. Behaviorisme menginginkan psikologi menjadi pengetahuan ilmiah yang dapat diamati secara objektif.

¹⁴ Siti Rochmah, “*Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online*”, (Skripsi: Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011), h. 88-90.

¹⁵ Eni Fariyatul Fahyuni, *Istikomah: Psikologi Belajar & Mengajar*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016). h.26-27.

Data hasil introspeksi atau introspeksi dianggap tidak objektif. Jika Anda ingin mempelajari psikologi manusia dan mengamati perilaku yang terjadi di sana, Anda akan mendapatkan data yang dapat diverifikasi secara ilmiah.¹⁶

Dengan kata lain, behaviorisme sebenarnya adalah sekelompok teori yang memiliki kesamaan dalam observasi dan analisis perilaku manusia dan telah menyebar ke berbagai wilayah di luar Amerika Serikat. Teori ini dikembangkan di Inggris, Perancis, dan Rusia. Nama-nama besar teori ini adalah E.L. Thorndike, I.P. Pavlov, B.F. Skinner, dan J.B. Watson, seperti terlihat di bawah ini:

1) Thorndike

Menurut Thorndike (1911), salah satu pendiri aliran pemikiran behavioral, teori behavioris adalah suatu proses interaksi antara rangsangan (berupa pikiran, perasaan, dan gerakan) dan reaksi (yang juga berbentuk tanggapan). .berhubungan dengan pembelajaran. suatu pikiran, perasaan, atau gerakan yang berhubungan dengan suatu bentuk pikiran, perasaan, atau gerakan). Menurut Thorndike, perubahan perilaku dapat berupa sesuatu yang nyata (observable) atau tidak nyata (unobservable).

Meskipun Thorndike tidak menjelaskan cara mengukur berbagai perilaku non-spesifik (pengukuran merupakan obsesi semua ilmuwan perilaku), teori Thorndike menginspirasi para ahli lain yang mengikuti saya memberikannya. Teori Thorndike dikenal sebagai koneksionisme.

Prosedur percobaan terdiri dari melepaskan setiap hewan dari kandangnya ke tempat makan. Dalam hal ini, ketika hewan dikurung, mereka sering kali menunjukkan berbagai perilaku, antara lain: B. Menggigit atau menggesekkan diri pada sisi kotak

¹⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h.44-45.

akan menyebabkan hewan tersandung jeruji hingga cepat atau lambat kotak terbuka dan hewan tersebut keluar ke tempat makan.¹⁷

2) Ivan Petrovich Pavlov

Pengondisian klasik (pengkondisian klasik atau permintaan) adalah proses yang ditemukan oleh Pavlov melalui eksperimennya dengan anjing, di mana rangsangan nyata dan netral berulang kali dipasangkan dengan rangsangan terkondisi untuk menghasilkan respons yang diinginkan. Dengan menggunakan contoh eksperimen dengan anjing, dengan menggunakan strategi Pavlov, seorang individu, yang tidak menyadari apa yang akan datang, menggunakan stimulus alami dalam urutan yang tepat untuk mencapai pengulangan respons yang diinginkan. Telah terbukti bahwa individu dapat dikontrol dengan mengganti rangsangan. Dari luar diri Anda sendiri.¹⁸

3) John B. Watson

Menurut pionir Thorndike selanjutnya, Watson, tidak seperti Thorndike, stimulus dan respons harus berbentuk perilaku yang dapat diamati. Dengan kata lain, Watson mengabaikan berbagai perubahan mental yang dapat terjadi selama pembelajaran, dan memperlakukannya sebagai elemen yang tidak perlu diketahui. Hal ini bukan berarti perubahan mental yang terjadi pada pikiran siswa tidak penting. Semua ini penting. Namun faktor-faktor tersebut tidak dapat menjelaskan terjadi tidaknya suatu proses pembelajaran. Hanya dengan asumsi seperti itu, kata Watson, ia bisa memprediksi perubahan apa yang akan terjadi pada siswa. Hanya dengan cara inilah psikologi dan ilmu-ilmu pembelajaran dapat diselaraskan dengan ilmu-ilmu lain

¹⁷ Budi Haryanto, *Psikologi Pendidikan dan pengenalan Teori-teori Belajar*, (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2004). h. 63- 65.

¹⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenamadia Group, 2004) h. 100- 102.

seperti fisika dan biologi yang sangat berorientasi pada pengalaman eksperiensial. Berdasarkan penjelasan tersebut, para ilmuwan perilaku memilih untuk tidak memikirkan tentang apa yang tidak dapat diukur, meskipun mereka mengakui bahwa hal tersebut penting.

4) Burrhus Frederic Skinner

Menurut Skinner, deskripsi stimulus-respon yang digunakan untuk menjelaskan perubahan perilaku (relatif terhadap lingkungan) merupakan deskripsi yang tidak lengkap menurut versi Watson. Reaksi siswa tidak sesederhana itu. Hal ini karena pada hakekatnya seluruh rangsangan yang disajikan saling berinteraksi dan interaksi tersebut pada akhirnya mempengaruhi respon yang dihasilkan. Sebaliknya jawaban yang diberikan mempunyai pengaruh yang berbeda-beda yaitu mempengaruhi perilaku siswa.

Oleh karena itu, untuk memahami perilaku siswa secara utuh, perlu dipahami respon itu sendiri dan berbagai akibat yang ditimbulkan dari respon tersebut. Skinner juga menjelaskan bahwa perilaku ini hanya akan memperumit masalah, karena suatu saat alat tersebut harus dijelaskan kembali. Misalnya, jika Anda diberi tahu bahwa prestasi siswa yang buruk disebabkan karena dia frustrasi, Anda perlu menjelaskan apa yang dimaksud dengan frustrasi. Mungkin diperlukan penjelasan lain untuk menjelaskan rasa frustrasi ini.¹⁹

b. Tahap Perkembangan Teori *Behavioristik*

¹⁹ Budi Haryanto, *Psikologi Pendidikan dan pengenalan Teori-teori Belajar*, h. 63- 65.

Fakta penting mengenai pembangunan adalah bahwa fundamental pembangunan sangatlah penting. Sikap, kebiasaan, dan pola perilaku yang terbentuk pada tahun pertama menentukan seberapa baik seseorang beradaptasi di sisa hidupnya. Menurut Erikson (Hurlock, 1980: 6), masa kanak-kanak adalah masa dimana manusia belajar untuk percaya atau tidak percaya tergantung bagaimana orang tua menyikapi kebutuhan anak akan makanan, perhatian, dan kasih sayang. Pola awal perkembangan biasanya sudah ditetapkan, namun bukan berarti tidak bisa diubah. Ada 3 kondisi yang bisa diubah:

- 1) Perubahan terjadi ketika individu menerima bantuan dan bimbingan untuk melakukan perubahan.
- 2) Perubahan cenderung terjadi ketika orang yang dicintai berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang baru atau berbeda (kreatif dan tidak monoton).
- 3) Jika orang tersebut memiliki keinginan yang kuat untuk berubah

Mengetahui bahwa landasan awal perkembangan cenderung bertahan memungkinkan orang tua untuk memprediksi perkembangan anak mereka di masa depan. Para pendukung paham lingkungan hidup (behaviorisme) percaya bahwa lingkungan yang optimal akan menghasilkan ekspresi faktor genetik yang maksimal.

Proses perkembangan itu berlangsung secara bertahap, dalam arti:

- 1) Perubahan yang terjadi bersifat bertahap, meningkat, mendalam, atau melebar baik secara kualitatif maupun kuantitatif. (paham berangsur-angsur)
- 2) bahwa perubahan-perubahan yang terjadi antar bagian dan/atau fungsi suatu organisme saling bergantung sebagai satu kesatuan yang serasi dan utuh; (prinsip sistematis)

- 3) Perubahan bagian-bagian dan fungsi makhluk hidup terjadi secara teratur, bukan secara acak dan tiba-tiba (asas kesinambungan).

c. Aplikasi Teori Behavioristik

- 1) Perhatikan dampak terhadap lingkungan
- 2) Tekankan bagian-bagiannya
- 3) Tekankan peran reaksi
- 4) Mengutamakan mekanisme yang membentuk hasil belajar melalui prosedur stimulus-respon.
- 5) Mengutamakan peran pada keterampilan yang telah dikembangkan sebelumnya
- 6) Tekankan pembentukan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan
- 7) Hasil yang dicapai adalah munculnya perilaku yang diinginkan.

d. Ciri-ciri Teori *Behavioristik*

Ciri-ciri teori perilaku adalah sebagai berikut:

- 1) Mazhab ini tidak memandang tingkah laku manusia dari sudut kesadaran, melainkan mengamati tingkah laku dan tindakan berdasarkan kenyataan. Kesampingkan pengalaman internal Anda dan pelajari gerakan tubuh Anda. Oleh karena itu, Behaviorisme adalah ilmu tentang jiwa yang tidak berjiwa.
- 2) Semua tindakan dikembalikan ke Reflex. Behaviorisme mencari elemen yang paling sederhana: tindakan bawah sadar yang disebut refleks. Refleks adalah reaksi bawah sadar terhadap suatu peristiwa. Manusia dipandang sebagai benda atau mesin kompleks yang memiliki refleks.

- 3) Behaviorisme berasumsi bahwa semua orang diciptakan sama sejak lahir.

Menurut behaviorisme, manusia hanyalah makhluk yang berevolusi, karena pendidikan itu mahakuasa, dan kebiasaan serta pendidikan dapat mempengaruhi refleksi keinginan hati..²⁰

Penulis simpulkan bahwa penggunaan teori di atas dengan malas yang akan diteliti sudah relevan karena terkait dengan perubahan etika, perilaku seseorang akibat terpaan teknologi internet.

2. Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik, atau interaksi simbolik, berasumsi bahwa karena makhluk hidup mempunyai emosi dan pikiran, manusia mempunyai kemampuan untuk memahami situasi yang ditemuinya dan bertindak sesuai interpretasinya sendiri.²¹

Pada hakikatnya teori ini membahas tentang dua hal: makna dan simbol. Menurut Mead, makna bukan dihasilkan dari proses mental yang menyendiri, melainkan merupakan hasil interaksi sosial, atau makna kausal dari interaksi sosial. Individu tidak hanya menciptakan makna dan simbol di kepalanya, tetapi ada juga proses dimana makna dan simbol tersebut dipelajari selama interaksi sosial.²²

Setiap individu berinteraksi dengan menafsirkan simbol-simbol yang dipaparkannya. Karena dalam proses interaksi ini, orang belajar memprediksi reaksi

²⁰ Novi Irwan Nahar, *Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran*, (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial Vol. 1 Desember 2016), h.4-5.

²¹ Sunyoto Usman, *Sosiologi Sejarah, Toeri Dan Metodologi*, (Yogyakarta: Cired, 2004), h. 67.

²² Arul, *Interaksionis Simbolik dalam Kultur Studies (Online)*, (Situs: Kang Arul, Diposting pada tanggal 20 Februari 2011) <http://kangarul.com/interaksionisme-simbolik-dalam-cultural-studies-2/>. Diakses pada 20 Mei 2022.

orang lain dan beradaptasi satu sama lain. Keterampilan ini disebut perolehan peran dan merupakan proses awal interaksi. Menurut Mead, pengambilan peran memungkinkan orang untuk melihat sikap orang lain, dalam artian kita dapat melihat diri kita sendiri dari luar, atau dari sudut pandang orang lain (seperti yang mungkin dilihat orang lain).

Manusia sendiri dapat mengenali dan memahami simbol-simbol dari proses interaksi segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Proses belajar ini sebenarnya sama pada setiap orang, yakni pada saat lahir. Proses ini terus berlangsung selama manusia hidup dalam berbagai lingkungan yang ditemui dan dilaluinya, serta mencakup hal-hal yang lebih luas. Dengan demikian, Miller menggambarkan kelima simbol tersebut sebagai berikut:

- a. Simbol memungkinkan orang untuk berhubungan dengan dunia fisik dan sosial dengan memungkinkan mereka memberi nama, mengkategorikan, dan mengingat objek yang mereka temui.
- b) Simbol meningkatkan kemampuan seseorang dalam mempersepsikan lingkungannya.
- c) C Simbol meningkatkan keterampilan berpikir. Berpikir dapat dipahami sebagai interaksi simbolik dengan diri sendiri.
- d) Simbol meningkatkan kemampuan pemecahan masalah masyarakat. Meskipun hewan tingkat rendah perlu bereksperimen, manusia dapat memikirkan berbagai tindakan alternatif simbolis sebelum benar-benar melakukannya. Fitur ini mengurangi kemungkinan kesalahan fatal.
- e) Penggunaan simbol memungkinkan aktor melampaui ruang, waktu, dan bahkan diri pribadinya. Simbol memungkinkan aktor untuk membayangkan

bagaimana rasanya hidup di masa lalu atau bagaimana rasanya hidup di masa depan. Selain itu, aktor dapat secara simbolis melampaui dirinya sendiri dan membayangkan seperti apa dunia ini dari sudut pandang orang lain. Ini adalah konsep interaksionisme simbolik yang paling terkenal, dimana kita mengambil peran orang lain.

Dalam proses interaksi sosial, orang-orang secara simbolis menyampaikan makna kepada orang lain yang terlibat, yang kemudian menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut dan mengarahkan perilaku respons berdasarkan interpretasi tersebut. Interaksi sosial menunjukkan bahwa para aktor terlibat dalam suatu proses yang saling mempengaruhi. Artinya antara keduanya terdapat hubungan timbal balik yang berujung pada interaksi. Setiap individu melakukan berbagai analisis dan pertimbangan untuk mengevaluasi apa yang akan dilakukannya sebelum benar-benar melakukannya. Ketika seorang individu secara subjektif mengevaluasi definisi alternatif dan kemungkinan hasil sebelum perilaku orang tersebut terjadi. Definisi subjektif ini adalah proses dimana individu beradaptasi dengan lingkungannya. Mead menjelaskan proses berpikir. Menurut Mead, berpikir adalah suatu proses yang menggunakan simbol-simbol (penutup) yang bersifat internal atau tidak kelihatan. Aspek penting dari model kecerdasan manusia ini adalah mencakup kesadaran diri. Manusia memikirkan kemungkinan tindakan sebelum melaksanakannya dan mendasarkan keputusannya pada hasil yang diharapkan, termasuk kemungkinan reaksi dari orang lain.²³

²³ Doyle Paul Jhonson, *"Teori Sosiologi Klasik Dan Modern"*, terj. Robert M.Z.Lawang, (Jakarta: Gramedia, 1986), h. 15-16.

Dalam proses definisi subjektif, individu menyelaraskan perilakunya dengan nilai-nilai bersama. Nilai atau norma merupakan kesepakatan langsung dan tidak langsung mengenai baik atau tidaknya suatu perilaku. Menurut pandangan Herbert Mead, pemikiran dan kesadaran muncul dalam proses tindakan. Faktanya, individu-individu tersebut tidak berperilaku terisolasi seperti organisme yang terisolasi, tetapi sebaliknya, perilaku mereka saling berhubungan dan saling bergantung. Meski demikian, menurut Mead, definisi subjektif individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya tidak terbatas pada lingkungan eksternalnya saja. Setiap individu juga mendefinisikan dirinya melalui hubungannya dengan orang lain yang berinteraksi dengannya. Individu menempatkan dirinya sebagai objek dalam sudut pandang orang lain yang berhubungan dengan mereka. Dengan cara ini, individu menemukan pemikirannya tentang dirinya sendiri, dengan kata lain, memperoleh konsep diri dengan mengobjektifikasi dirinya sendiri dan menempatkan dirinya pada posisi orang lain dan menilai tindakannya sesuai keinginannya. Evaluasi ini mencakup upaya mengantisipasi reaksi orang lain dan menilai reaksi tersebut sesuai dengan dampaknya terhadap identitas individu itu sendiri. Menurut Mead, terdapat sebuah konsep dalam teori interaksi simbolik yang mungkin berkaitan erat dengan kajian game online: konsep simbol-simbol penting. Simbol penting adalah isyarat yang hanya dapat dilakukan oleh manusia.

Suatu isyarat baru menjadi sebuah simbol yang bermakna ketika ia memperoleh tanggapan yang diharapkan dari orang yang kepadanya isyarat tersebut ditujukan. Menciptakan simbol-simbol yang kuat dan bermakna memungkinkan terjadinya komunikasi. Gestur dapat muncul di game online meskipun tidak memengaruhi penampilan pemain secara langsung. Gerakan-gerakan ini disebut

gerakan fisik. Dalam game online, simbol karakter yang digunakan dalam game memungkinkan kita berkomunikasi dengan orang lain tanpa menyadari dimensi jarak atau waktu. Karakter yang dimainkan oleh karakter mencerminkan sifat fisik dan psikologis orang yang memainkan game tersebut. Seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan karakter yang ada di dalam game. Di dunia maya, proses sosial bisa saja terjadi tanpa kita sadari, seperti konflik antara satu karakter dengan karakter lainnya. Satu karakter dapat berkolaborasi dan berkomunikasi dengan karakter lain, mirip dengan interaksi di dunia nyata. Simbol dalam game online merupakan fenomena sosial yang muncul akibat berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi serta munculnya jaringan sosial yang luas dan melampaui ruang dan waktu.

Masa remaja merupakan masa dimana anak dipengaruhi oleh pandangan orang-orang disekitarnya dan pengalaman pribadinya, serta memperkuat rasa identitasnya, yang menentukan pola perilakunya sebagai orang dewasa. Dalam hubungan remaja, sikap dan perilaku biasanya didasarkan pada pertimbangan akan akibat yang akan terjadi apabila sikap atau perilaku tersebut dilakukan atau tidak dilakukan oleh pihak-pihak tersebut. Refleksi tersebut merupakan upaya untuk menemukan jati diri dan membentuk citra diri sebagai individu. Pada tahap ini, anak belum menyadari tindakannya sendiri. Mereka meniru perilaku orang-orang di sekitarnya dan mencoba memahaminya. Remaja juga mulai belajar memahami simbol dan makna dari bahasa yang digunakannya. Pada tahap selanjutnya, remaja mulai belajar berperilaku seperti orang lain. Dia belajar untuk memenuhi harapan orang lain. Kelola harapan teman, kelompok bermain, dan kelompok belajar .

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman. Ia senang karena banyak teman yang menyukainya. Saat remaja berinteraksi dengan teman-temannya, mereka cenderung ``narsis," yang mencintai dirinya sendiri, ingin menonjol, ingin diperhatikan, dan menyukai teman yang memiliki karakteristik yang sama dengan dirinya. Ada rasa disetujui secara sosial . ingin. Para remaja ini cenderung memilih dan memainkan peran-peran yang mempunyai nilai simbolik (prestise) yang tinggi. Simbol-simbol yang mempunyai makna yang dirasakan, secara langsung maupun tidak langsung dapat meningkatkan nilai (harga diri) seseorang. Hal ini dianggap sebagai insentif dan dorongan yang kuat bagi berbagai perilaku dalam hubungan remaja. Kelompok teman sebaya sebagai lingkungan sosial remaja memegang peranan penting dalam perkembangan kepribadiannya.

Ketika remaja berada dalam kelompok teman sebaya, mereka mengembangkan dan meningkatkan citra diri mereka. Ketika remaja berada dalam kelompok yang sama, mereka dinilai oleh orang lain berdasarkan levelnya masing-masing. Dunia interaksi simbol remaja tidak berakhir di situ. Mereka akan terus berusaha menjaga dan mempertahankan citra diri yang terbentuk dari sikap dan tindakannya selanjutnya, selama hal tersebut masih menjadi simbol dari apa yang dianggap baik. Hal ini berdampak positif terhadap citra diri seseorang. Sebagaimana disebutkan di atas, aktivitas remaja terjadi secara terus menerus dengan interaksi dan erat kaitannya dengan perubahan berbagai simbol makna.

Saat remaja pertama kali memasuki dunia game, mereka mulai mempelajari dan memahami simbol-simbol yang berlaku pada lingkungan tersebut, baik di dunia nyata maupun dunia maya. Pemahaman terjadi secara bertahap dan berkembang. Sejak saat itu, mereka mulai membangun citra diri mereka sebagai gamer. Unsur

kepribadian dan pola perilaku mulai terbentuk dari sudut pandang orang lain. Hal ini menuntut individu untuk mempertahankan keterampilannya dan terus meningkatkannya dalam interaksi selanjutnya.

Simbol prestise dalam dunia game tidak terbatas pada skill pemainnya sendiri atau skill pemain memainkan karakter virtual. Namun, mereka umumnya bangga dengan karakter virtualnya masing-masing. Karakter virtual ini digunakan sebagai sarana interaksi di dunia game. Karakter virtual ini bukan sekadar identitas individu di ruang virtual. Karakter virtual ini juga dianggap sebagai bagian dari elemen objek individual dalam format lain. Karakter virtual dalam dunia game tidak hanya sebatas nama samaran (nickname); tetapi karakter virtual ini, seperti halnya dunia nyata, memiliki bentuk visual berupa miniatur manusia dengan peran tertentu.

Game online penuh dengan kesenangan dan tantangan, namun dunia game juga sama serunya dengan chat, dan komunikasi antar game membuat dunia tidak ada habisnya. Bagi pemain yang ingin terus aktif berinteraksi dengan sesama pemain (lawan/teman bermain) di lokasi lain. Hal ini meningkatkan minat pemain untuk lebih dekat dengan pemain lain. Selain untuk membantu pemain bermain, Anda juga dapat menggunakannya sebagai tempat ngobrol tentang pertanyaan umum lainnya saat mengobrol. Misalnya berkenalan, membuat kesepakatan, mengatur pertemuan, merayu pemain lain, menghajar, membunuh, membuat klan, memperebutkan wilayah, bahkan PeDeKaTe. Interaksi jenis ini mewakili suatu simbol dalam hubungan yang dibangun pemain (antara pemain lain) yang mewakili salah satu petunjuk identitas mereka sebagai pemain.

Lebih jauh lagi, komunikasi yang terjalin antar pemain mengarah pada interaksi yang saling melengkapi. Dalam bermain game online, interaksi antar pemain

juga menimbulkan rasa puas, karena interaksi tidak hanya terjadi melalui permainan yang dimainkan bersama secara online, tetapi juga melalui percakapan. Ini dilakukan melalui obrolan. Anda bisa mengetahui simbol apa saja yang akan dibuat dari bahan diskusi yang diadakan di chat. Selain masalah terkait game yang Anda hadapi saat ini, Anda juga dapat mendiskusikan masalah umum lainnya atau sekadar berbasa-basi. Berbagai pola interaksi dan ekspresi sosial dapat digunakan di sini, karena pola interaksi yang terbentuk secara otomatis merupakan proses simulasi kehidupan sosial itu sendiri. Pola lainnya adalah game online memungkinkan terbentuknya asosiasi atau kelompok yang mengejar tujuan yang sama atau bersaing satu sama lain. Adanya tantangan dalam mencapai tujuan, dan adanya hambatan dengan derajat atau tingkat kesulitan yang berbeda-beda yang harus dihadapi setiap pemain sebagai bagian dari suatu kelompok, mencerminkan realitas sosial yang nyata. Jika karakter permainan memiliki peralatan berkualitas tinggi dan kuat (biasanya mahal), karakter tersebut akan dikagumi dan ditakuti. Oleh karena itu, untuk membeli peralatan yang kuat, tampaknya perlu untuk mencapai level yang tinggi (leveling) atau mendapatkan banyak uang. Terkadang, Anda begitu terjebak dalam kegembiraan berinteraksi dan meningkatkan karakter virtual Anda di setiap dunia fantasi sehingga Anda tidak menyadari bahwa Anda telah bermain selama berjam-jam.

Seiring berkembangnya game, hal itu memengaruhi pengguna game. Dampaknya bagi pengguna game adalah mereka semakin bergantung pada game tersebut bahkan bisa menjadi kecanduan. Kehadiran video game dengan tema berbeda-beda sudah lama ditengarai memberikan dampak negatif terhadap kepribadian remaja. Remaja yang menyukai game tumbuh menjadi remaja yang bertindak obsesif, agresif, dan tidak tertarik pada aktivitas dan lingkungan. Kekerasan dalam video game di

kalangan anak-anak dan remaja. Memang tidak serta merta berdampak pada pelaku pembunuhan, namun lambat laun pengaruhnya tertanam dalam diri pelaku.

Ron Sorby dari Universitas Harvard menjelaskan bahwa tidak ada perbedaan efek kekerasan dari game dan acara TV. Ia menjelaskan, ada empat jenis video game yang berhubungan dengan kepribadian anak:

- 1) Pengaruh agresor, yang meningkatkan sifat jahat anak.
- 2) Dampak terhadap korban: Anak menjadi takut dan semakin sulit mempercayai orang lain.
- 3) Pengaruh perhatian ketika anak menjadi kurang peduli terhadap kesulitan orang lain.
- 4) Pengaruh nafsu. Jika anak Anda ingin melihat lebih banyak kekerasan atau menggunakan kekerasan saat menghadapi suatu masalah.

Perkembangan video game (game online) saat ini menjadi salah satu pemicu meningkatnya kejadian kekerasan di kalangan anak-anak dan remaja. Pasalnya, banyak video game yang bertemakan kekerasan, seperti memukul, menembak, melempar, hingga membunuh dengan senjata berbahaya. Selain itu, remaja yang belum stabil emosinya cenderung mengagumi karakter pahlawan dalam game favoritnya, bahkan mungkin meniru karakter idolanya.

C. Tinjauan Konseptual

1. Game online

a. Pengertian Game online

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang secara bersamaan dengan menggunakan layanan Internet.

Game online adalah game online yang terhubung langsung ke Internet dan memungkinkan banyak orang bermain pada waktu yang sama, meskipun jaraknya berjauhan. Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain

dan mesin yang digunakannya terhubung melalui Internet.²⁴ Dari beberapa penjelasan tersebut dapat kita simpulkan bahwa game online merupakan game yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

Bermain merupakan fenomena umum yang terjadi baik di dunia hewan maupun manusia. Permainan ini tidak mempertimbangkan lingkungan atau kelas sosial, dan dapat ditemukan di komunitas kecil pedesaan dan perkotaan, serta disukai oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Permainan adalah aktivitas yang ditentukan sendiri; tidak ada unsur paksaan, tekanan, atau perintah, dan tidak ada upaya mencapai tujuan tertentu.²⁵ Sebagaimana dalam QS. At-Tahrim/66:6:²⁶

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُورًا أَنفُسُكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ
لَّا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Terjemahnya :

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.

Permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

b. Permainan dalam pandangan Islam

²⁴ Ernest Adam, *Fundamentals of game design, 2nd edition*, (Barkeley: New Riders, 2010) h. 591.

²⁵ Kak Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta : Pro-u Media, 2012) h. 17.

²⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. (Jakarta: Lentera Abadi, 2010) QS. At-Tahrim/66:6, h.203.

Islam adalah agama yang realistis. Manusia berinteraksi dengan orang lain berdasarkan kodratnya, namun terkadang merasa bosan atau muak. Oleh karena itu, mereka memerlukan kesempatan terus-menerus untuk beristirahat dan bermain. Berdasarkan kisah nyata Rasulullah SAW. Ia pernah terlibat adu cepat dengan mukmin umrah Aisha RA, dan sering membiarkan anak-anak kecil bermain panah dan tombak di sekitar Masjid Nabawi.²⁷

Bermain memang menyenangkan, tapi segala sesuatunya ada waktunya, sehingga kita manusia tidak pernah melupakan waktu untuk tanggung jawab yang sebenarnya. Dalam Al-Qur'an, Allah berfirman: Di QS. Muhammad/47:36²⁸

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

Terjemahnya :

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”.

Ayat di atas menjelaskan bahwa aktivitas dunia bukan sekedar permainan dan lelucon. Hal ini berlaku pada seluruh aktivitas manusia di dunia kecuali aktivitas yang dilakukan karena keridhaan Allah SWT. Allah menegaskan bahwa Dia Maha Kuasa dan tidak menuntut kekayaan manusia. Beliau hanya meminta zakat dan menyarankan untuk memberikan sedekah kepada sanak saudara yang miskin, yang manfaatnya dikembalikan kepada pemberi harta.

c. Dampak *Game online*

1) Secara Sosial

²⁷ Usamah Husain Al-Ajhuri, 2009. Fakir Wal'ab Wattasil, terjemahan Sugeng Hariadi, h. 6.

²⁸ Departemen Agama RI Al-Hikmah. Al-Qur'an dan Terjemahnya.. QS. Muhammad 47:36, h.428.

Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi tegang karena Anda menghabiskan lebih sedikit waktu bersama. Sosialisasi hanya terjadi dalam game online, mengisolasi pecandu game online dari teman-temannya dan lingkungan sosial dunia nyata. Keterampilan sosial memburuk dan semakin sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku mereka menjadi kasar dan agresif karena dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat dan mainkan di game online.

2) Secara Psikis

Pikiran selalu memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Hal ini membuat sulit berkonsentrasi belajar, bekerja, atau menghindari pekerjaan. Menjadikan anak-anak dan remaja cuek, cuek dan kurang tertarik dengan apa yang terjadi disekitarnya. Melakukan apa saja untuk bermain game online, termasuk berbohong dan mencuri uang. Kebiasaan bekerja satu arah di depan komputer atau ponsel hanya membuat anak-anak dan remaja menjadi menarik diri, sehingga menyulitkan mereka untuk mengekspresikan diri di lingkungan nyata.

3) Secara Fisik

Paparan radiasi dari komputer dan ponsel dapat merusak saraf di mata dan otak. Bermain game online 24 jam sehari mengurangi kesehatan jantung Anda. Ginjal dan perut juga ikut terpengaruh jika terlalu banyak duduk, terlalu sedikit minum alkohol, atau lupa makan sambil bermain. Lupa makan bisa menyebabkan penurunan berat badan, namun makan berlebihan dan kurang olahraga juga bisa menyebabkan penambahan berat badan. Orang cepat lelah saat melakukan aktivitas fisik, dan kurang berolahraga dapat memperburuk kondisi kesehatan bahkan berujung pada kematian.

4) Secara Agama

Islam mewajibkan umat beriman untuk mengabdikan hidupnya semata-mata untuk beribadah kepada Allah SWT. Islam juga memerintahkan umatnya untuk menjalankan perintah Allah dengan sebaik-baiknya. Namun karena Islam adalah agama fitrah, maka Islam sangat memahami sifat manusia yang merasa bosan dan jenuh. Agama melarang bermain game online hingga lupa akan kewajiban seperti shalat, puasa, kerja, dan amanah. Permainan dapat menyebabkan hilangnya kendali atas nafsu dan melakukan hal-hal keji. Permainan ini mengajarkan unsur-unsur moralitas Islam yang berbahaya atau tidak bermoral, seperti bahasa yang menyinggung/menghina. Permainan yang dapat menimbulkan permusuhan dan menghancurkan persahabatan. Sebagaimana dalam HR. Muslim²⁹

وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَدَوَّمُونَ عَلَى مَا تَكُونُونَ عِنْدِي وَفِي الذِّكْرِ لَصَافَحْتُكُمْ
الْمَلَائِكَةُ عَلَى فُرُشِكُمْ وَفِي طَرِيقِكُمْ وَلَكِنْ يَا حَنْظَلَةُ سَاعَةٌ وَسَاعَةٌ « ثَلَاثَ مَرَّاتٍ
[رواه مسلم]

Artinya :

“Demi Dzat yang aku berada di tangan-Nya jika kalian tetap seperti dalam kondisi ketika kalian berada bersamaku atau seperti ketika berzikir maka Malaikat akan menyalami kamu sekalian di tempat-tempat tidurmu dan di jalan-jalanmu. Akan tetapi, wahai Hanzhalah,”semuanya ada waktunya”. Itu beliau ucapkan sebanyak 3 kali.”(HR. Muslim)

Hadis ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Rasulullah bahkan menyebutkan bahwa orang yang didalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami malaikat. Disalami malaikat merupakan hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah islam tidak mengajarkan seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya Islam justru

²⁹ Fatwatarjih, "Bagaimana Hukum Bermain Game Online ?," Muhammadiyah, 16 Januari 2018. Situs Internet : <http://m.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimana-hukum-bermain-game-online-.html> Di akses pada tanggal 07 Mei 2022.

mengajarkan ketenangan, beristirahat, mencari hiburan biasa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya.

Sehingga dapat menimbulkan efek akibat bermain game secara berlebihan seperti ketika bermain game seseorang mudah lupa waktu sehingga melalaikan aktivitas sehari-hari, menemui sakit kepala, menurunnya interaksi social kepada orang lain, meningkatkan kecenderungan berbuat kekerasan, dan memicu kecanduan bermain game.

5) Secara Komunikasi

Munculnya permainan *game online* ini sehingga menimbulkan beberapa dampak pada remaja sekarang ini, dimana pada saat bermain remaja sering mengeluarkan kata-kata yang tidak menyenangkan untuk didengar. Seperti kata anjing, *kampret*, dan masih banyak lagi. Sehingga komunikasi remaja bahkan orang dewasa pun sekarang sangat minim dikarenakan adanya permainan *game online* ini yang menimbulkan komunikasi sudah tidak terjalin dengan baik ketika seseorang saling berkomunikasi karena adanya dampak pada *game* tersebut.

2. Etika Komunikasi

Etika komunikasi (*communication ethics*) adalah tanggung jawab etis dalam berkomunikasi, baik yang dilakukan secara langsung atau lewat teknologi komunikasi, seperti gawai dan media sosial. Teori komunikasi menurut ajaran Islam selalu terikat kepada perintah dan larangan Allah swt. atau Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad saw.

Dasarnya agama sebagai kaidah dan sebagai perilaku adalah pesan (informasi) kepada warga masyarakat agar berperilaku sesuai dengan perintah dan larangan Tuhan. Dengan kata lain komunikasi menurut ajaran agama sangat memuliakan etika yang

dibarengi sanksi akhirat. Al-Qur'an juga menyebut komunikasi sebagai salah satu fitrah manusia. Untuk mengetahui bagaimana manusia seharusnya berkomunikasi.

Al-Qur'an memberikan kata kunci (*key concept*) yang berhubungan dengan hal itu. Al-Syaukani misalnya mengartikan kata kunci *al-bayan* sebagai kemampuan berkomunikasi. Selain itu, kata kunci yang dipergunakan Al-Qur'an untuk komunikasi ialah *al-qaul*. Dari *al-qaul* ini, Jalaluddin Rakhmat menguraikan prinsip, qaulan sadidan yakni kemampuan berkata benar atau berkomunikasi dengan baik. Dengan komunikasi, manusia mengekspresikan dirinya, membentuk jaringan interaksi sosial, dan mengembangkan kepribadiannya. Para pakar komunikasi sepakat dengan para psikolog bahwa kegagalan komunikasi berakibat fatal baik secara individual maupun sosial. Secara sosial, kegagalan komunikasi menghambat fitrah manusia.

Berdasarkan pendekatan di atas dalam hal ini etika komunikasi islami dimaksudkan sebagai sebuah nilai-nilai yang baik yang pantas dan memiliki manfaat ketika melakukan proses komunikasi, apakah komunikasi itu berupa komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi atau komunikasi massa kesemua bentuk komunikasi yang akan dilakukan tersebut harus didasarkan pada nilai-nilai alquraan dan sunnah Nabi saw.

Secara umum, nilai-nilai universal sebagai sebuah etika komunikasi islami antara lain adalah:

a) Kejujuran (Nilai Jujur) berkomunikasi

Aspek kejujuran atau objektivitas dalam berkomunikasi merupakan sebuah nilai yang sangat penting untuk dijunjung tinggi dan diterapkan dalam proses kegiatan komunikasi. Dalam alquran kejujuran ini disebut dengan istilah amanah, *ghair al-takzib*, *shidq*, *al-haq*, sehingga seorang komunikator dalam menyampaikan pesan

dilarang untuk berdusta atau mengada-ada suatu informasi yang sebenarnya tidak ada, gosip atau cerita palsu (bohong belaka).³⁰ Dalam interaksi sehari-hari, tentulah kita tidak luput terhadap canda dan tawa sebagai bagian dari “bunga-bunga komunikasi”, dan biasanya orang-orang suka melebih-lebihkan candanya untuk mengundang gelak tawa orang yang diajak bercanda. Hal itu terkadang dibuat sedemikian rupa dan dengan berbagai cara terkadang juga dilakukan dengan harus berbohong dan mengada-ngada cerita. Hal seperti itu, dengan tegas dinyatakan bahwa Islam tidak membolehkan hal yang demikian dan termasuk kepada perbuatan yang dilarang.³¹

“Jauhi dusta” karena dusta membawa kamu kepada dosa dan dosa membawa kamu pada neraka, sebaliknya perkataan jujur akan membawa kamu kepada kebajikan, dan akan membawa kamu ke surga. Kejujuran pada hakekatnya menumbuhkan kekuatan, dan kebohongan melahirkan kelemahan. Orang-orang yang selalu jujur baik dalam perkataan maupun perbuatan akan selalu merasakan kehidupan yang nyaman dan damai dalam dirinya dan dipastikan apa yang diucapkan maupun diperbuatnya tidak akan membawa mudhorat bagi orang lain dan lingkungannya. Dan benar merupakan salah satu sifat Nabi saw. yang semestinya kita teladani dalam hidup.³²

Menurut Alfred Korzybski sebagaimana yang dikutip Jalaludin Rakhmat menyebutkan bahwa penyakit jiwa individual maupun sosial timbul karena menggunakan bahasa yang tidak benar. Semakin gila seseorang, makin cenderung ia menggunakan kata-kata yang salah atau kata-kata yang menutupi kebenaran. Dalam

³⁰ Syukur Kholil, *Komunikasi Islam*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2007), h. 2.

³¹ Syafe'i, *Al Hadis : Aqidah, Akhlak, Sosial dan Hukum*, (Bandung : Pustaka Setia, 2000), h. 77.

³² Saefullah, *Kapita Selekta Komunikasi: Pendekatan Agama dan Budaya*, (Bandung: Simbiosis Rekayasa Media, 2007), h. 70.

komunikasi dikenal dua cara untuk menutupi atau menyembunyikan kebenaran, yaitu pertama dengan menggunakan kata-kata yang abstrak, ambigu, atau menimbulkan penafsiran yang sangat berlainan. Sebagai contoh apabila seseorang tidak setuju dengan pandangan anda, maka anda lantas mengatakan bahwa orang tersebut tidak pancasilais. Cara yang kedua menciptakan istilah yang diberi makna orang lain, dengan memutarbalikkan makna sama sekali, istilah ini dikenal dengan eufemisme. Sebagai contoh harga-harga tidak dinaikkan melainkan disesuaikan, kasus kekurangan gizi disebut dengan istilah rawan pangan, judi yang dibuat pemerintah disebut dengan istilah sumbangan dana sosial berhadiah (SDSB) dan lain sebagainya.

Dalam komunikasi islami pemahaman jujur dalam berkomunikasi meliputi nilai keadilan yaitu bagaimana menempatkan komunikasi pada tempatnya. Selain itu, adil juga bermakna bahwa komunikasi itu semestinya harus ditempatkan pada nilai kewajaran dan kepatutan sesuai dengan kondisi masyarakat dimana komunikasi itu berlangsung.

b) Katakan yang baik atau Diam (*Falyakul Khairan au liyasmut*)

Setiap manusia harus membangun komunikasi yang baik. Ucapan yang baik merupakan salah satu dari bentuk komunikasi yang baik. Ucapan yang baik itu adalah ucapan yang mempunyai nilai mamfaat dan ucapan yang berkualitas. Untuk menghasilkan kualitas perkataan yang baik maka setiap muslim hendaknya memperhatikan beberapa prinsip berikut : pertama, Pikirkan terlebih dahulu materi yang akan dibicarakan, kedua, perhatikan siapa lawan kita bicarak ketiga, memahami waktu yang tepat untuk berbicara dan berhenti, Keempat, memiliki argumen yang kuat dan akurat terhadap materi atau ucapan yang kita sampaikan. kelima, gunakan etika

yang baik dalam menyampaikan ucapan tersebut. Keenam, gunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.³³

Perkataan yang baik tentunya akan tetap dijaga bagi mereka yang beriman kepada Allah dengan sebenar-benarnya tentu dia takut kepada ancaman-Nya, mengharapkan pahala-Nya, bersungguh-sungguh melaksanakan perintah dan meninggalkan larangan-Nya. Yang terpenting dari semuanya itu ialah mengendalikan gerak-gerik seluruh anggota badannya karena kelak dia akan dimintai tanggung jawab atas perbuatan semua anggota badannya.

Diam dalam komunikasi Islam merupakan salah satu strategi dalam berkomunikasi. Dia dianggap sikap yang baik dalam menghadapi suatu kondisi tertentu yang mengharuskan seseorang untuk diam, dan dia tersebut lebih baik dari ucapan-ucapan indah sekalipun.

Setidaknya setiap muslim dalam berkomunikasi mengetahui kapan dia harus berbicara dan kapan dia harus diam. Sikap diam dalam komunikasi diperlukan setidaknya dalam menghadapi empat kondisi yaitu : menghindari konfrontasi, disaat perkataan sudah tidak efektif, dalam rangka menyusun taktik dan strategi, diam dalam arti membangun komunikasi nonverbal yaitu komunikasi dengan perbuatan tidak dengan kata-kata. Akan tetapi tidak setiap diam itu emas dan bicara itu perak, dalam pribahasa yang mungkin sering kita dengar. Diam juga ternyata menimbulkan dosa bagi setiap muslim yang melakukan yaitu diam ketika kemungkaran dilakukan secara terang-terangan, diam itu dosa jika berkenaan dengan informasi yang diperlukan masyarakat kita tetap diam tidak mau menyampaikan atau dengan kata lain menyembunyikan informasi yang dibutuhkan masyarakat, diam itu dosa apabila kita

³³ Munir, *Metode Dakwah*, (Jakarta : Kencana, 2006) , h.117.

tidak mau mengakui kesalahan sendiri, diam itu dosa adalah tidak mau berbicara selama tidak berkaitan dengan keuntungan dirinya sendiri.

c) Cermat dan akurat dalam berkomunikasi (Tabayyun)

Kehidupan manusia dilingkupi dengan lautan informasi yang sangat banyak dan sangat beragam bentuknya. Oleh karena itu diperlukan kecermatan dan keakuratan dalam menerima dan meneruskan atau melanjutkan komunikasi (pesan atau berita atau informasi yang diterima). Menyampaikan pesan secara tepat merupakan nilai yang penting untuk diperhatikan seorang komunikator, sehingga komunikasi yang dilakukan tidak mengakibatkan kesalahan yang bisa berakibat pada timbulnya konflik dan bencana terhadap diri pribadi maupun masyarakat secara luas.

Untuk mencapai ketepatan data maupun fakta sebagai bahan informasi yang akan disampaikan kepada orang lain atau masyarakat luas diperlukan terlebih dahulu pemeriksaan secara seksama oleh komunikator. Hal ini penting karena banyak masyarakat khususnya di daerah pedesaan mempercayai informasi dari pemuka masyarakat (*opinion leaders*) sebagai sebuah kebenaran. Dalam Al-Qur'an hal ini disebut dengan tabayun dan hal itu diungkapkan dalam QS. Al-Hujurat/46:6

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ
نَذِيرًا

Terjemahnya :

“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang Fasik membawa suatu berita, Maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu”.

Kata *tabayyun* adalah bentuk masdar dari kata *fatabayyanu* yang artinya maka periksalah dengan teliti. Akar katanya adalah *ba''-ya''-nun* yang artinya berkisar pada

jauhnya sesuatu yang terbuka. Sehingga kata *tabayyun* diartikan yaitu bahwa seseorang begitu saja menerima kabar dari orang lain yang patut dicurigai seperti orang fasik, dan hendaklah selalu mencari kejelasan dan ketetapan atas berita tersebut, terlebih lagi berita itu menyangkut hal yang penting.³⁴

Sementara itu, kata *tabayyun* dalam bahasa arab memiliki beberapa arti; Pertama, Suatu usaha dalam mencari sesuatu yang dapat memperjelas dan menyingkap keadaan sesungguhnya. Kalimat *tabayyana asy-syai* berarti meneliti sesuatu hingga jelas. Kedua, kata *tabayun* diartikan sebagai upaya mempertegas sesuatu hakikat agar dapat memperjelas dan menyingkap keadaan sebenarnya. Kalimat *tabayana al-qoumu al-amr* berarti mereka telah merenungi dengan perlahan-lahan, tidak terburu buru sehingga permasalahan yang ada akan nampak jelas. Kalimat *tabayana fi amrihi* berarti seseorang memastikan dan meneliti suatu masalah dengan seksama.³⁵

Quraish Shihab dalam tafsir al-Misbah menyebutkan QS. Al-Hujurat/46:6 merupakan salah satu dasar yang ditetapkan agama dalam kehidupan sosial yang merupakan tuntunan yang sangat logis bagi penerimaan dan pengamalan suatu berita. Kehidupan manusia dan interaksi di dalamnya haruslah didasarkan pada hal-hal yang sudah diketahui dan dipahami kejelasannya. Manusia menyadari bahwa dirinya memiliki keterbatasan dalam menjangkau seluruh informasi yang ada, karena itu ia membutuhkan pihak lain yang jujur dan memiliki integritas sehingga dapat menyampaikan hal-hal yang benar, dan sebaliknya. Karena itu, informasi atau berita harus terlebih dahulu disaring, hal tersebut dimaksudkan agar jangan sampai seseorang melangkah tidak dengan data atau informasi yang jelas (ceroboh) sebagaimana disebut

³⁴ Depag RI. *Al-Qur'an Dan Tafsirnya* (Semarang: Effhar Offset, 2000), h. 402.

³⁵ Sayyid M. Nuh, *Penyebab Gagalnya Dakwah Jilid I* (Jakarta: Gema Insani 2005), h. 274.

pada ayat kata jahalah yang berarti kebodohan. Disamping melakukannya berdasarkan pertimbangan logis dan nilai-nilai yang ditetapkan Allah swt., sebagai lawan dari makna jahalah.³⁶

Realitas hari ini menunjukkan bahwa masyarakat muslim dalam berkomunikasi masih kurang memperhatikan tradisi *tabayyun* dalam kehidupan sosialnya. Pada umumnya orang begitu mudah percaya kepada berita di koran, majalah, radio, televisi dan sumber-sumber lainnya tanpa meneliti, mempelajari dan memikirkan hal tersebut. Sehingga yang terjadi adalah sering kita saksikan tindakan-tindakan dan sikap-sikap yang merugikan masyarakat secara umum. Banyak contoh yang mungkin telah kita saksikan dalam kehidupan keseharian kita, seperti informasi tentang teroris yang terus menerus mendiskreditkan Islam dan mengkait-kaitkannya dengan gerakan kelompok Islam fundamental.

3. Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.³⁷ Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan Tinggi.

Menurut Siswoyo, mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki

³⁶ Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah* (Jakarta: 2011), h. 589.

³⁷ Damar A Hartaji, “*Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Pilihan Orang Tua*”, (Jurnal: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma, 2012), h. 5.

tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi. Adapun peran dan fungsi mahasiswa sebagai berikut : ³⁸

a) *Guardian of Value*

Mahasiswa sebagai penjaga nilai-nilai masyarakat yang kebenarannya mutlak: kejujuran, keadilan, gotong royong, integritas, empati dan lainnya. Mahasiswa dituntut mampu berpikir secara ilmiah tentang nilai-nilai yang mereka jaga. Dan bukan hanya itu saja, mahasiswa juga sebagai pembawa, penyampai, serta penyebar nilai-nilai itu sendiri.

b) *Agent of Change*

Mahasiswa juga sebagai penggerak yang mengajak seluruh masyarakat untuk bergerak dalam melakukan perubahan ke arah yang lebih baik lagi, dengan melalui berbagai ilmu, gagasan, serta pengetahuan yang mereka miliki.

Bukan masanya lagi mahasiswa hanya diam dan tidak peduli dengan permasalahan bangsa dan negara, sebab dipundak merekalah (mahasiswa) titik kebangkitan suatu negara atau bangsa diletakan.

c) *Moral Force*

Mahasiswa dengan tingkat pendidikannya yang paling tinggi ‘diwajibkan’ untuk memiliki moral yang baik pula. Tingkat intelektual seorang mahasiswa akan disejajarkan dengan tingkat moralitasnya. Ini yang menyebabkan mengapa mahasiswa

³⁸ Saiful Anwar, “*Perilaku Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Menyelesaikan Tugas-Tugas Mata Kuliah*”, (Skripsi: UIN Alauddin Makassar, 2017), h. 25-31.

menjadi kekuatan dari moral bangsa yang diharapkan dapat menjadi contoh dan penggerak perbaikan moral pada masyarakat.

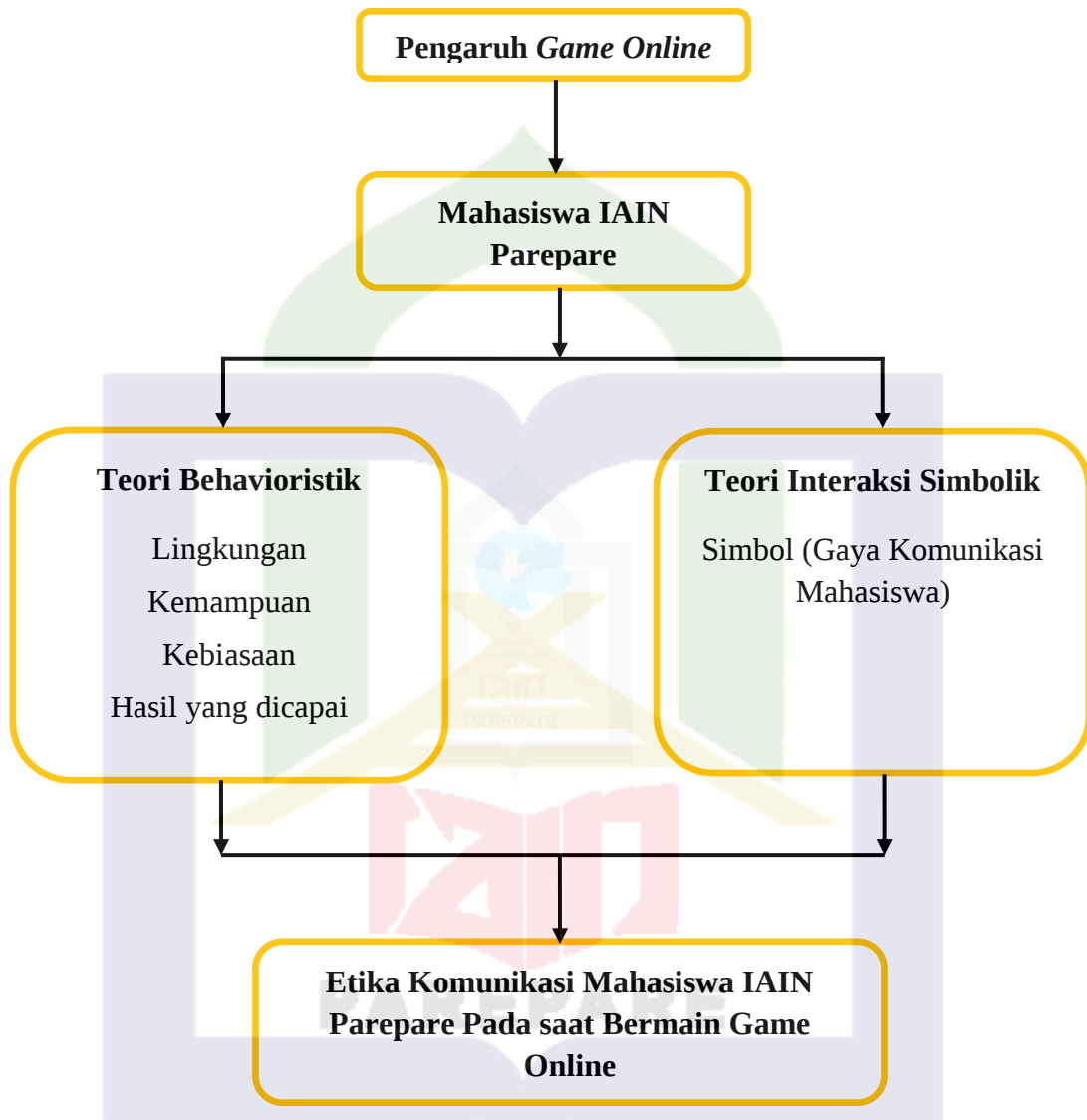
d) *Social Control*

Mahasiswa melalui kemampuan intelektual, kepekaan sosial serta sikap kritisnya, diharapkan mahasiswa mampu menjadi pengontrol sebuah kehidupan sosial pada masyarakat dengan cara memberikan saran, kritik serta solusi untuk permasalahan sosial masyarakat ataupun bangsa.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang kemudian diarahkan dalam penelitian ini adalah mengenai fenomena maraknya *game online* di kalangan remaja di Kota Parepare. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan manusia, yang dimana diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet.

Banyak hal yang telah dapat dilakukan Internet mulai dari melakukan pekerjaan, bisnis dan bermain *game-online*. Keanekaragaman *game* memberi nuansa atau daya tarik yang kuat untuk terus bermain *game* dan mampu merubah etika komunikasi mahasiswa di IAIN Parepare. Berdasarkan uraian diatas dapat diterangkan dengan bagan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir diatas, dapat dijelaskan bahwa *game online* merupakan jenis hiburan yang biasanya dimainkan oleh para remaja zaman sekarang. Banyaknya jenis permainan yang ada menimbulkan kecenderungan pemainnya untuk berlama-lama bermain. Dimana sebagian mahasiswa IAIN Parepare gemar bermain *game online*

tersebut setiap memiliki jam kosong. *Game online* tersebut mempunyai pengaruh besar bagi yang memainkannya, hal tersebut akan di analisis menggunakan teori *behavioristik* dan interaksi simbolik untuk mendapatkan hasil penelitian mengenai etika komunikasi mahasiswa IAIN Parepare pada saat bermain *game online* tersebut.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologis. Dimana fenomenologi merupakan ilmu yang mempelajari struktur pengalaman dan kesadaran. Secara harfiah, fenomenologi adalah studi yang mempelajari fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita.³⁹ Metode kualitatif memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang gejala sosial tertentu atau aspek kehidupan tertentu pada masyarakat. Pendekatan kualitatif dapat mengungkapkan secara hidup kaitan antara berbagai gejala sosial, suatu hal yang tidak dapat dicapai oleh penelitian yang bersifat menerangkan. Sedangkan dalam model fenomenologi, penelitian dilakukan dengan mencari fakta dari sudut pandang pelaku, karena fenomenologi mempunyai pandangan subyektif terhadap dunia sosial.

Menurut Blumer, manusia bukan hanya sebagai organisme yang memberikan tanggapan, tetapi juga sebagai organisme yang bertindak, yaitu “organisme yang harus membentuk saluran bertindak atas dasar apa yang dipertimbangkannya, dari pada hanya memberikan tanggapan dari beberapa faktor yang terdapat dalam organisasi”.⁴⁰ Pendekatan dengan model fenomenologi ini dirasa cocok dalam penelitian ini karena penelitian ini akan lebih banyak dilakukan pada tingkat mikro sosiologik yaitu dalam

³⁹ Engkus Kuswarno, *Metodelogi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*, (Bandung: Widya Padjajaran, 2009), h. 22.

⁴⁰ Margareth M. Poloma, *Sosiologi Kontenporer*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), h.272.

hubungan interpersonal antar pelaku-pelakunya. Selain itu pendekatan ini digunakan karena beberapa pertimbangan, yaitu:

1. Metode kualitatif lebih mudah bila berhadapan dengan kenyataan-kenyataan jamak.
2. Metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan peneliti dan responden.
3. Metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.⁴¹

Selain itu penelitian kualitatif tersebut, akan sejalan dengan ciri-ciri penelitian fenomenologi berikut ini;

- a) Fokus pada sesuatu yang nampak, kembali kepada yang sebenarnya (esensi), keluar dari rutinitas, dan keluar dari apa yang diyakini sebagai kebenaran dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Fenomenologi tertarik dengan keseluruhan, dengan mengamati entitas dari berbagai sudut pandang dan perspektif sampai pandangan dari pengalaman atau fenomena yang diamati.
- c) Fenomena mencari makna dan hakikat dari penampakan, dengan intuisi dan refleksi dalam tindakan sadar maupun pengalaman.
- d) Fenomenologi mendeskripsikan pengalaman, bukan menjelaskan atau menganalisisnya.
- e) Fenomenologi berakar pada pertanyaan-pertanyaan yang langsung berhubungan dengan makna dari fenomena yang diamati.

⁴¹ Lexy J. Maleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 9-10.

- f) Integrasi dari subjek dan objek
- g) Investigasi yang dilakukan dalam kerangka intersubjektif, realitas adalah salah satu bagian dari proses secara keseluruhan
- h) Data yang diperoleh (melalui berpikir, intuisi, refleksi, dan penilaian)
- i) Pertanyaan-pertanyaan penelitian harus dirumuskan dengan sangat hati-hati.⁴²

Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.⁴³ Pendekatan kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang interpretatif ini akan menghasilkan penelitian yang menyeluruh dan lengkap serta kontekstual dengan perkembangan dan dinamika yang terjadi di lapangan sampai berakhirnya penelitian. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah penulis rumuskan sebelumnya, penelitian ini bertipe deskriptif kualitatif yakni penulis akan menggambarkan dalam bentuk narasi hasil dari analisis penelitian.

Penelitian dengan tipe ini dimaksudkan untuk memahami bagaimana realitas atau fenomena terjadi menurut pengetahuan dan pemahaman subjek penelitian. Adapun definisi penelitian ini adalah *Game online* dan pengaruhnya terhadap etika komunikasi remaja di Kota Parepare. Sebelum melakukan penelitian tentang *Game online* dan pengaruhnya ini, terlebih dahulu peneliti menentukan populasi dan mengadakan observasi, dimana peneliti akan tertuju langsung ke lokasi dan berbaur

⁴² Engkus Kuswarno, *Metodelogi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*, h. 37-38.

⁴³ Lexy J. Maleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, h.4.

dengan *gamer* guna mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini. Observasi tersebut dilakukan di beberapa *game* center yang ada di kota parepare yaitu *Game John game-net*, *Blunet game-net*, *Sheater game-net*, dan *The Jack game-net*. Pada beberapa *game* center tersebut peneliti menemukan banyaknya remaja berusia 18-24 tahun yang menunjukkan adanya dampak dari bermain *game online*. Selain itu juga dengan begitu mudah dapat ditemui sekelompok remaja bermain *game* bareng di warung kopi, taman bermain bahkan di pinggir jalan sekalipun. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang *game online* dan pengaruhnya terhadap etika komunikasi pada remaja di Kota Parepare, sampel dari penelitian ini adalah remaja berusia 18-24 tahun yang terlihat sedang bermain *game online*. Untuk memperoleh informasi lebih lanjut, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada para *gamer*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di sekitaran kampus IAIN Parepare, dimana terdapat banyak titik-titik kumpul mahasiswa yang ada di Kota Parepare sering melakukan aktivitas bermain *game* bareng secara *online*. Seringkali ditemui disekitaran kampus, warung kopi, depan warung kelontong, serta rumah kontrakan dan lain sebagainya.

Kota Parepare sendiri merupakan daerah lumbung pelajar yang ada di ajatappareng, dimana mayoritas pelajar berdatangan dari luar kota untuk menempuh pendidikan di kampus-kampus yang bertebaran di Kota Parepare. Dipilihnya wilayah tersebut sebagai daerah penelitian dikarenakan adanya pertimbangan;

1. Dipilihnya Kota Parepare sebagai daerah penelitian dikarenakan adanya pertimbangan bahwa di daerah tersebut terdapat banyak populasi yang

sesuai dengan penelitian ini, dalam hal kegemaran akan permainan *game online* dalam artian di kota Parepare bisa ditemukan banyak penggemar *game online*,

2. Lokasi tempat pengambilan data sangat strategis disamping dekat dengan kampus juga peneliti cukup mengenal daerah tersebut sehingga akan membantu proses penelitian,
3. Kota parepare sendiri, khususnya sekitaran soreang merupakan wilayah yang terdapat banyak warung kopi yang menjadi kantong-kantong interaksi berkumpulnya remaja dengan user cukup banyak. Selain itu, diwilayah ini juga terdapat banyak mahasiswa penggemar *game online* yang bermain *game* tidak mengenal waktu.

C. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini akan dilakukan kurang lebih dua bulan lamanya (d disesuaikan dengan kebutuhan penelitian), dan penelitian ini disesuaikan pada kalender akademik, juga menyesuaikan dengan keadaan pandemi *covid-19*.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini akan berfokus pada *game online* dan pengaruhnya terhadap etika komunikasi remaja di Kota Parepare dan juga faktor-faktor apa saja yang kemudian membuat mereka kecanduan juga berubahnya etika komunikasi itu sendiri.

E. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang diambil langsung oleh peneliti kepada sumbernya tanpa ada perantara. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung di lapangan dengan responden yang dipilih dan bisa dipercaya untuk menghasilkan data yang mantap dan benar. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang suka bermain *game online*.

2. Sumber data Sekunder

Sumber data Sekunder merupakan sumber tidak langsung yang mampu memberikan tambahan pelengkap terhadap data penelitian. Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui majalah, jurnal, surat kabar, buku-buku, dan internet. Serta laporan hasil penelitian terkait yang mendukung penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan partisipant observartion, dimana peneliti akan tertuju langsung ke lokasi penelitian dan membaur dengan mereka guna mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini. Dalam observasi ini tidak menutup kemungkinan peneliti akan merasakan bermain *game online*, masuk berbagai dunia fantasi dalam *game online*. Hal ini diharapkan peneliti dapat mendapatkan informasi-informasi yang lebih detail. Observasi akan dilakukan di Soreang, Kota Parepare, tepatnya sekitaran kampus IAIN parepare.

2. Wawancara (interview)

Wawancara dengan responden yang telah ditentukan dengan teknik wawancara tidak terstruktur/mendalam, yaitu wawancara yang dilakukan tanpa menggunakan suatu daftar pertanyaan yang ketat namun disesuaikan dengan keadaan atau ciri-ciri dari informan. Walaupun demikian peneliti tetap berpegang pada pedoman/petunjuk wawancara yang berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang harus diajukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pencapaian tujuan penelitian. Wawancara tidak terstruktur/mendalam ini dapat diperoleh informasi /keterangan informan secara rinci, utuh dan mendalam yang dapat membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Selain itu melalui metode ini dapat diperoleh bentuk-bentuk informasi tertentu dari informan.

3. Pustaka atau Dokumentasi

Penggunaan pustaka atau dokumentasi adalah satu upaya untuk menunjang data-data yang diperoleh dari wawancara dan pengamatan. Informasi ini berupa data-data tertulis, foto maupun benda yang diambil dari buku, majalah ilmiah, arsip-arsip dokumen umum, dokumen pribadi dan dari berbagai media informasi lainnya.

F. Uji Keabsahan Data

Teknik uji keabsahan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengukur kepercayaan dalam proses pengumpulan data penelitian. Triangulasi data adalah salah satu contoh pengukuran derajat kepercayaan yang bisa digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian. Triangulasi data memanfaatkan sesuatu yang ada diluar data sebagai pembanding seperti :

1. Membandingkan data dari metode yang sama dari sumber yang berbeda dengan memanfaatkan teori lain untuk memeriksa data dengan tujuan penjelasan banding.
2. Membandingkan sumber data yang sama dari observasi dengan data dari wawancara.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi dan memanfaatkan penelitian atau pengamat lain untuk meluruskan dalam pengumpulan data.⁴⁴

Uraian di atas dapat dipahami bahwa teknik uji keabsahan data merupakan cara peneliti untuk mengukur kepercayaan dalam proses pengumpulan data penelitian dengan cara seperti membandingkan metode yang sama, membandingkan sumber data yang sama dan membandingkan perkataan orang didepan umum maupun secara pribadi. Hal ini dilakukan agar data yang dikumpulkan peneliti, menjamin keabsahan datanya tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan setiap kali pengambilan data dalam sebuah penelitian. Penelitian dapat menganalisis setiap data-data yang terkumpul di lapangan melalui teknik ini serta mengelolah data dan menarik kesimpulan berdasarkan dari data-data yang telah didapatkan serta memberi gambaran yang ada di lokasi penelitian.

Pada dasarnya analisis data adalah sebuah proses mengatur urutan data dan mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan urutan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan rumusan kerja seperti yang disarankan oleh data. Pekerjaan

⁴⁴ Zuhairi, *Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 40.

analisis data dalam hal mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode dan mengkategorikan data yang terkumpul, baik dari catatan lapangan, gambar, foto atau dokumen berupa laporan. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, maka analisis data yang diterapkan adalah kualitatif. Analisis tersebut menggunakan analisis data model Miles dan Huberman.⁴⁵

Pengumpulan data adalah kegiatan menguraikan atau menghimpun seluruh data yang telah didapatkan dari lapangan baik berupa hasil observasi, wawancara serta data-data yang berbentuk dokumen tertentu tanpa terkecuali. Penyajian data, upaya menyajikan data untuk melihat gambaran keseluruhan atau bagian tertentu dari penelitian ini. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabsrtakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Kesimpulan dan verifikasi, yaitu upaya untuk mencari makna terhadap data yang dikumpulkan, dengan, mencari pola, hubungan, persamaan dari hal-hal yang sering timbul. Untuk lebih jelasnya uraian dalam proses analisis data kualitatif ini, maka perlu ditekankan beberapa tahapan dan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengatakan bahwa reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstarakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.⁴⁶ Mereduksi data bisa berarti merangkum, memilih hal-hal

⁴⁵ Miles dan Huberman, *Analisis data Kualitatif (diterjemahkan Oleh : Tjetjep Rohedi Rosidi)*, (Jakarta: Universitas Indonesia, 1992), h. 15.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: PT. Alfabet, 2016), h.247.

yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Adapun tahapan-tahapan dalam reduksi data meliputi: membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema dan menyusun laporan secara lengkap dan terinci.

Tahapan reduksi dilakukan untuk menelaah secara keseluruhan data yang dihimpun dari lapangan, yaitu mengenai mahasiswa IAIN Parepare yang sedang memainkan *game online*, sehingga dapat ditemukan hal-hal dari obyek yang diteliti tersebut.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah awal dalam penelitian. Data yang dikumpulkan adalah data yang terkait dengan penelitian untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang diajukan dalam rumusan masalah.

3. Penyajian Data

Miles dan Huberman dalam Suprayogo dan Tobroni mengatakan bahwa yang dimaksud penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun dan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.⁴⁷ Penyajian data dalam hal ini adalah penyampaian informasi berdasarkan data yang diperoleh.

4. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Miles dan Huberman dalam Rasyid mengungkapkan bahwa verifikasi data dan penarikan kesimpulan adalah upaya untuk mengartikan data yang ditampilkan dengan melibatkan pemahaman peneliti.⁴⁸

⁴⁷ Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metode Penelitian Sosial Agama*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 194.

⁴⁸ Harun Rasyid, *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Ilmu Sosial Agama*, (Pontianak: STAIN Pontianak, 2000), h. 71.

Tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha untuk mencari atau memahami makna/arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proporsi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Mahasiswa IAIN Parepare Menanggapi Maraknya Penggunaan *Game online*

Fenomena maraknya *game online* dan juga pengaruhnya dengan banyaknya remaja perkotaan yang memiliki gadget terlalu dini. Bahkan dalam lingkup interaksi sosialnya, anak remaja yang tidak memiliki gadget bisa termarginalkan. Tidak lagi seperti pada fase maraknya *game center* atau menjamurnya warnet, pendekatan pengaruh *game online* melalui gadget bahkan mempermudah lagi para remaja untuk menggunakan waktu yang lebih banyak, tanpa harus memperhitungkan waktu dan tempat, saat ini kapan pun itu mereka bisa menggunakan *game online* dengan begitu mudah.

Seperti yang kita ketahui bahwa cenderung remaja yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*, secara perlahan akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya atau ekstremnya bahkan dengan keluarga sekalipun. Jika ini berlangsung secara terus menerus dalam waktu yang lama, diperkirakan remaja akan menarik diri dari ruang lingkup sosialnya dan akan menyakini bahwa dunia nyata adalah hidup yang mereka jalani sepenuhnya. Hal tersebut sangat memungkinkan menciptakan sebuah karakter remaja yang tidak peka dengan lingkup sosialnya atau sampai pada fase asosial, dimana akan semakin lemahnya kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Dimana remaja secara psikologi sedang mengalami proses pembentukan jati diri untuk mengenali

perubahan emosi, tubuh, minat, dan pola perilaku. Masa remaja selalu penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi.

Situasi seperti ini akan menjadi masalah terhadap dinamika sosial yang akan dilalui remaja dalam kehidupannya. Bahkan secara mendalam Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.⁴⁹

Tetapi berbeda dengan yang disampaikan oleh Muh. Aswan, sebagaimana berikut:

“*Game online* itu sudah jadi bagian dari rutinitas keseharian saya, karena setiap ada waktu luang, pasti pengennya mabar (main bareng) dengan teman-teman. Kadang ketika tidak sadar, saya sering tembus pagi gara-gara larut main *game*, mobile legend bang-bang itu, karena serius push rank”.⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa saudara Muh. Aswan telah kena dampak negatif dari maraknya *game online* secara fisik dan psikis, dimana saudara Andi menjadikan *game* tersebut sebagai rutinitas sehari-hari dan sering begadang sampai pagi saat bermain *game*. Hal tersebut membuat saudara Muh. Aswan kecanduan *game online*.

Fachrurozi Rahman juga mengatakan mengenai maraknya penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa sebagai berikut.

“*Game online* dikalangan mahasiswa sudah tidak bisa pisahkan, dikarenakan setiap saya dan teman selesai kuliah pergi nongkrong di kedai kopi untuk

⁴⁹ Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 107.

⁵⁰ Muh. Aswan, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Teras Rumahnya (Soreang, Parepare), 27 Juni 2022.

bermain *game* bersama. Hal tersebut beban pikiran abis kuliah hilang begitu saja”.⁵¹

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa *game online* juga memiliki dampak yang positif bagi yang memainkan *game* tersebut, dikarenakan saudara Fachrurozi Rahman langsung *fun* setelah bermain *game* dan masalah saat kuliah hilang seketika.

Kecanduan *game online* yang dapat dialami remaja merupakan suatu rangkaian perilaku adiktif yang dapat menyebabkan munculnya sifat-sifat yang yang mampu mengembangkan ketidakmampuannya dalam mengolah emosi dan perasaan. Dalam hal ini para mahasiswa dapat lebih mudah melakukan hal-hal yang negatif, seperti pembohong, pemalas, pemaarah, malu dan lain sebagainya. Akibatnya akan sangat menentukan para remaja dalam menjalani kehidupan sehari-harinya, juga pada lingkungan interaksi terdekatnya yang akan secara perlahan mulai ditinggalkan dengan semakin meningkatnya efek kecanduan pada dunia maya dan hiburan *game online* yang lebih intensif dibanding dunia nyata dimana mereka menjalani hidup. Hal ini tentunya juga akan sangat mengganggu bagi kehidupan sosial individu lain.

2. Pengaruh *Game online* Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa

Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam *game* juga terkandung *story* atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya.

⁵¹ Fachrurozi Rahman, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Kampus, 5 Juli 2022.

Individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online*. Meskipun ada sisi positif dari *game online*, tetapi tanpa disadari banyak orang, *game online* lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya. Baik secara fisik maupun psikologi seseorang.

Banyak orang berasumsi bahwa *game online* hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu senggang saja, padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi terutama etika saat berkomunikasi. Dan Teori Interaksi Simbolik memandang hal ini merupakan suatu fenomena yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi. Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau dikatakan kuno atau ketinggalan zaman. Kehadiran *game online* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang.

a. Pengaruh Positif *Game Online*

Bermain *game online* yang terdapat di android memiliki dampak yang positif seperti membantu meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya berfikir dan juga pengalaman, kegiatan bermain *game* juga bisa dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan pemilihan atau pengambilan langkah, dan menjadi sebuah hiburan dan bisa mengurangi rasa stres.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ahmal Rahmatullah, bahwa:

“Pengaruh positif yang saya rasakan yaitu setelah bermain *game* saya merasa lebih senang, rasa stress juga hilang, dan pemikiran jadi lebih fresh. Itu juga bisa di alami dari sebagian mahasiswa jika bermain *game* pasti merasa senang

pada saat dia menang”.⁵²

Hal yang sama juga disampaikan oleh Fandi, sebagaimana berikut:

“Pengaruhnya yang saya rasakan yaitu senang saat bermain *game* dikarenakan *game* dapat memicu adrenalin sehingga rasa stress hilang. *Game* juga menjadi sarana hiburan pada saat saya memiliki waktu kosong.”⁵³

Industri *game* sendiri, sangat pesat akhir-akhir ini dan disambut hangat oleh beberapa developer lokal Indonesia. Mereka melihat ini sebagai suatu peluang kemajuan bisnis yang mempunyai prospek baik. Banyaknya peminat *game online* sendiri juga merupakan angin segar pada bisnis di dunia *game*. Bahkan sekarang banyak bermunculan genre *game online* baru yang dapat dengan mudah ditemukan di *app store* semacam *play store*. Tidak hanya di bidang *game* itu sendiri, tetapi telah merambah ke bidang lain. Mulai dari industri pembuatan *game* (*game developer*), penerbitan *game* (*game publishing*), sampai pada *merchant* dan *toys*. Faktanya memang perkembangan ini dapat menyerap tenaga kerja yang tidak sedikit. Bahkan jika ingin dibandingkan perkembangan industri *game* melejit begitu pesat dibandingkan dengan industri lain.

Game online juga digunakan untuk mencari generasi muda yang berbakat dalam *game* yang mereka mainkan. Hal ini dikarenakan banyak bermunculan komunitas *esport* untuk membentuk tim *esport*. Dimana pemain *esport* menjanjikan gaji yang cukup besar dan berpeluang mengharumkan nama bangsa di turnamen dunia. Atlet *esport* merupakan profesi pemain *game* profesional, bekerja dan berpenghasilan dengan bermain *game* yang ia mainkan.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Padlan Minallah, bahwa:

“Kusuka sekali main *game*, makanya kalau selesai ka nanti sekolah mauka

⁵² Ahmal Rahmatullah, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Parkiran Kampus, 28 Juni 2022.

⁵³ Fandi, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di depan Kantor Fuad, 26 Juni 2022.

kuliah teknologi informatika, mauka jadi developer *game*, atau paling mentok jadi Pro-Player yang bisa streamer, atau menang kompetisi bergengsi”.⁵⁴

Hal yang sama juga disampaikan oleh Muh. Akbar Alfauzih, sebagaimana berikut:

“Saya justru menjadikan *game* sebagai wahana belajar, untuk lebih mudah mengenali dan menghafal simbol-simbol yang ditemukan pada saat bermain PUBG, atau mengenali bahasa-bahasa baru yang lazimnya ada pada *game* mobile legend. Jadi nabilang dosenku, mungkin itu yang semakin pertajam ki pengetahuan kognitif ku”.⁵⁵

Namun hal diatas ditanggapi optimis oleh Fuad Fauzan, sebagaimana berikut:

“Kelak saya akan menjadi pro-player Mobile Legend dan membanggakan Indonesia, tapi sebelum itu saya masih harus masuk dengan squad *esport* yang memungkinkan, paling tidak mulai dengan menang MPL dulu”.⁵⁶

Hasil wawancara dari beberapa informan diatas mengenai pengaruh positif *game online* menyatakan bahwa pengaruh positif dari *game online* yaitu game tersebut bisa dijadikan sarana hiburan untuk menghilangkan stress akibat kegiatan sehari-hari. Selain itu *game online* juga bisa dijadikan wadah buat generasi muda menjadi pemain *esport* yang professional sehingga dapat mengharumkan bangsa dan negara di ajang turnamen dunia.

b. Pengaruh Negatif *Game Online*

Seseorang yang sudah merasakan kesenangan yang berlebihan terhadap *game online* yang dimainkan di android biasanya akan memicu dampak yang tidak baik. Konsumsi *game online* yang terlalu berlebihan dapat berdampak negatif pada anak di antaranya adalah malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan

⁵⁴ Padlan Minallah, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Teras Rumahnya, 26 Juni 2022.

⁵⁵ Muh. Akbar Alfauzih, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Teras Rumahnya (Soreang, Parepare), 26 Juni 2022.

⁵⁶ Fuad Fauzan, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Teras Rumahnya (Soreang, Parepare), 25 Juni 2022.

masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya.

Intensitas tertentu *game online* dapat mempengaruhi secara menyeluruh persepsi remaja terhadap lingkungan. Misalnya mengeluarkan umpatan, berperilaku agresif, pandangan sosial yang meniru karakter yang ditampilkan *game*. Hal itu pada dasarnya karena seorang remaja dibekali kemampuan imitasi atau peniruan.

Hal tersebut dibenarkan oleh Muhammad Anas, sebagaimana berikut:

“Setiap kali kubuka PUBG ku, saya selalu merasa jadi salah satu karakter didalam *game* itu, terkadang di sekolah, bercandaan tembak-tembakan seringkali jadi bahan mainan atau kadang-kadang bercanda dengan sesama teman-teman yang juga tahu senjata-senjata yang seringkali digunakan dalam permainan tadi”.⁵⁷

Kemampuan imitasi ini bisa menjadi pisau bermata dua, dikarenakan untuk hal yang positif kemampuan imitasi atau meniru yang baik dan peruntukannya baik tentu menjadi keunggulan positif yang dimiliki oleh remaja, tetapi jika sebaliknya itu tentu akan menjadi hal yang berbeda.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Muhammad Ilham, bahwa:

“Keseruan dalam bermain *game online*, utamanya *game* yang bergenre action seperti mobile legend, PUBG atau free fire itu adalah umpatan playernya. *Asu, Bangsat, Kampret* dan terlebih ucapan lokal yang cenderung tidak dipahami oleh player lain”.⁵⁸

Hal yang sama juga disampaikan oleh Fuad Fauzan, sebagaimana berikut:

“Seringkali dalam bermain *game*, terkadang ada player yang tidak begitu jago, itu biasanya yang paling banyak dapat kata *umpatan, nope, jancuk* bahkan kalau saya sering bilang *acu tongang*”.⁵⁹

⁵⁷ Muhammad Anas, Mahasiswa IAIN, wawancara di depan gardu Berkah (Soreang, Parepare), 26 Juni 2022.

⁵⁸ Muhammad Ilham, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Gerbang MAN (Soreang, Parepare), 27 Juni 2022.

⁵⁹ Fuad Fauzan, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Teras Rumahnya (Soreang, Parepare), 25 Juni 2022.

Fandi juga mengatakan hal yang sama.

“Anu metto itu *game* sedding, seperti namanipulasika untuk mengumpat secara spontan, biar tidak mainma, tapi didalam tongkronganku kalau ada apa-apa langsung spontan mi itu bilang, asu atau umpatan lainnya”.⁶⁰

Hal itu erat kaitannya terhadap etika komunikasi. Menurut Maryani dan Ludigdo etika adalah seperangkat norma, aturan, atau pedoman yang mengatur segala perilaku manusia, baik yang harus dilakukan dan yang harus ditinggalkan, yang dianut oleh sekelompok masyarakat. Namun perilaku para pemain *game online* sangat jauh dari utilitarisme, dimana permainan *game online* diberberapa tempat atau sebagian orang justru meresahkan.

Remaja dengan rasa penasaran yang tinggi, juga dialami oleh remaja di Kota Parepare, dimana keinginan untuk mengetahui akan sesuatu jauh lebih agresif, selalu ingin menarik perhatian orang lain, ambisius akan pengalaman-pengalaman baru dan penuh dengan gejolak dan konflik batin dimana ketidakpunyaan pegangan hidup akan turut mewarnai perjalanan mereka untuk menemukan jati dirinya. Pergaulan dengan teman selalu ditunjukan untuk mencari pengalaman dan kesenangan. Perilaku mereka cenderung ditunjukan pada hal-hal yang lebih dapat memberikan kemudahan dalam bergaul. Termaksud perilaku-perilaku negatif seperti merokok, minum-minuman beralkohol bahkan penyalahgunaan psikotropika.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Muhammad Ilham, bahwa:

“Saya juga kadang bingung, kalau setiap kali main *game* atau menyukai main *game* itu dipandang negatif terus oleh guru-guru dan orang tua, padahal tidak semua. Kadang itu kalau banyak masalah disekolah atau dirumah, biasanya dengan main *game*, itu cukup meringankan, meski terkadang banyak diantara teman-temanku juga yang sampai pada tahap kritis kecanduan *game*, itu yang paksakan I beli-beli skin biasanya. Tetapi saya tidak ji”.⁶¹

⁶⁰ Fandi, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di depan Kantor FUAD, 26 Juni 2022.

⁶¹ Muhammad Ilham, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Gerbang MAN (Soreang, Parepare), 27 Juni 2022.

Sehingga tidak mungkin mempersempit persepsi terhadap aktivitas remaja yang menyukai *game online* di karenakan perilaku manusia, pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas manusia dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang teramat luas seperti; berjalan, berbicara, tertawa, bekerja, sekolah, menulis, membaca dan sebagainya. Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon.

Manusia sendiri dapat mengenal dan memahami simbol-simbol dari proses interaksi pada segala hal yang ada didalam lingkungannya. Proses belajar ini pada semua manusia sejatinya sama, yakni bermula pada saat mereka lahir. Kemudian proses ini terus berlanjut sepanjang manusia tersebut terus hidup dengan beragamnya lingkungan yang akan ditemui dan dilalui bahkan dapat mencakup hal yang semakin luas.

Inilah yang menjadi penyebab mengapa setiap individu berinteraksi dengan cara menafsirkan symbol-simbol yang mereka bawah, karena dalam interaksi proses interaksi ini orang belajar mengantisipasi respon orang lain dan saling menyesuaikan diri. Kemampuan ini disebut *role taking* yang merupakan proses awal terjadinya interaksi. Menurut Mead bahwa *role taking* adalah cara orang memperhitungkan sikap, perasaan dan perhatian orang lain, dalam arti bahwa kita dapat melihat diri kita sendiri dari luar atau dari pandangan orang lain (sebagaimana orang lain mungkin melihat kita).

Bahkan Muhammad Anas mengakui bahwa menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*, setiap kali pulang dari kampus, sebagaimana berikut:

“Kalau saya jarangka main malam, tapi biasanya sepulang kuliah itu sampai sore, main *game* ja di rumah. Karena malamnya selalu dipake kumpul keluarga jadi tidak enakka kalau main *game* ka, orang tua ku juga ketat masalah pendidikan. Jadi kalau malam I cepatka tidur, mungkin itu yang menjadikan I itu *game* tetap ji sebagai kegiatan positif bagi kedua orang tuaku karena sampai sejauh ini tidak pernah pa juga dilarang”.⁶²

Adanya tantangan dalam mencapai tujuan serta berbagai tingkatan atau jenjang hambatan atau level kesulitan yang harus dihadapi oleh masing-masing pemain sebagai bagian dari kelompok merupakan refleksi dari realitas sosial nyata. Sebuah karakter *game* akan dipandang dan ditakuti jika karakter tersebut mempunyai level yang tinggi serta equipment yang ampuh yang biasanya mahal harganya. Sehingga, mereka seperti dituntut untuk mengejar level yang tinggi (leveling) atau mencari banyak uang untuk dapat membeli equipment ampuh. Kadang-kadang, mereka tidak menyadari sudah bermain berjam-jam, terbius akankeasikan mereka berinteraksi di dunia fantasi masing-masing ataupun dalam leveling karakter virtualnya.

Permasalahan perubahan remaja tidak semata-mata sebagai masalah peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa, tetapi merupakan periode pertumbuhan yang panjang dan penuh dengan konflik yang dapat mempengaruhi kehidupan masa depannya, periode remaja ini merupakan masa kritis yang sangat dipengaruhi oleh perubahan budaya yang sedang terjadi di sekitarnya. Mahasiswa yang menjadi subyek penelitian ini merupakan mahasiswa berusia 18 tahun sampai 24 tahun yang memainkan *game online*. Mahasiswa (*adolescence*) yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa.⁶³ Sebagaimana yang dikatakan oleh Muh. Aswan, bahwa:

⁶² Muhammad Anas, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di depan Warung Berkah (Soreang, Parepare), 26 Juni 2022.

⁶³ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h.189.

“Saya pernah satu kali berkelahi sama teman kelasku, karena bodoh sekali main, belum pi juga apa-apa rank-nya na selalu mau ikut main dengan saya. Jadi pasku kalah emosika, ku tappe kepalanya, berkelahima”.⁶⁴

Tetapi, hal serupa juga akan terjadi tanpa adanya *game online*, hanya saja efek setelah bermain *game* MOBA juga menambah atensi keberanian mental untuk melakukan tindak kekerasan sebagaimana yang sering dilihat didalam dunia *game* oleh penggunanya. Itulah yang terjadi dan coba dipraktekkan oleh Andi dengan sadar dengan teman sendiri.

Hasil wawancara dari beberapa informan diatas mengenai pengaruh negatif *game online* menyatakan bahwa mahasiswa yang memainkan *game online* sering mengucap kata-kata kasar seperti *asu*, *anjing* dan *jancuk*. Hal tersebut tidak sesuai dengan etika komunikasi yang baik dikarenakan mahasiswa tersebut tidak menggunakan bahasa yang baik saat berkomunikasi dengan teman gamenya. Hal ini juga berhubungan dengan teori interaksi simbolik, dimana kata-kata kasar yang diucapkan mahasiswa saat bermain dan berinteraksi di dalam *game* menandakan gaya bahasa yang gunakan tidak baik.

Pengaruh negatif dari *game online* yaitu kecanduan, dimana mahasiswa sering bermain *game* sampai berjam-jam dan sering membeli aksesoris *game* yang tidak berguna (boros). Selain itu pengaruh negatif *game online* bisa menimbulkan kekerasan atau pertengkaran.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Fenomena maraknya *game online* dan juga pengaruhnya dengan banyaknya remaja perkotaan yang memiliki gadget terlalu dini. Bahkan dalam lingkup interaksi

⁶⁴ Muh. Aswan, Mahasiswa IAIN Parepare, wawancara di Teras Rumahnya (Soreang, Parepare), 27 Juni 2022.

sosialnya, anak remaja yang tidak memiliki gadget bisa termarginalkan. Tidak lagi seperti pada fase maraknya *game center* atau menjamurnya warnet, pendekatan pengaruh *game online* melalui gadget bahkan mempermudah lagi para remaja untuk menggunakan waktu yang lebih banyak, tanpa harus memperhitungkan waktu dan tempat, saat ini kapan pun itu mereka bisa menggunakan *game online* dengan begitu mudah.

Situasi seperti ini akan menjadi masalah terhadap dinamika sosial yang akan dilalui remaja dalam kehidupannya. Bahkan secara mendalam Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.⁶⁵

Berdasarkan hasil wawancara mengenai mahasiswa IAIN Parepare menanggapi maraknya penggunaan *game online* yaitu maraknya *game online* secara fisik dan psikis, dimana mahasiswa menjadikan *game* tersebut sebagai rutinitas sehari-hari dan sering begadang sampai pagi saat bermain *game* serta *game online* juga memiliki dampak yang positif bagi yang memainkan *game* tersebut, dikarenakan mahasiswa langsung *fun* setelah bermain *game* dan masalah saat kuliah hilang seketika.

Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam *game* juga terkandung *story* atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap

⁶⁵ Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 107.

tingkatan levelnya. Kehadiran *game online* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang.

Bermain *game online* yang terdapat di android memiliki dampak yang positif seperti membantu meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya berfikir dan juga pengalaman, kegiatan bermain *game* juga bisa dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan pemilihan atau pengambilan langkah, dan menjadi sebuah hiburan dan bisa mengurangi rasa stres.

Game online juga digunakan untuk mencari generasi muda yang berbakat dalam *game* yang mereka mainkan. Hal ini dikarenakan banyak bermunculan komunitas *esport* untuk membentuk tim *esport*. Dimana pemain *esport* menjanjikan gaji yang cukup besar dan berpeluang mengharumkan nama bangsa di turnamen dunia. Atlet *esport* merupakan profesi pemain *game* profesional, bekerja dan berpenghasilan dengan bermain *game* yang ia mainkan.

Hasil wawancara dari beberapa informan diatas mengenai pengaruh positif *game online* menyatakan bahwa pengaruh positif dari *game online* yaitu game tersebut bisa dijadikan sarana hiburan untuk menghilangkan stress akibat kegiatan sehari-hari. Selain itu *game online* juga bisa dijadikan wadah buat generasi muda menjadi pemain *esport* yang professional sehingga dapat mengharumkan bangsa dan negara di ajang turnamen dunia.

Seseorang yang sudah merasakan kesenangan yang berlebihan terhadap *game online* yang dimainkan di android biasanya akan memicu dampak yang tidak baik. Konsumsi *game online* yang terlalu berlebihan dapat berdampak negatif pada anak di antaranya adalah malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan

masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya.

Intensitas tertentu *game online* dapat mempengaruhi secara menyeluruh persepsi remaja terhadap lingkungan. Misalnya mengeluarkan umpatan, berperilaku agresif, pandangan sosial yang meniru karakter yang ditampilkan *game*. Hal itu pada dasarnya karena seorang remaja dibekali kemampuan imitasi atau peniruan.

Hasil wawancara dari beberapa informan diatas mengenai pengaruh negatif *game online* menyatakan bahwa mahasiswa yang memainkan game online sering mengucapkan kata-kata kasar seperti *asu*, *anjing* dan *jancuk*. Hal tersebut tidak sesuai dengan etika komunikasi yang baik dikarenakan mahasiswa tersebut tidak menggunakan bahasa yang baik saat berkomunikasi dengan teman gamenya. Hal ini juga berhubungan dengan teori interaksi simbolik, dimana kata-kata kasar yang diucapkan mahasiswa saat bermain dan berinteraksi di dalam game menandakan gaya bahasa yang gunakan tidak baik.

Pengaruh negatif dari *game online* yaitu kecanduan, dimana mahasiswa sering bermain game sampai berjam-jam dan sering membeli aksesoris *game* yang tidak berguna (boros). Selain itu pengaruh negatif *game online* bisa menimbulkan kekerasan atau pertengkaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Kampus IAIN Parepare tentang “*Game online* dan pengaruhnya terhadap etika komunikasi mahasiswa di IAIN Parepare.” Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa etika komunikasi Mahasiswa kampus IAIN Parepare memiliki perubahan etika komunikasi secara signifikan setelah menyukai bermain *game online*. Hanya saja kecenderungannya tidak semuanya negatif, di satu sisi pada beberapa responden mengakui adanya indikasi kecanduan dan mempraktekkan tindakan manipulatif yang ada pada *game online* didunia nyata. Di lain sisi ada responden yang menjadikan *game online* sebagai wadah latihan untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya yang memiliki kecendrungan positif pada prestrasi kampusnya.

Adapun hal lain yang menjadi efek dari menyukai *game online* adalah munculnya rujukan profesi baru yang kemungkinan akan digandrungi mahasiswa disekitar lingkungan IAIN Parepare, yakni ingin menjadi developer *game*, Pro-Player atau bahkan jadi streamer *game* di platform *online* yang notabenenya telah tersedia untuk menopang segala hal positif yang bisa dimaksimalkan dari keberadaannya *game online*.

B. Saran

Adapun saran-saran yang patut diajukan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada Pemerintah Daerah agar menyediakan wadah yang lengkap, dengan fasilitas-fasilitas yang dapat dimanfaatkan secara terbuka oleh pengguna *game*

online, agar diarahkan kearah yang lebih positif, sebagaimana munculnya cabang olahraga *e-sport* yang dipertandingkan secara nasional di Indonesia.

2. Kepada Guru, Dosen dan Pengajar agar sekiranya segera beradaptasi dan menerima keberadaan *game online* sebagai bukti kemajuan teknologi, dan menjadi pengawas terhadap mahasiswa agar sekiranya tidak terjerumus kepada efek negatif *game online*.
3. Kepada Orang tua, agar sekiranya member ruang dan control yang tepat terhadap remaja yang menyukai *game online*, agar lebih cenderung terbentuk kearah yang lebih positif.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

Adam, Ernest. 2010. *Fundamentals of game design, 2nd edition*. Barkeley: New Riders.

Al-Ajhuri , Usamah Husain. 2009. *Fakir Wal'ab Wattasil*, terjemahan Sugeng Hariadi

Andersen. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Anwar, Saiful. 2017. *“Perilaku Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Menyelesaikan Tugas-Tugas Mata Kuliah”*. Skripsi: UIN Alauddin Makassar.

Aqsa, Ahmad Aidul. 2020. *“Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi”*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar.

Depag RI. 2000. *Al-Qur'an Dan Tafsirnya*. Semarang: Effhar Offset.

Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Lentera Abadi.

Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fahyuni, Eni Fariyatul. 2016. *Istikomah: Psikologi Belajar & Mengajar*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center,.

Gaol, Theresia Lumban. 2012. *“Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”*. Skripsi: Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

Hartaji, Damar A. 2012. *“Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Pilihan Orang Tua”*. Jurnal: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.

Haryanto, Budi. 2004. *Psikologi Pendidikan dan pengenalan Teori-teori Belajar*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Henry, Samuel. 2005. *“Panduan Praktis Membuat Game 3D”*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Ikrar, Al'. 2020. *“Pengaruh Game Online Mobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa”*. Skripsi: Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Imam Suprayogo dan Tobroni. 2001. *Metode Penelitian Sosial Agama*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ismail, Kak Andang. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-u Media.

Jahja, Yudrik. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenamadia Group.

- Jhonson, Doyle Paul. 1986. *“Teori Sosiologi Klasik Dan Modern”*, terj. Robert M.Z.Lawang. Jakarta: Gramedia.
- Kholil, Syukur. 2007. *Komunikasi Islam*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metodelogi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- M. Nuh, Sayyid. 2005. *Penyebab Gagalnya Dakwah Jilid I*. Jakarta: Gema Insani.
- M. Poloma, Margareth. 1994. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Maleong, Lexy J. 2004. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles dan Huberman. 1992. *Analisis data Kualitatif (diterjemahkan Oleh : Tjetjep Rohedi Rosidi)*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Muhadjir, Noeng. 2000. *“Metodologi Penelitian Kualitatif”*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Munir. 2006. *Metode Dakwah*. Jakarta : Kencana.
- Nahar, Novi Irwan. 2016. *Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial.
- Putri, Zulaikha Okta. 2016. *“Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa”*. Jurnal: Universitas Sebelas Maret Solo.
- Rasyid, Harun. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Ilmu Sosial Agama*. Pontianak: STAIN Pontianak.
- Rini, Ayu. 2009. *Pola Komunikasi Mahasiswa*. Bandung: PT. Erlangga.
- Rochmah, Siti. 2011. *“Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online”*. Skripsi: Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saefullah. 2007. *Kapita Selekta Komunikasi: Pendekatan Agama dan Budaya*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Shihab, Quraish. 2011. *Tafsir Al Misbah*. Jakarta.
- Soerjono, Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Syafe'i. 2000. *Al Hadis : Aqidah, Akhlak, Sosial dan Hukum*. Bandung : Pustaka Setia.
- Usman, Sunyoto. 2004. *Sosiologi Sejarah, Toeri Dan Metodelogi*. Yogyakarta: Cired.
- Zuhairi. 2016. *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sumber Internet :

- Liga Games, Sejarah Perkembangan Games Online di Indonesia, Situs: <https://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia/>. Diakses pada tanggal 3 Mei 2022.
- Fatwatarjih, "Bagaimana Hukum Bermain Game Online ?," Muhammadiyah, 16 Januari 2018. Situs Internet : <http://m.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimana-hukum-bermain-game-online-.html> Di akses pada tanggal 07 Mei 2022.
- Arul, Interaksionis Simbolik dalam Kultur Studies (Online), (Situs: Kang Arul, Diposting pada tanggal 20 Februari 2011) <http://kangarul.com/interaksionisme-simbolik-dalam-cultural-studies-2/>. Diakses pada 20 Mei 2022.



The logo of the State of Islamic Institute Parepare is centered in the background. It features a green dome at the top, a blue open book with a crescent and star, and a red and white shield with Arabic calligraphy. Below the shield is a yellow and red shield with more calligraphy, and the word "PAREPARE" in grey capital letters at the bottom.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
PENULISAN SKRIPSI**

NAMA MAHASISWA : ALDI ALVIANDA
NIM : 16.3100.055
JUDUL PENELITIAN : *Game Online* dan Pengaruhnya Terhadap Etika
Komunikasi Mahasiswa IAIN Parepare
LOKASI PENELITIAN : Mahasiswa IAIN Parepare

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana mahasiswa IAIN Parepare menanggapi maraknya penggunaan *game online* ?
 - a) Apakah anda bermain *game online* ?
 - b) Bagaimana tanggapan anda mengenai maraknya penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa ?
 - c) Apakah manfaat yang anda dapat saat bermain *game online* ?
2. Bagaimana etika komunikasi yang suka main *game online* di IAIN Parepare ?
 - a) Apakah anda sering berkata yang tidak baik saat bermain *game online* ?
 - b) Bagaimana etika berkomunikasi anda saat bermain *game* dengan teman anda ?
 - c) Apakah dampak/pengaruh baik positif maupun negatif yang anda dapatkan saat bermain *game online* ?

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 20 Juni 2022

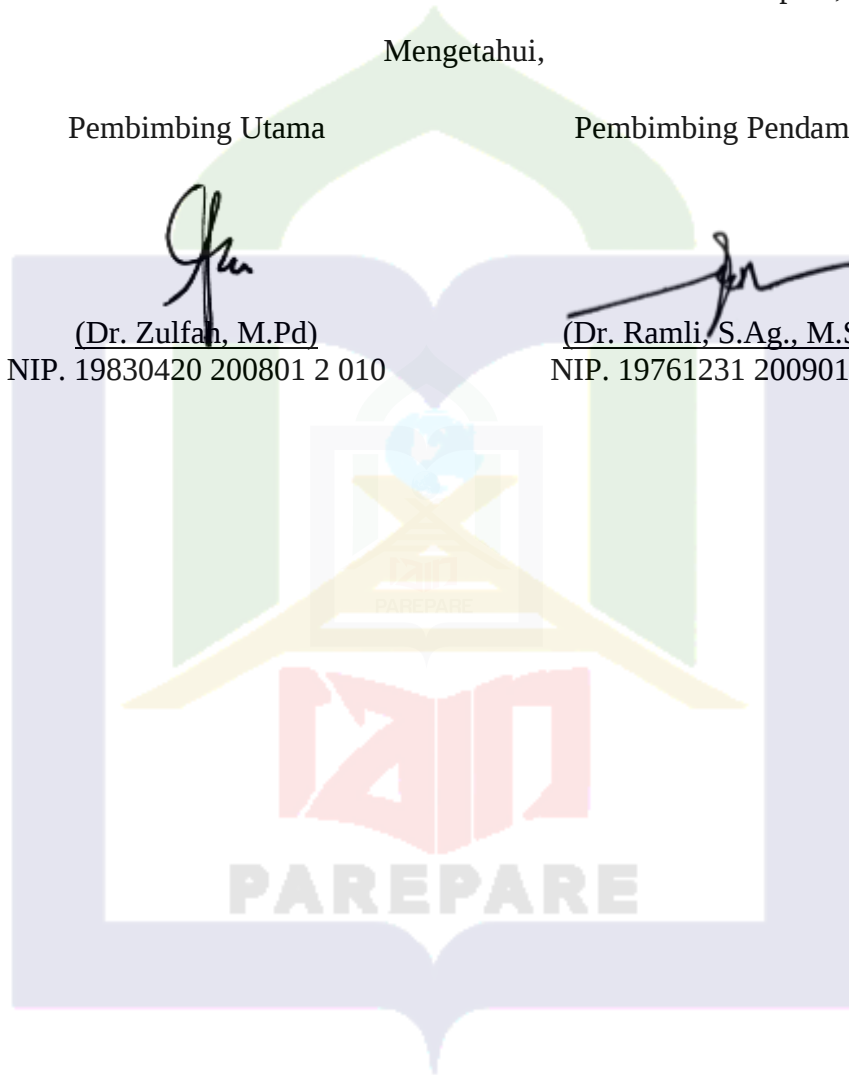
Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Dr. Zulfah, M.Pd)
NIP. 19830420 200801 2 010

(Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I)
NIP. 19761231 200901 1 047



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Anas

Umur : 24

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Polman

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara **ALDI ALVIANDA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan **"GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI MAHASISWA DI IAIN PAREPARE"**.

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 26 Juni 2022

Narasumber


(Muhammad Anas.....)

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muh. Akbar Alfauzih

Umur : 29

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Suppa.

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara **ALDI ALVIANDA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan **"GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI MAHASISWA DI IAIN PAREPARE"**.

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 26 Juni 2022

Narasumber



(.....)

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Pollan mindah.*
Umur : *29.*
Jenis Kelamin : *laki-laki*
Agama : *Klam*
Pekerjaan : *Mahasiswa*
Alamat : *Jalan Sami.*

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara **ALDI ALVIANDA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan **"GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI MAHASISWA DI IAIN PAREPARE"**.

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 26 Juni 2022
Narasumber

(*[Signature]*)



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fandi
Umur : 23
Jenis Kelamin : laki-laki
Agama : Islam
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jalan Atek, Muh. Asyraf.

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara **ALDI ALVIANDA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan **"GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI MAHASISWA DI IAIN PAREPARE"**.

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 26 Juni 2022

Narasumber

(
Fandi Khair)

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD ILHAM

Umur : 24 Thn

Jenis Kelamin : LAKI - LAKI

Agama : ISLAM

Pekerjaan : MAHASISWA

Alamat : PINRANG

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara **ALDI ALVIANDA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan **"GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI MAHASISWA DI IAIN PAREPARE"**.

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 27 Juni 2022

Narasumber



(.....)

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUH. ASWAN

Umur : 29

Jenis Kelamin : Laki - laki

Agama : Islam

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Jln. SAWI (pare-pare)

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara **ALDI ALVIANDA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan **"GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI MAHASISWA DI IAIN PAREPARE"**.

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 27 Juni 2022

Narasumber


(..... MUH. ASWAN)

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Ahmad Raimatullah*
Umur : *22*
Jenis Kelamin : *laki-laki*
Agama : *Islam*
Pekerjaan : *Mahasiswa*
Alamat : *Pare-Pare*

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara **ALDI ALVIANDA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan **"GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI MAHASISWA DI IAIN PAREPARE"**.

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 28 Juni 2022

Narasumber



IAIN
PAREPARE

(.....)

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faehrurozi Pahuman
Umur : 23
Jenis Kelamin : laki laki
Agama : Islam
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Parepare

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara **ALDI ALVIANDA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan **"GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI MAHASISWA DI IAIN PAREPARE"**.

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 5 Juli 2022
Narasumber

()

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Fuad Fauzan*

Umur : *19*

Jenis Kelamin : *Laki-laki*

Agama : *Islam*

Pekerjaan : *mahasiswa*

Alamat : *JL. Sawi*

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara **ALDI ALVIANDA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan **“GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI MAHASISWA DI IAIN PAREPARE”**.

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, *25 - Juli -* 2022

Narasumber



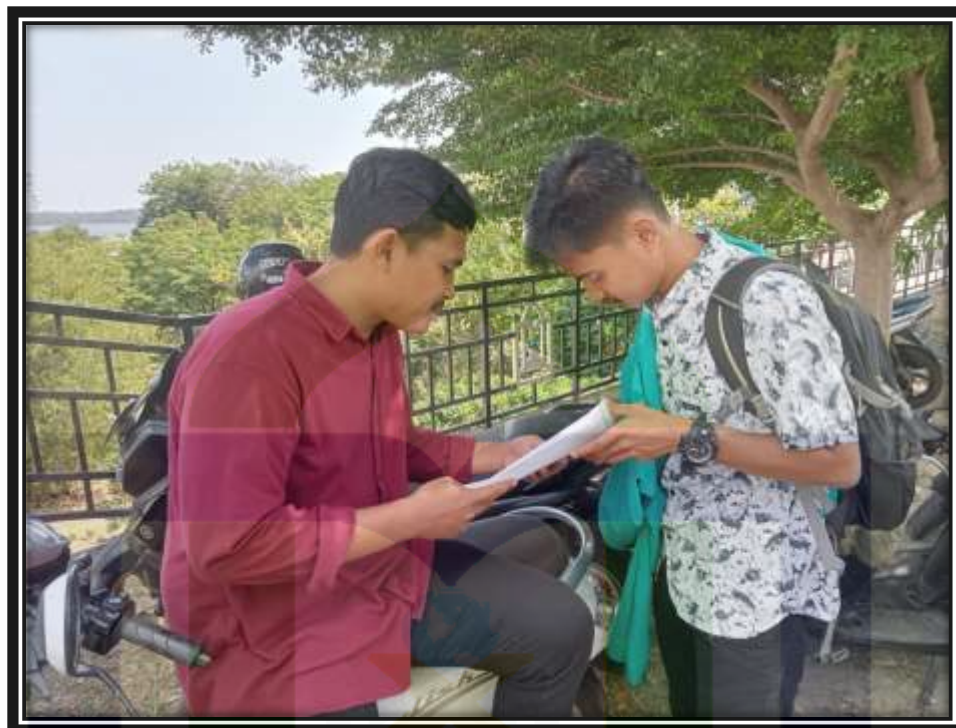
(.....)

PAREPARE

DOKUMENTASI













**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Amal Bakti No. 8 Sorong, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax, (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B- 1755 /In.39.7/PP.00.9/05/2022

Parepare, 17 Mei 2022

Lamp : -

Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.

Walikota Parepare

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Parepare

Di-

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Yang bertandatangan dibawah ini Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare menerangkan bahwa:

Nama	: ALDI ALVIANDA
Tempat/Tgl. Lahir	: Aceh, 27 Mei 1997
NIM	: 16.3100.055
Semester	: XI
Alamat	:Bili-bili Mas Blok E No. 15

Adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare bermaksud akan mengadakan penelitian di Daerah Kota Parepare dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI REMAJA DI LINGKUNGAN KAMPUS IAIN PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Mei 2022 S/d Juni 2022.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kerjasamanya agar kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin sekaligus dukungan dalam memperlancar penelitiannya.

Demikian, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb



Dekan,

Dr. H. Abd. Halim, K.,M.A
19590624 199803 1 001



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Veteran Nomor 28 Telp (0421) 23394 Faksimile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

SRN IP0000563

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 564/IP/DPM-PTSP/6/2022

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 45 Tahun 2020 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA : **ALDI ALVIANDA**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**
Jurusan : **KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**
ALAMAT : **JL. PRAMUKA, KECAMATAN SUPPA, KABUPATEN PINRANG**
UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI REMAJA DI LINGKUNGAN KAMPUS IAIN PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **21 Juni 2022 s.d 21 Juli 2022**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **22 Juni 2022**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE



Hj. ST. RAHMAN AMIR, ST, MM
Pangkat : Pembina (IV/a)
NIP : 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)



Batal
Sertifikasi
Elektronik





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jalan Amal Bakti No. 8 Sorong, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21387, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor: B- 2747 /In.39.7/PP.00.9/10/2020

Parepare, 06 Oktober 2020

Hal : **Surat Penetapan Pembimbing Skripsi An. Aldi Alvianda**

Kepada Yth. Bapak/Ibu:

1. Dr. Zulfah, M.Pd
2. Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I

Di-
Tempat
alamu Alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, menindaklanjuti penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dibawah ini:

N a m a	: Aldi Alvianda
NIM	: 16.3100.055
Program Studi	: Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi	: Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Etika Komunikasi Remaja di Kota Parepare

Untuk itu kami memberi amanah Bapak/Ibu menjadi pembimbing penulisan skripsi pada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian Surat Penetapan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan, sebelumnya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr.Wb

Dekan,

Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dekwah



Dr. H. Abd. Halim K.,M.A
NIP. 19590624 199803 1 001

BIOGRAFI PENULIS



Aldi Alvianda, salah satu Mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) yang lahir pada tanggal 27 Mei 1997 di Aceh. Penulis memulai pendidikannya di SD Negeri 229 Kecamatan Suppa pada tahun 2003 kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Kecamatan Suppa pada tahun 2009 dan melanjutkan pendidikan ke SMK Negeri 1 Aceh Barat Daya pada tahun 2012. Penulis menamatkan sekolah menengah tahun 2015 dan melanjutkan kuliah di IAIN Parepare pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD), Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) pada tahun 2016. Dan Lulus Program sarjana (S1) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Parepare pada tahun 2022.

Penulis melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di Kantor Kominfo Kabupaten Pinrang dan melaksanakan kuliah pengabdian masyarakat (KPM) di Kelurahan Lakessi, Kecamatan Soreang, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha dalam menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesainya skripsi yang berjudul ***“Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa IAIN Parepare”***.