

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PEMUDA DI DESA  
BUMI KENCANA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

**Oleh**

**Fitria Indriyani**

**NPM 1703060056**

**Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)**



**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
TAHUN 1443 H/2022 M**

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PEMUDA DI DESA**

**BUMI KENCANA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh**

**Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

**Oleh**

**Fitria Indriyani**

**NPM 1703060056**

**Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)**

**Pembimbing I: Hemlan Elhany, M.Ag**

**Pembimbing II: Agam Anantama, M.I.Kom**



**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**

**TAHUN 1443 H/2022 M**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo, Metro Timur Kota Metro Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296

**NOTA DINAS**

Nomor :  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Perihal : **Pengajuan Permohonan Untuk Sidang Munaqosyah**  
**Saudari Fitria indriyani**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah  
IAIN Metro  
Di-

Tempat  
**Assalamu'alaikum Wr. Wb**

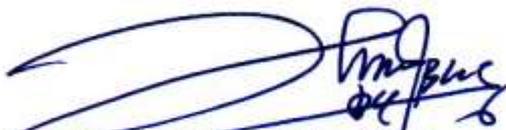
Setelah kami adakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi yang telah disusun oleh:

Nama : Fitria Indriyani  
NPM : 1703060056  
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul Skripsi : **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PEMUDA DI**  
**DESA BUMI KENCANA**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan keFakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah untuk dimunaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas penerimaannya, kami ucapkan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb**

Dosen Pembimbing I,

  
**Heman Elhany, S.Ag., M.Ag.**  
NIP. 196909221998031004

Metro, 30 Juni 2022  
Dosen Pembimbing II,

  
**Agam Anantama, M.I.Kom**  
NIDN. 2020039203

Mengetahui,  
Ketua Jurusan KPI,

  
**Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos.I**  
NIP. 197702182000032001



## KEMENTERIAN AGAMA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo, Metro Timur Kota Metro Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296

### PERSETUJUAN

Judul Skripsi : DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PEMUDA  
DI DESA BUMI KENCANA  
Nama : Fitria Indriyani  
NPM : 1703060056  
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

### MENYETUJUI

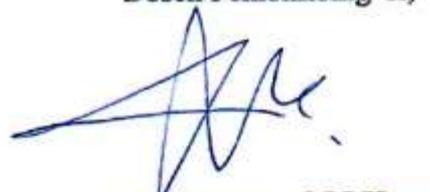
Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ushuluddin Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Metro, 30 Juni 2021

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

  
Heriati Elhany, S.Ag., M.Ag  
NIP 196909221998031004

  
Agam Anantama, M.I.Kom  
NIDN. 2020039203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296;  
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Nomor: B-1032/In.28.A/D/PP.W.g/09/2022.

Skripsi dengan Judul: Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana disusun Oleh: Fitria Indriyani, NPM : 1703060056, Jurusan: Komunikasi dan Penyiaran Islam, telah di ujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas: Ushuluddin, Adab dan Dakwah pada Hari/Tanggal: Kamis, 30 Juni 2022

**TIM PENGUJI**

Ketua Sidang	: Hemlan Elhany, M.Ag	
Penguji I	: Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos.I	( ..... )
Penguji II	: Agam Anantama, M.I.Kom	( ..... )
Sekretaris	: Muhammad Fauzhan 'Azima, M.Ag	( ..... )

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



**M. Pd**

NIP. 19691008200003200 

## **ABSTRAK**

### **DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PEMUDA DI DESA**

#### **BUMI KENCANA**

**Oleh :**

**FITRIA INDRIYANI**

**NPM. 1703060056**

*Game online* merupakan salah satu aktivitas yang digemari dan diminati oleh berbagai usia, baik anak-anak maupun orang dewasa dari umur 15-25 tahun. Perilaku yang ditimbulkan akibat bermain *game* itu adalah malas belajar, selalu berkata kasar atau berkata kotor dan meningkatnya emosional.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak *game online* yang dihasilkan terhadap perilaku pemuda di Desa Bumi Kencana. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana informan dalam penelitian ini sepuluh pemuda di Desa Bumi Kencana. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif. Sumber data penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sedangkan metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang ada di Desa Bumi Kencana itu sendiri yaitu Dampak bermain *game online* dipengaruhi bagaimana sikap dari para pemainnya, acuh terhadap lingkungan sosialnya, boros dalam segi waktu dan ekonomi, menurunnya prestasi, kesehatan, bisa mendapatkan teman baru di dunia maya dari daerah lain dan bisa menghasilkan uang jika ada *tournament* kemampuan untuk mengasah otak dalam strategi bagaimana memenangkan sebuah pertandingan dan bertahan dalam serangan lawan.

Kata kunci : Dampak Positif dan Negatif, *Game Online*, Perilaku

## **ABSTRACT**

### **IMPACT OF ONLINE GAMES ON THE BEHAVIOR OF YOUTH IN BUMI KENCANA VILLAGE**

By :

**FITRIA INDRIYANI**

**NPM. 1703060056**

Online games are one of the activities that are loved and in demand by various ages, both children and adults from the age of 15-25 years. The behavior caused by playing the game is lazy to study, always saying rude or dirty words and increasing emotional.

The purpose of this study was to determine the impact of online games produced on the behavior of youth in Bumi Kencana Village. The method used is a qualitative method. Where the informants in this study were ten youths in Bumi Kencana Village. This research uses a descriptive field research method. The data sources of this research are primary data sources and secondary data sources. While the data collection method of this study used interviews, observation and documentation.

The results of the research in Bumi Kencana Village itself, namely the impact of playing online games is influenced by the attitude of the players, indifferent to the social environment, wasteful in terms of time and economy, decreased achievement, health, being able to make new friends in cyberspace from other areas and can make money if there is a tournament the ability to sharpen the brain in the strategy of how to win a match and survive the opponent's attack.

Keywords: Positive and Negative Impact, Online Game, Behavior

## ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitria Indriyani

Npm : 1703060056

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 30 Juni 2022

Yang menyatakan



Fitria Indriyani

## MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ  
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya : “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah”.

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim*

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha pengasih lagi maha penyayang, dan sholawat teriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga para sahabat dan umatnya amin. Kesempatan yang berbahagia ini penulis persembahkan sebagai ungkapan terima kasih yang mendalam kepada :

1. Bapakku tercinta Mulyono dan Ibuku Winarsih yang telah membesarkan, membiayai serta mendidiku dengan sepenuh jiwa dan sekuat tenaga serta raganya tanpa kenal lelah dan yang selalu mendoakan keselamatan dan kesuksesanku. Mereka sekaligus guru dan pahlawan terbaik, yang senantiasa memberikan dorongan dan doa dalam setiap waktu.
2. Adik-adikku yang aku sayangi dan cintai, Asifa Lutviana Putri dan yang kecil Aryan Nur Khabib yang selalu menjadi kekuatan ku serta obat lelahku.
3. Papah Aan dan mamah yang sudah seperti orang tua ku yang kedua setelah bapak dan ibuku yang telah memberikan fasilitas dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan pendidikan dijenjang S1 ini.
4. Ibu Dr. Akla, M.Pd selaku Dekan, Ibu Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos.I selaku Kaprodi, Bapak Hemlan Elhany, M.Ag dan Bapak Agam Anantama M.I.Kom, selaku dosen pembimbing I dan II. Terimakasih banyak atas segala bimbingan, kesabaran serta ilmu yang senantiasa diberikan selama ini kepada saya. Dan seluruh dosen pengajar Fakultas Ushuluddin Adab

dan Dakwah IAIN Metro terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan kepada kami semoga Allah limpahkan keberkahan kepada kalian.

5. Dara Ayu Andani dan teman-teman ku yang sudah memberi motivasi, fasilitas serta waktu dan dukungan hingga peneliti selesai mengerjakan skripsi.

Terima kasih peneliti ucapkan atas keikhlasan dan ketulusannya dalam mencurahkan cinta kasih sayang dan doanya untuk perjuangan dan pengorbanan yang telah diberikan. Semoga kita semua termasuk orang-orang yang dapat meraih kesuksesan dan kebahagiaan dunia akhirat.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas limpahan rahmat dan karunia dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Pemuda Di Desa Bumi Kencana”.

Penulisan Skripsi ini adalah salah satu bagian persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana (S.Sos) Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Metro.

Penyelesaian Skripsi ini dengan berbagai upaya, penulis telah menerima banyak bantuan, motivasi, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr.Hj.Siti Nurjanah, M.Ag.,PIA selaku Rektor IAIN Metro, Ibu Dr. Akla, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Ibu Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos.I selaku Kaprodi, Bapak Hemlan Elhany, S.Ag.,M.Ag., selaku pembimbing I dan Bapak Agam Anantama,M.I.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan Skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen serta tenaga pendidik IAIN Metro yang telah memberikan ilmu Pengetahuan dan sarana prasarana selama penulis menempuh pendidikan.Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada teman-teman KPI yang telah berpartisipasi dengan memberi motivasi, dan semangat serta memberi bantuan dalam bentuk material maupun non material dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Kritik dan saran perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan akan diterima dengan lapang dada. Semoga hasil Skripsi yang dilakukan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Metro, 29 Januari 2021

Penulis,



FITRIA INDRIYANI  
NPM. 1703060056

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	viii
HALAMAN MOTTO .....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii

### BAB 1 PENDAHULUAN

A. Penjelasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Pertanyaan Penelitian .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. <b>Penelitian Relevan</b> .....	<b>6</b>
G. Metode Penelitian.....	8
a) Jenis dan Sifat Penelitian .....	8
b) Sumber Data.....	10
c) Teknik Pengumpulan Data.....	12
d) Teknik Penjamin Keabsahan Data .....	15
e) Tehnik analisa Data.....	16

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Komunikasi Interpersonal .....	19
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal .....	19
2. Bentuk Komunikasi Interpersonal.....	20
3. Komunikasi Interpersonal dalam <i>game online</i> .....	20
B. Dampak.....	20
1. Pengertian Dampak .....	20
2. Dampak Game Online dalam beberapa kasus .....	21
C. Game Online.....	22
1. Pengertian game online .....	22
2. Sejarah Game Online.....	24
3. Jenis Game Online.....	26
4. Game Online Mobile Legends .....	28
5. Hal Positif dan Negatif Game Online.....	33
D. Perilaku.....	37
1. Pengertian Perilaku.....	37
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku pemuda bermain game online .....	39
E. Pemuda .....	41
1. Pengertian Pemuda .....	41
2. Perilaku pemuda .....	42
3. Pemuda yang Hobi game online.....	44

## **BAB III SETTING LOKASI PENELITIAN**

1. Sejarah Berdirinya Desa Bumi Kencana .....	45
2. Visi-misi Desa Bumi Kencana .....	47
3. Kondisi Sosial masyarakat Desa Bumi Kencana.....	48
4. Jumlah Anggota Pemuda .....	51

#### **BAB IV ANALISIS DATA**

A. Dampak <i>game online</i> terhadap Perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana. ....	52
B. Tanggapan Orang Tua terhadap <i>game online</i> .....	60

#### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	67
B. Saran .....	68

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **RIWAYAT HIDUP**

## **DAFTAR TABLE**

Daftar Table 2. Sampel nama pemuda di Desa Bumi Kencana

## **DAFTAR GAMBAR**

Daftar Gambar 1.2 foto wawancara pemuda Desa Bumi Kencana

Daftar Gambar 1.2 foto wawancara orang tua di Desa Bumi Kencana

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Jadwal Pelaksanaan penelitian
2. APD
3. Outline
4. Izin Research
5. Surat tugas
6. Balasan Research
7. Sk pembimbing
8. Turnitin
9. Blanko bimbingan skripsi
10. Bebas Pustaka
11. Daftar riwayat hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penjelasan Judul

Dalam penelitian ini penulis menggunakan judul tentang, dampak game online terhadap perilaku pemuda di desa bumi kencana. Adapun definisi dari dampak yaitu adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif.<sup>1</sup>

*Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama. Suasana didalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata.

Perilaku adalah serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, sistem, atau entitas buatan dalam hubungan dengan dirinya sendiri atau lingkungannya, yang mencakup sistem atau organisme lain disekitarnya serta lingkungan fisik (materi). Perilaku adalah respons yang dikomputasi dari sebuah sistem atau organisme terhadap berbagai rangsangan atau input, baik internal atau eksternal, sadar atau tidak sadar.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Dewanto, 2007.*Dampak Positif Dan Negative Game Online* . diakses tanggal 24 februari 2012 dari <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/253952/10507235/bab-i.pdf>

<sup>2</sup>Astri Nurlaila, “Peran Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran dalam menumbuhkan sikap dan perilaku,”*jurnal GEA Volume* (14 November 2014)

Pemuda merupakan generasi muda yang sangat berpengaruh untuk proses pembangunan bangsa Indonesia. Pemuda selalu menjadi harapan dalam setiap kemajuan di dalam suatu bangsa yang dapat merubah pandangan orang dan menjadi tumpuan para generasi terdahulu untuk mengembangkan ide-ide ataupun gagasan yang berilmu, wawasan yang luas, serta berdasarkan kepada nilai-nilai dan Norma yang berlaku di dalam masyarakat. Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia enam belas sampai tiga puluh tahun. Pemuda adalah orang yang berusia antara masa anak-anak dan dewasa, awal masa dewasa, orang yang masih muda atau belum dewasa atau belum berpengalaman.<sup>3</sup> Dapat dijelaskan bahwa penelitian “Dampak *Game online* terhadap perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana” belum pernah dilakukan penelitian. Harapannya pemuda agar tetap melakukan aktivitas sebelumnya yaitu melakukan tugas agama.

## **B. Latar Belakang Masalah**

*Game online* yang pertama kali muncul merupakan game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pertama kalinya game online muncul adalah pada tahun 1960, ketika komputer dapat digunakan untuk bermain *Game online* oleh dua orang yang berada di ruangan yang sama.

---

<sup>3</sup>Fajrieansyah Noer, “*Pemim?in Mimpi Muda, Tua Nyata*”, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2019, h.57

Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya beskala kecil (*small local Network*) sampai menjadi internet yang terus berkembang sampai sekarang. *Game online* dimulai sejak tahun 1969, ketika pemain untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara online.<sup>4</sup>

*Game online Mobile Legends* merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain *Game Online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online* ataupun *game offline*. *Game* terbagi menjadi dua jenis, pertama adalah *game offline* yang bisa kita mainkan pada perangkat komputer atau telepon seluler tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah *game online* yang bisa kita mainkan dengan komputer atau telepon seluler saat terhubung dengan jaringan internet.

*Mobile Legends* adalah *game multiplayer online battle arena (MOBA)* yang mirip dengan *game Dota 2* dimana *game* ini menggunakan strategi untuk menang dengan pertarungan 5 *versus* 5 melawan tim musuh. *Game* ini mempunyai 3 jalur (*line*) yang diperkuat dengan *tower* tujuannya sama yaitu

---

<sup>4</sup>Stanley J. Bran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, Jilid 1 Edisi, (Jakarta : Erlangga, 2008), h. 352

untuk menghancurkan *tower* utama musuh dengan *hero* yang kita gunakan. *Game online* *Ml* saat ini sedang marak (*booming*) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa termasuk mahasiswa.<sup>5</sup>

Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* juga mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering dilakukan oleh pemain. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan-adegan di terdapat dalam *game online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja sendiri hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

*Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati dikalangan masyarakat karena seseorang tidak lagi bermain sendiri (*single*), tetapi bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*) atau juga bermain bersama di dalam satu tempat atau sering disebut sebagai (Mabar). Kini pemain *game online* sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa maupun antar negara. Berbagai *game* yang tersambung dengan jaringan internet (*online games*) ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar yang sangat luar biasa banyak. Jika kita melihat di tempat-tempat persewaan *game*

---

<sup>5</sup>Ma'ruf Harsono. *Pengaruh bermain Game Online Terhadap Perkembangan Remaja*. (Surya University 2014)

(*game centre*), maka kita akan menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi baik siang maupun malam dari para penggemar game tersebut.

Dalam beberapa tahun belakangan ini *game online* mengalami perkembangan yang begitu sangat pesat. Baik di Kota maupun di daerah pedesaan yang sudah memiliki akses internet yang sangat baik untuk bermain *game online*. Berdasarkan hasil riset, jumlah *gamers* di Indonesia sendiri mencapai 43,7 juta di tahun 2017.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan pertanyaan penelitian, Bagaimana Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan pertanyaan penelitian di atas maka yang menjadi tujuan penulisan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku pemuda di Desa Bumi Kencana.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

#### **1. Manfaat Teoritis**

Peneliti ini sebuah tujuan pengalaman, wawasan, kemampuan, serta sebuah keterampilan peneliti dan, juga dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang khususnya mahasiswa

perantauan. Serta, dapat memberikan sumbangan pikiran dan informasi mengenai dampak *game online* terhadap perilaku pemuda.

## **2. Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan informasi bagi para peneliti yang akan mengkaji lebih dalam mengenai dampak *game online* terhadap perilaku pemuda.

## **F. Penelitian Relevan**

Bagian susunan ini kajian sistematis mengenai hasil peneliti terdahulu (*prio research*) tentang persoalan yang akan dikaji dalam proposal atau skripsi. Untuk itu pada bagian ini ditinjau secara kritis terhadap hasil kajian terdahulu perlu dilakukan. Sehingga dapat ditentukan dimana posisi yang akan dilakukan pembedaan.

Berdasarkan pengertian tersebut, penulis mengutip skripsi yang berkaitan dengan persoalan yang akan diteliti sehingga akan terlihat dari sisi mana peneliti tersebut membuat skripsi. Bagian ini akan memperlihatkan perbedaan tujuan serta keinginan yang ingin dicapai oleh seorang peneliti.

*Pertama*, skripsi yang ditulis oleh Faiq Khoridatul Izza mahasiswa fakultas usuluddin dan filsafat universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 2019, yang berjudul tentang dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Modopuro Mojosari.(studi kasus di agama pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel yang berasal dari Surabaya). Penelitian ini membahas tentang bagaimana dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di desa

modopuro mojosari. Persamaan dan perbedaan di dalam penelitian ini dengan penelitian Faiq Khoridatul Izza. Persamaan nya sama-sama mengkaji tentang dampak game online, objeknya sama-sama masyarakat yang membedakan tujuan. Penelitian Faiq Khoridatul Izza ditujukan untuk mengetahui perilaku keagamaan remaja. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak game online terhadap perilaku pemuda.<sup>6</sup>

*Kedua*, Mimi Ulfa mahasiswa kampus Bina Widya jurusan sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik universitas Riau 2017, yang berjudul pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes game Center jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekan Baru. Persamaan dan perbedaan dalam penulisan ini dengan penulisan Mimi Ulfa, persamaannya sama-sama mengkaji tentang dampak game online terhadap perilaku pemuda, objek nya sama-sama masyarakat yang membedakan tujuan. Penelitian Mimi Ulfa ditunjukkan untuk mengetahui dampak game online terhadap pemuda melalui pendekatan persuasif.<sup>7</sup>

*Ketiga*, skripsi yang ditulis oleh Riki Yanto yang berjudul pengaruh game online terhadap perilaku remaja (studi kasus 5 orang remaja pelaku game online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). Persamaan dan perbedaan dalam penulisan ini dengan penulis Riki Yanto, persamaannya sama-sama mengkaji pengaruh game online terhadap

---

<sup>6</sup>Faiq Khoirul Izza 2019, *Dampak Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari Surabaya*

<sup>7</sup>Mimi Ulfa, 2017, berjudul pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes game Center jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekan Baru.

perilaku remaja, yang membedakan adalah objek dalam penelitian 10 orang remaja pelaku *game online*.<sup>8</sup>

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Sifat Penelitian**

#### **a. Jenis Penelitian**

Menurut jenis data yang digunakan dalam penelitian, maka penelitian dapat dibagi menjadi dua yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini menggunakan kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan diri ketika sudah berada pada lingkungan masyarakat.<sup>9</sup>

Dalam pandangan penelitian kualitatif, gejala itu bersifat holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan), sehingga peneliti kualitatif tidak akan menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi

---

<sup>8</sup>Riki Yanto, 2017, pengaruh game online terhadap perilaku remaja (*studi kasus 5 orang remaja pelaku game online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang*).

<sup>9</sup>Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).h.6

aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*) dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.<sup>10</sup>

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan (*field research*) atau kualitatif. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung yang bertujuan mempelajari secara mendalam sesuai dengan realita dan keadaan sekarang ini, serta interaksi langsung dengan anak dan orang tua. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Bumi Kencana Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah.

#### **b. Sifat Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif ialah jenis penelitian yang memberikan sebuah gambaran atau uraian atas sebuah keadaan sebagaimana yang diteliti dan dipelajari sehingga hanya merupakan suatu fakta.<sup>11</sup>

Sedangkan penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang dapat diamati. Apabila penelitian bermaksud untuk mengetahui keadaan suatu mengenai apa dan bagaimana, berapa

---

<sup>10</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung : Alfabeta, cv). h.287

<sup>11</sup>Ronny kountur, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PPM, 2013).h.53

banyak dan sejauh mana dan sebagainya, maka penelitiannya bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan dan menerangkan suatu peristiwa.<sup>12</sup>

Jadi sifat penelitian ini adalah deskriptif dan data yang diperoleh langsung dari objek penelitian, yaitu mengenai Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana.

Berdasarkan uraian diatas penelitian deskriptif kualitatif dalam penulisan skripsi ini menggambarkan fakta apa adanya dengan cara yang sistematis dan akurat, tentang Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana.

## 2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua macam yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data yang dapat langsung memberikan data. Artinya bahwa data dapat diperoleh langsung dari sumber utama tanpa melalui perantara pihak manapun, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber penunjang.<sup>13</sup>

Sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>14</sup> Karena jumlah sampel yang akan diangkat hanya sebanyak 20 responden yakni pemuda dan para orang tua di Desa Bumi Kencana yang bermain *game online*, maka teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

---

<sup>12</sup>Sumardi Suryabata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2010), h.177

<sup>13</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016).h.137

<sup>14</sup> Sugiono, 2014:81

Adapun *purposive sampling* adalah sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, sehingga dapat dikatakan *purposive sampling*. Peneliti menentukan subjek penelitian pemuda karena sesuai dengan kriteria penelitian, berdasarkan rutinitas dan perilaku pemuda yang banyak bermain *game online* ketimbang berkomunikasi.

Adapun sumber data dalam penelitian ini yang dilakukan di Desa Bumi Kencana adalah sebagai berikut :

### 1) Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data langsung yang memberikan data kepada pengumpul data.<sup>15</sup>Data penelitian diperoleh langsung dari subjek utamanya yaitu Pemain *Game Online* di Desa Bumi Kencana.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa penulis menggunakan metode wawancara dalam pengumpulan data. Oleh karena itu, rata-rata mayoritas pemain *Mobile Legends* adalah laki-laki. Peneliti mengambil 10 sampel atas nama Aditya Fajar, Galuh, Ilham, Beni, Dafa, Arifin, Danny Sofyan, Ahmad Syadikin, Mardi dan Yogi.

### 2) Sumber Data Sekunder

Sumber Data Sekunder adalah data penunjang yang berkaitan, dapat berupa buku-buku tentang *subjek matter* yang ditulis orang lain, dokumen-dokumen yang merupakan hasil penelitian dan hasil

---

<sup>15</sup>Zuhairi, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). Hal 23

laporan. Sumber data diharapkan dapat menunjang penulis dalam mengungkapkan data yang diperlukan dalam penelitian, sehingga sumber data primer menjadi lebih lengkap. Data sekunder yang peneliti gunakan berasal dari perpustakaan, gambar, dokumen sejarah data, letak geografis desa, buku tentang Bahaya *game*, yang tentu nya sangat membantu terkumpulnya data.<sup>16</sup>

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang dilakukan di Desa Bumi Kencana Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah. Teknik penumpulan data digunakan untuk menetapkan atau guna melengkapi pembuktian masalah, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

#### a. Wawancara

Proses memperoleh keterangan informasi dengan cara Tanya jawab, sambil bertatap muka antara penanya dengan responden menggunakan alat bantu yang biasanya disebut *interview guid* (panduan wawancara), merupakan sebuah proses wawancara.<sup>17</sup> Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>18</sup>Jenis

---

<sup>16</sup>*Ibid.*, h.23

<sup>17</sup>*Ibid.*, h.335

<sup>18</sup>Prof. Dr. Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung : Alfabeta, cv). h.316

wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*). Wawancara mendalam ialah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan menggunakan pedoman (*guide*) wawancara dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial.

Jadi, Wawancara dilakukan dengan pemuda dengan fokus pencarian data mengenai interaksi antara pemain *Game Online (Mobile Legend)* dengan orang di Desa Bumi Kencana Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah. Wawancara yang penulis lakukan melalui narasumber yaitu Aditya Fajar, Galuh, Ilham, Beni, Dafa, Arifin, Danny Sofyan, Ahmad Syadikin, Mardi dan Yogi.

#### **b. Observasi**

Observasi adalah merupakan salah satu metode untuk mendapatkan data.<sup>19</sup> Observasi menuntut peneliti untuk mampu merasakan dan memahami fenomena-fenomena yang akan diteliti. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipan karena

Observasi yang penulis lakukan dalam penelitian kali ini adalah observasi nonpartisipan yaitu peneliti hanya sebagai

---

<sup>19</sup>Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan Di Sekolah* (Yogyakarta: Andi Offset, 1989).h. 29

pengamat objek yang akan diteliti, tanpa terlibat secara langsung. Observasi dilakukan untuk mencocokkan data yang telah diperoleh melalui wawancara dengan kenyataan yang ada dilapangan. Dalam rencana penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi terhadap pemain *Game Online* di Desa Bumi Kencana sejumlah 10 orang. Karena dari 15 orang di desa Bumi kencana saya hanya mengambil sampel sebanyak 10 orang pemuda saja sebagai perwakilan dari populasi 15 orang ini. Penulis melakukan observasi pada tanggal 20 Desember 2020 sebanyak 5 kali melalui proses wawancara di whatsapp.

### c. Dokumentasi

Dokumen adalah sumber informasi yang bukan manusia, tetapi berbentuk foto, dokumen, dan sebagainya. Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti sesuatu yang tertulis, tercatat yang dipakai sebagai bukti atau keterangan.<sup>20</sup> Dokumentasi yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar, dan sebagainya. Data dari dokumentasi sangat bermanfaat bagi penulis sebagai penyokong informasi dalam penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi yang dilakukan adalah berupa foto-foto wawancara di lapangan secara langsung dengan kelima *gamers* pemuda di Desa Bumi Kencana yang sedang bermain *Game*

---

<sup>20</sup>Sugiyono, *Penelitian Kualitatif* (Bandung:Alfabeta,2017).h.231

*Mobile Legends* serta bukti rekaman pada saat wawancara, yang di rekam menggunakan telepon seluler peneliti.<sup>21</sup>

#### **4. Teknik Penjaminan Keabsahan Data**

Teknik untuk mencapai keabsahan data atau kredibilitas data dilakukan dengan cara triangulasi. Teknik triangulasi adalah pengujian kredibilitas dengan melakukan pengecekan data dari berbagai cara, sumber dan waktu.<sup>22</sup> Dalam penelitian pemeriksaan atau pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

1. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu mengecek dengan observasi atau dokumentasi. Bila teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar, karena sudut pandang yang berbeda beda.
2. Triangulasi sumber adalah untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Oleh karena itu data yang diperoleh kemudian

---

<sup>21</sup>Sugiyono.(2006).*Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung Alfabeta.

<sup>22</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung, Alfabeta,2008).h.372

dicek kembali dengan sumber data lainya sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya.<sup>23</sup>

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mempermudah peneliti dalam penelitian, maka diperlukan adanya analisis data. Analisis data adalah proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan. Dalam penelitian kualitatif data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus. Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang diperoleh berasal dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih nama yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>24</sup>

Penelitian yang dilakukan ini hanya menampilkan data-data kualitatif, maka peneliti akan menggunakan analisis induktif. Metode induktif yaitu jalan berpikir dengan mengambil kesimpulan data yang

---

<sup>23</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif R&D*, (Bandung Alfabeta 2016)hlm

<sup>24</sup>*Ibid.*h.331

bersifat khusus kemudian berpindah kepada penjelasan data-data yang bersifat umum.<sup>25</sup>

### **1) Analisis Sebelum di Lapangan**

Penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum penelitian memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Namun demikian fokus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk selama di lapangan.

### **2) Analisis Data di Lapangan**

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

### **3) Analisis Data Selama di Lapangan**

Proses penelitian kualitatif selama dilapangan, dimulai dengan menetapkan seorang informan kunci yang merupakan informan yang berwibawa dan percaya untuk memasuki objek

---

<sup>25</sup>Tim Fuad, *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah*, (Metro:Institut Agama Islam Negeri,2018),h.44

penelitian. Setelah itu peneliti melakukan wawancara kepada informan tersebut, dan mencatat hasil wawancara.<sup>26</sup>

Aktivitas dalam analisis data ini yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), *verification/conclusion drawing*.

a) *Data reduction* (reduksi data)

Data yang didapat dari lapangan diperoleh sangat banyak, sehingga perlu dilakukan nya analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data artinya merangkum, memilih hal-hal yang penting, memfokuskan pada hal yang pokok sehingga data yang dihasilkan akan memberikan gambaran yang jelas dan akan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.<sup>27</sup>

b) *Data display* (penyajian)

Setelah data reduksi selanjutnya mendisplaykan data.<sup>28</sup>Data yang diperoleh pada penelitian ini kemudian dibuat dalam bentuk penjabaran singkat atau deskripsi.

c) *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan verifikasi.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet 25.(Bandung :Alfabeta, 2017).h.243-253

<sup>27</sup>*Ibid.*,247.

<sup>28</sup>*Ibid.*,249

<sup>29</sup>*Ibid.*,252

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Komunikasi Interpersonal

##### 1) Pengertian Komunikasi Interpersonal

Secara konseptual, komunikasi interpersonal digambarkan sebagai suatu komunikasi antar dua individu atau beberapa individu, yang mana saling berinteraksi, saling memberikan umpan balik satu sama lain. Namun, memberikan definisi *konseptual* saja tidak cukup untuk menggambarkan komunikasi interpersonal karena setiap interaksi antara satu individu dengan individu lain berbeda-beda.<sup>1</sup>

Komunikasi antar pribadi meliputi komunikasi yang terjadi antara pramuniaga dengan pelanggan, anak dengan ayah, dua orang dalam satu wawancara, termasuk antara pengamen jalanan baik di jalanan tempat mereka menjalankan profesinya maupun di tempat-tempat lain.<sup>2</sup>

Komunikasi antarpribadi (*Interpersonal communication*) adalah komunikasi antara individu-individu. Komunikasi antar pribadi adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. Serta komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap

---

<sup>1</sup>Tan, Alexis S, *Mass Communication Theories and Research* (Ohio: Grid Publishing Inc, Columbus: 1981).

<sup>2</sup>Group Devito, Joseph.A., *Komunikasi Antar Manusia: Kuliah Dasar*, Edisi kelima, Diterjemahkan oleh Agus Maulana, (Jakarta: Profesional Books,1997), 231.

muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganis maupun pada kerumunan orang.<sup>3</sup>

## 2) Bentuk Komunikasi Interpersonal

Ada bermacam-macam nama dalam komunikasi *interpersonal* antaranya komunikasi diadik, dialog, wawancara, percakapan, dan komunikasi secara tatap muka. *Redding* mengembangkan klasifikasi komunikasi interpersonal menjadi interaksi intim, percakapan sosial, interogasi atau pemeriksaan dan wawancara.

## 3) Komunikasi Interpersonal dalam *Game Online*

Kecanduan game online memiliki hubungan dengan komunikasi *interpersonal*, semakin tinggi kecanduan *Game Online* maka semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan. Kecanduan game online memiliki hubungan dengan interaksi sosial, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan.

## B. Dampak

### 1) Pengertian Dampak

Dampak Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan pengaruh baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Ada pengertian lain dari Dampak itu sendiri yaitu keinginan

---

<sup>3</sup>Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Jakarta: Grasindo 2004).

untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya.

Dampak game online terbagi menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik. Sedangkan dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif.

Dampak *game online* itu sendiri antara lain sebagai berikut dapat membuat orang mejadi pintar, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan ketajaman mata, meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita, mengusir setres, dan menimbulkan konsentrasi.

## **2) Dampak Game Online dalam beberapa kasus di Indonesia**

Struktur dan fungsi otaknya mengalami perubahan, jadi kalau dilihat otaknya pake MRI, gangguan pada bagian otak tersebut mengakibatkan orang yang mengalami suatu ketergantungan atau kecanduan kehilangan beberapa kemampuan/fungsi otaknya, antara lain fungsi atensi (memusatkan perhatian terhadap sesuatu hal), fungsi

*eksekutif* (merencanakan dan melakukan tindakan) dan fungsi *inhibisi* (kemampuan untuk membatasi).<sup>4</sup>

Dampak *game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, yang dapat mengurangi rasa penat dan stres dengan bermain game. Namun, yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*.

Masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi kehidupan lain yang penting.

### **C. Game Online**

#### **1) Pengertian Game online**

*Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi seperti *online*. *Multiplayer online game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang

---

<sup>4</sup><https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>

sama.<sup>5</sup>*Game online* yang sedang marak dikalangan masyarakat saat ini yaitu *Mobile Legends* serta *Free fire*. *Game* atau Permainan adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah (الهوا الترو5). Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah SWT. Sebagaimana dalam firman Allah Swt dalam Surah al mukminun ayat 3

وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ ۝۳

Artinya “Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada berguna”.

Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat di sebuah dalam konflik buatan, dan pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan adalah suatu rekayasa atau buatan, di dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan sebuah permainan.

Dalam pengertian luas *game* berarti “hiburan”. Adapun definisi *Game* itu sendiri adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa adanya paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan permainan.

---

<sup>5</sup>Andri Arif Kustiawan,S.Pd., M.Or, dkk, *Jangan Suka game online*,(Magetan, Jawa Timur: CV. AE media grafika 2019). Hlm 5

## 2) Sejarah *Game Online*

Awalnya *game online* ini dibuat untuk dua pemain yang tujuannya pun untuk pendidikan. Permainan daring dimulai sejak tahun 1969, Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Permainan daring baru benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet.

Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini Tahun 1969. Pada Tahun 1980an, Roy Trubshaw dan Bartle Richard membuat pengembangan pertama Multi-User Dungeon (MUD) pada Desember di Universitas Essex, Colchester, Inggris. Apa yang sekarang dianggap sebagai “klasik” MUD diinstal dan berjalan selama sembilan tahun. Akhirnya, popularitas permainan dengan *hacker* dan non *hacker* sama menyebabkan

sumber daya komputer untuk digunakan pada tingkat yang luar biasa dan universitas membatasi waktu bermain dengan jam malam. Meskipun kode MUD adalah hak cipta, Bartle cukup liberal tentang berbagi dengan perguruan tinggi dan universitas untuk tujuan pendidikan. Seseorang di salah satu lembaga mulai melewati sekitar kode sumber untuk teman-teman.

Pada akhir tahun 1983, ratusan salinan ilegal telah didistribusikan di seluruh dunia, mulai bebas akses MUD menggila di universitas dan, akhirnya, di Internet. Sejak itu banyak perusahaan bahkan perorangan yang membuat *game online* yang bisa dimainkan baik secara gratis maupun berbayar. Apalagi sekarang orang-orang yang membuat *game online* bisa menjualnya di *Google Play Store*. *Google Play Store* merupakan tempat pengunduhan dan pembelian berbagai macam aplikasi termasuk *game*. Disana ada ratusan *game online* yang bisa Anda unduh dan instal ke *gadget* Anda. Permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya Nexia Online, sebuah permainan RPG keluaran boleh *Game* dengan grafik sederhana berbasis 2D.

Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D. Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain *game* dan chat pertama di Indonesia. Sayangnya,

permainan ini ditutup pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itu, dunia permainan daring di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa provider game baru, seperti Redmoon (2002), Laghaim pada awal 2003, Ragnarok Online (RO) pada pertengahan 2003, dan Gunbound pada tahun 2004.

Ragnarok Online (RO) merupakan salah satu permainan daring yang menghebohkan di ranah dunia permainan daring Indonesia. Permainan yang keluar pada bulan Mei tahun 2003 ini, memang telah dinantikan kedatangannya dengan penuh antusiasme dari banyak gamer, dan telah lebih dulu mem-*booming* di ranah mancanegara. Permainan ini langsung diserbu oleh banyak orang dan berhasil membuat permainan daring mencapai titik puncak penggunaan hingga sempat membuat koneksi internet Indonesia kacau karena *bandwidth* yang tersedia pada saat itu belum memadai.<sup>6</sup>

### 3) Jenis Game Online

*Game Online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada *server* di internet yang dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet serta browser untuk mengakses

---

<sup>6</sup> <https://inet.detik.com/games-news/d-3545827/sejarah-clash-of-clans-game-yang-nggak-ada-matinya>

*game* tersebut. Jadi, tidak perlu di install untuk memainkan gamenya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman ada beberapa fitur yang perlu di download untuk memainkan *gamenya*, seperti *java player*, *flash player*, maupun *shockwave player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut.

Pembayaran pun hanya dilakukan melalui fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada *game* tersebut. Ada beberapa jenis game online yaitu *Clash of Clans* (COC), *Free Fire* (FF) dan *Mobile Legends*.

*Clash of Clans* (COC) merupakan sebuah *game* multiplayer online di mana seorang pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas dan obat mujarab, dan Dark Elixir, yang dapat digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi diri dari serangan pemain lain, dan untuk melatih dan meningkatkan kekuatan tentara. *Game online* ini dikembangkan oleh Supercell yang berasal di Negara Finlandia.<sup>7</sup>

Sedangkan *Free Fire* (FF) adalah salah satu game Battle Royale yang cukup keren untuk dimainkan, bahkan game ini juga telah menjadi salah satu yang terbaik pada tahun 2019 kemarin. *Game free fire* yang telah muncul dari tahun 2017 ini, telah mempunyai total player yang sangat banyak bahkan mencapai 250

---

<sup>7</sup> <http://www.kumpulansejarah.my.id/2016/02/sejarah-di-bangunnya-game-android-clash-of-clans-coc.html>

Juta lebih. *Game* ini sendiri di publish langsung oleh Garena, sehingga semua update yang hadir selalu bagus dan terjaga sekali. Bahkan untuk sekarang juga, Garena telah menghadirkan banyak update baru pada maintenance dibulan April pada saat itu.<sup>8</sup>

#### 4) *Game Mobile Legends*

*Game Mobile Legends: Bang-bang* (MLBB) yang rilis pada tanggal 11 juli 2016 diterbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari China, dimana perusahaan moonton yang mengembangkan *game moba MLBB*, walaupun masih banyak perusahaan *game online* yang berbasis moba lainnya. Bang-bang adalah *Game Mobile Legends* yang merupakan salah satu game online yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini. Saat ini masyarakat khususnya anak-anak hingga orang dewasa bahkan mahasiswa sangat menyukai *game battle* yang sangat menarik ini, karena kita bisa menentukan *hero* apa yang akan kita gunakan untuk melawan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim kita agar strategi yang diatur tersusun dengan rapi. Di dalam permainan ini kita juga bisa membuat grup atau *squard* dengan orang pilihan kita sendiri yang akan bersaing dalam kompetisi kejuaraan *game international* atau *local*. MLBB itu sendiri ialah sebuah game bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang mirip sekali dengan *game Dota*

---

<sup>8</sup> <https://esportsku.com/siapa-pencipta-game-free-fire-dan-sejarah-ff/>

2 bergenre *role playing games* (RPG). *MLBB* merupakan sekuel dari *custom mapgame Warcraft 3* dan *Star Craft*. *Multiplayer game* itu sendiri adalah jenis *game* yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara *online*. *Game MLBB* ini mempunyai tujuan untuk menghancurkan *tower* milik tim lawan agar mendapatkan kemenangan. Berikut adalah penjelasan tentang *fitur* bagaimana tata cara yang terdapat pada permainan *game online MLBB* :

- a) *Game* dimainkan oleh 2 *team*, yaitu *Radiant Team* dan *Dire Team*. Tujuan dari kedua *team* ini sama, yaitu menghancurkan *tower team* lawan. *Tower* berada di dekat *base* dari masing-masing *team*.
- b) Saat bermain *game MLBB*, sistem pengaturan pada *game* ini akan otomatis mencari tim lawan dengan waktu sangat cepat selama 10 detik hingga 30 detik dan kamu akan berhadapan dengan tim milik lawan langsung 5 *versus* 5. Pertandingan 5 *versus* 5 dengan *hero* favorit pilihan kita sendiri dan *gamer* bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, melawan pemain manusia sungguhan di dalam *game* yang membutuhkan kerjasama dengan *team*, *emblem hero* yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Dalam *game* ini bagian permainan sudah ditentukan seperti ada yang akan bertarung di 3 lorong

melawan *tower* musuh, 4 *area* hutan, 18 *tower* pertahanan, dan bertarung dengan 2 *boss* buas yang dimana permainan *action* ini diselesaikan sesuai permainan klasik peta *multiplayer online battle online* (MOBA). Permainan ini juga memunculkan kontrol gaya *joystick virtual* disebelah kiri layar telepon seluler dan tombol *skill* di sebelah kanan telepon seluler.

- c) Permainan dimulai ketika masing-masing *player* sudah memilih *hero*-nya, serta memilih *fitur prep* (segi *skill* pemain yang digunakan pada saat itu) yang isinya adalah *emblem* atau seperangkat peralatan yang cocok dengan *hero* sesuai tingkatan level *prep* yang sudah pemain *upgrade*, level *prep* yang sudah maksimum akan mengubah *fragment* menjadi *magic dust* yang artinya peningkatan peralatan *hero* yang digunakan saat bermain.
- d) Setiap *player* diberikan peti misi yang harus dipenuhi syaratnya ketika permainan sedang berlangsung, agar terkumpulnya *gold* untuk membeli *item* yang dibutuhkan setiap *player* seperti membeli karakter *hero* baru sesuai dengan *gold* yang kita punya, menggunakan *gold* untuk *men-upgrade* peralatan *hero* yang kita miliki.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup><https://www.gametweeps.com/mobile-legends/sejarah-mobile-legend-yang-harus-diketahui/>

- e) Untuk mendapatkan lebih banyak *gold*, para *player* harus membunuh *creep*, atau *hero* dari *team* lawan. Ketika membunuh *creep* atau pun *hero* lawan kita tidak hanya mendapatkan *gold*, akan tetapi juga mendapatkan *experience*. *Experience* berguna untuk menaikkan *skill* yang dimiliki oleh *hero*. *Level* tertinggi pada permainan saat ini adalah 100. *Gold* yang didapatkan dari hasil membunuh *creep* ataupun *hero* lawan digunakan untuk membeli *item* yang lebih baik guna mempermudah kemenangan.
- f) Arena atau yang biasa disebut *map* dalam *gameMLBB* memiliki 3 jalur utama. Jalur utama itu adalah jalur yang selalu dilalui oleh *creep* masing-masing *team*. 3 jalur utama itu adalah *Top*, *Middel* dan *Bottom*. Tiap jalur memiliki 3 buah *tower* dan 2 buah *barrack*. *Tower* berfungsi untuk menjaga jalur tersebut, sedangkan *barrack* ialah tempat dimana *creep* di *respawn*. *Creep* akan terus di *respawn* sampai salah satu *ancient* dihancurkan.
- g) Untuk *game MLBB* mempunyai versi 4.0.3 atau di atasnya bagi para pengguna telepon seluler merek *ios* dan *Android* sudah bisa di download di *App Store* ataupun *Play Store* yang diperuntukan untuk *gamers* berusia 12 tahun ke atas.
- h) Selain itu juga dalam permainan ini memiliki jaringan internet yang otomatis jika jaringan *game* kita lemah, jaringan internet

pada game ini bisa kembali menjadi kuat atau normal lagi sehingga, kita tidak perlu khawatir tidak ikut lagi dalam permainannya. Jika terjadi internet tidak terhubung atau ngelag saat bermain *game*, maka kita akan keluar dengan sendirinya dari *game*. Jangan khawatir cobalah menunggu beberapa menit saja dan coba untuk masuk kembali, maka *game* sudah bisa normal seperti biasa dan dapat kita mainkan.

- i) Sesuai tingkatan *Rank* dalam *Mode Ranked Game MLBB*, ada 6 *rank* atau tingkatan di dalam *game* yaitu mulai dari tingkatan yang terendah hingga tertinggi yaitu, *Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legends*, dan *Mythic*.
- j) Dalam segi strategisnya tidak hanya berasal dari cara permainan saja akan tetapi dari pemilihan *charater* atau yang disebut "*Hero*" dalam *game MLBB* memiliki dua ratus *hero* saat ini dengan kemampuannya masing-masing. Dua ratus *hero* ini dibagi menjadi 2 golongan kelompok yaitu *hero* delapan puluh karakter dan *Skin* seratus dua puluh karakter yang masing-masing terdiri dari *Fighter, Assassin, Mage, Support, Tank*, dan *Marksman*. Yang membedakan *skin* dengan *hero* adalah karakter *hero*-nya yang sudah memiliki tingkatan *rank*, biasanya *skin* yang juga adalah *hero* dalam permainan ini selalu lebih unggul karena memiliki *rank hero*-nya sendiri seperti sudah lebih *master game hero*-nya.

- k) Pada permainan ini hukuman tentu ada untuk kelakuan AFK (terputus atau berhenti ditengah permainan untuk waktu yang lama dalam pertandingan yang berlangsung) akan mempengaruhi pengalaman bermain kawan satu tim yang lain dan demi keadilan dalam permainan. Pemain yang AFK tidak akan menerima hadiah apapun dalam permainan tersebut. Hasil pertandingan kita dianggap gagal dan skor pada kredit kita akan berkurang -5 poin. Para pemain akan menghadapi hukuman yang sesuai jika skor kredit terlalu rendah akibat AFK. *Game MLBB* mempunyai aturan kredit *game* AFK yaitu:
- a. Kehilangan 5 poin setiap kelakuan AFK.
  - b. Kehilangan 8-10 poin setiap AFK jika anda memiliki beberapa kelakuan AFK dalam waktu singkat, seperti kehilangan 1 poin ketika anda tidak masuk ke dalam *match*, kehilangan 2 poin ketika anda dilaporkan oleh pemain lainnya dan hasilnya ditentukan oleh sistem sebagai benar, kehilangan 3-5 point ketika anda dilaporkan oleh beberapa *player* dan hasilnya ditentukan oleh sistem sebagai benar.

### 5) Hal Positif dan Negatif *Game Online*

Bermain *game online* tidak selamanya mengakibatkan efek negatif saja. Salah seorang Menteri Sekretaris Kabinet Inggris yaitu Tom Watson, justru menyarankan agar anak-anak bermain

*video game* yang dapat melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitarnya.

Dampak positif bermain *game online* adalah kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih gampang memecahkan masalah, menjadi lebih kreatif dan imajinasi, dan kemampuan dalam berbahasa Inggris lebih mantap. Hal ini disebabkan oleh strategi bermain yang harus digunakan untuk mengalahkan lawan tim.

Dampak positif dari *game online* adalah mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik, melatih berkomunikasi dengan orang lain dan mengerti serta mengartikan bahasa Inggris yang terdapat pada *game online* maupun internet.

Dampak positifnya adalah bisa meningkatkan ketajaman mata secara teratur akan lebih cepat melakukan tindakan dalam bermain *game* dibandingkan mereka yang tidak terbiasa dengan *joypad*, *joystick*, dan telepon seluler, membuat rajin membaca seperti dapat memberikan manfaat karena mampu memacu otak untuk mencerna cerita dengan baik, mampu memulihkan kondisi anggota tubuh seperti membantu mengrelaskan pikiran menjadi lebih tenang dan tertantang dengan cara bermain *game*, meningkatkan kecepatan atau keahlian dalam mengetik menggunakan *keypad* maupun *keyboard* bagi pemainnya karena

komunikasi yang terjadi antara pemain *game* dilakukan dengan cara mengetikkan suatu kata atau kalimat secara cepat atau pemakaian di komputer atau di telepon seluler.<sup>10</sup>

Dampak positifnya ialah meningkatkan konsentrasi, seorang *gamer* sejatinya mereka mempunyai daya konsentrasi tinggi yang akan digunakan untuk menuntaskan semua tugas. Biasanya seorang *gamer* atau pemain *game* akan lebih memperhatikan dengan teliti peran-peran mereka dalam sebuah permainan tersebut sehingga para *gamer* akan memperhatikan semua gerakan-gerakan setiap permainan.

Dampak positifnya adalah membantu untuk melatih kesabaran, *game online* biasanya didesain untuk dimainkan secara berulang-ulang dan karakternya yang akan dimainkan tidak jarang mengulang juga.

Dampak positifnya adalah menghasilkan uang, untuk beberapa orang, *game* sudah menjadi ladang penghasilan untuk menghasilkan uang. Jika seorang *gamer* menekuninya, tidak menutup kemungkinan suatu saat bisa menjadi kaya karena banyak ajang *tournament* atau *event-event* yang diadakan.<sup>11</sup>

Dampak negatif bermain *game online* adalah menggunakan istilah negatif tertentu untuk menghina *gamer* lainnya, banyaknya

---

<sup>10</sup>Jenap dan Hudaya Ageng (2015). *Pengaruh Aditif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas x SMAN 1 Cileungsi*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI. Journal of Education Volume 2 No 1.

<sup>11</sup> Khoridatul Izza Faiq, *jurnal* : Dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat , Surabaya, 2019

istilah-istilah yang digunakan kebanyakan ada unsur untuk menghina para pemain lain di *game online* yang sama.<sup>12</sup>

Dampak negatif dari *game online* adalah seseorang yang sudah bermain *game* akan acuh dan tidak akan peduli dengan nasehat orang lain termasuk nasehat orang tua, tidak pernah mengenal waktu sehingga melupakan kewajiban sehari-hari yang menjadi kebutuhannya, rela bolos pelajaran demi bermain *game* dengan teman atau bermain secara individu dan kurang berinteraksi dengan teman-teman disekitarnya karena terlalu fokus dengan bermain *game*.<sup>13</sup>

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi pemuda yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi:

- a) Meninggalkan shalat, *game-game* ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengasikkan dan menarik.
- b) Membangkang kepada orang tua, beberapa dari anak-anak kita menghabiskan hampir seluruh harinya di depan kosol. Mereka tidak suka bersama orang-orang dan menjauhi mereka lebih memilih *game*. Ini membuat mereka

---

<sup>12</sup>Wijiarti, Della Nur. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris*. Manado: Universitas Sam Rastulangi.

<sup>13</sup>Syahrani, Ridwan. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Kota Palu Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako. *Journal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 1 no.1 Juni*

membangkang kepada orang tua, dan tidak menuruti perintahnya, supaya mereka tidak perlu meninggalkan game mereka.

c) Menciptakan perselisihan dan masalah antarteman

Mereka yang memainkan *game-game* ini dengan teman-teman mereka di warnet melihat bahwa beberapa dari *game-game* ini mengobarkan amarah, kegelisahan, dan temperamen, sehingga seorang teman memutuskan hubungan dengan yang lainnya setelah menyelesaikan satu *game*.

d) Aspek Kesehatan, tidak diragukan lagi bahwa duduk didepan layar *game* dalam waktu yang panjang dapat menyebabkan lemah, lesu, merusak pikiran, malnutrisi dan masalah pencernaan dan pengaruh ekonomi.<sup>14</sup>

## **D. Perilaku**

### **1) Pengertian Perilaku**

Perilaku dasar merupakan suatu tindakan atau reaksi biologis dalam menanggapi rangsangan eksternal atau internal, yang didorong oleh aktifitas dari sistem organisme, khususnya efek, respon terhadap stimulus. Selain itu, perilaku manusia tidak jauh dari faktor yang dapat

---

<sup>14</sup>Syekh Muhammad Al-Munajjid (2016) *Bahaya Game*, PT.Aqwam Media Profetika. Solo

mempengaruhinya seperti genetika, emosi, sikap, budaya, wewenang, etika, persuasi dan hubungan.<sup>15</sup>

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, maka teori skinner disebut teori “S-O-R atau stimulus organisme respon.

Perilaku atau aktivitas-aktivitas tersebut dalam pengertian luas, yaitu perilaku yang nampak (*over behavior*) atau perilaku yang tidak nampak.<sup>16</sup> Bagaimana dijelaskan dalam QS. An-nisa ayat 9 :

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةَ ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ

فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

Artinya : “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan Perkataan yang benar”.

Surat an-Nisa ayat 9 tersebut secara jelas menetapkan kehati-hati dalam urusan anak keturunan yang lemah dan mengkhawatirkan. Lemah disini

<sup>15</sup>Wowo Sunaryo Kuswana, *Biopsikologi Pembelajaran Perilaku*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h 42

<sup>16</sup>Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005), h. 43

mempunyai makna yang luas dan universal, baik lemah dalam aqidah, syariat, etika, moral, psikis, sosial dan sebagainya. Kecanduan bermain *game online* merupakan salah satu perilaku negatif bagi anak, dan tentunya akan membuat anak menjadi lemah. Banyak nya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku anak antara lain malas belajar, bolos sekolah, dan sering telat datang ke sekolah.<sup>17</sup>

## 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pemuda bermain *game online*

*Game online* adalah permainan yang dimainkan menggunakan internet sebagai media bermainnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pemuda bermain *game online* adalah sebagai berikut :<sup>18</sup>

- a. Komunikasi yang kurang maksimal antara pemuda dengan anggota keluarga, khususnya orangtua. Sehingga besar diakibatkan pemuda tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga. Hal tersebut terbukti dengan banyak pemuda yang bermain *game online* karena mereka merasa tidak adanya interaksi dari orang tua.
- b. Pengawasan orangtua yang kurang. Hal tersebut tentu saja membuat pemuda bertindak semaunya sendiri dalam melakukan kegiatan. Karena tidak ada bimbingan dari orangtua. Mereka akan

---

<sup>17</sup> Wahyuni Sri, Skripsi pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang anak SD inpres butatian II,Rappojawa,kec.Tallo, Makasar,2021

<sup>18</sup>Novian Aziz Efendi, *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya*, (Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), h. 44

berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol oleh orang tua yang menyebabkan terjerumus kedalam hal-hal negatif yang merugikan.

- c. Kesalahan pola asuh dari orangtua. Terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak merupakan hal-hal yang sangat vital untuk mereka.
- d. Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton. Hal tersebut sangat memungkinkan mereka untuk mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan tersebut. Kejenuhan sering dialami pelajar, pekerja, yang setiap harinya selalu bertemu dengan hal yang sama.<sup>19</sup>

e. Lingkungan

Perilaku anak tidak hanya terbentuk karena pengaruh dalam keluarga. Saat di sekolah anak bermain dengan teman-teman nya. Perilaku teman-teman cenderung akan dicontoh anak. Saat melihat teman-teman nya sedang bermain *game*, anak yang lain akan ikut untuk bermain *game*.<sup>20</sup>

Adapun faktor menyimpang yang ditimbulkan seperti kenakalan remaja yaitu,

- a. Kenakalan yang menimbulkan korban fisik pada orang lain seperti perkelahian, perkosaan, perampokan dan pembunuhan.

---

<sup>19</sup>H. Abu Ahmadi, Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Rineka Ciptu, 2005), h. 121

<sup>20</sup> Soehartono Arief, perilaku pecandu game online pada Remaja Studi di Kelurahan Tanjung Hulu Kec. Pontianak Timur, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2016

- b. Kenakalan yang menimbulkan korban materi : perusakan, pencurian, pencopetan dan pemerasan.

## E. Pemuda

### 1) Pengertian Pemuda

Dalam kosakata bahasa Indonesia, pemuda juga dikenal dengan sebutan “generasi muda” dan “kaum muda”. Seringkali terminologi pemuda, generasi muda, atau kaum muda memiliki pengertian yang beragam-ragam. Pemuda adalah individu yang bila dilihat secara fisik sedang mengalami perkembangan dan secara psikis sedang mengalami perkembangan emosional, sehingga pemuda merupakan sumberdaya manusia pembangunan baik untuk saat ini maupun masa datang.<sup>21</sup> Undang-undang baru tentang kepemudaan mendefinisikan pemuda sebagai warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16-30 tahun.<sup>22</sup>

Pemuda adalah kaum muda yang harus dilihat sebagai “pribadi” yang sedang berada pada taraf tertentu dalam perkembangan hidup seseorang manusia, dengan kualitas dan ciri tertentu yang khas, dengan hak dan peran serta kewajiban tertentu dengan potensi dan kebutuhan tertentu pula.<sup>23</sup> Peran pemuda di dalam sebuah masyarakat adalah salah satu pilar besar yang memiliki peran yang sangat besar di dalam perjalanan

---

<sup>21</sup>Peran Politik Pemuda: *Dinamika Pergerakan Pemuda Sejak Sumpah Pemuda 1928 Sampai Kini* Jurnal DEBAT Edisi Pertama, Agustus 2009, 2

<sup>22</sup>UU No. 40 Tahun 2009, pasal 1.1

<sup>23</sup>Chandra Teddy, Skripsi pemberdayaan Pemuda Pengangguran Melalui Usaha Industri Kecil Kerajinan Sarung Tenun di Kelurahan Wanarejan Utara Kabupaten Pematang, 2011.

kehidupan berbangsa maupun bernegara sehingga maju mundurnya sebuah Negara sedikit banyak nya ada pada pola pemikiran dan kontribusi aktif dari pemuda di Negara tersebut.

## 2) Perilaku Pemuda

Perilaku pemuda yang dapat menyimpang terutama pada sosial yaitu perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan atau keperaturan, baik dalam sudut pandang kemanusiaan (agama) secara individu maupun pembenarannya sebagai bagian dari makhluk sosial. Perilaku menyimpang seperti tingkah laku, perbuatan atau tanggapan seseorang terhadap lingkungan yang bertentangan dengan norma-norma dan hukum yang ada di masyarakat.

Sebagaimana disebutkan dalam QS. Al-Hujurat ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ  
وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا  
تَنَابَزُوا بِاللُّغَابِ بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ  
هُمُ الظَّالِمُونَ ﴿١١﴾

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh Jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh Jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan

memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan Barangsiapa yang tidak bertobat, Maka mereka Itulah orang-orang yang zalim”.<sup>24</sup>

Perubahan akhlak nya antara lain :

- a) Adanya penurunan dalam beribadah seperti ketika sedang mabar mereka tidak menjawab suara adzan bahkan sampai meninggalkan waktu sholat, padahal ibadah adalah suatu tuntunan kewajiban yang harus diutamakan daripada *game*.
- b) Perilaku kepada orang tua kurang baik seperti suka menunda saat disuruh orangtua, sulit untuk dimintai tolong, bahkan tidak mendengarkan nasehat dari orangtua ketika bermain *game*.
- c) Kurangnya memiliki hubungan sosial dengan orang lain, dalam kelompok sosialnya sulit untuk berbaur karena terlalu sering berada di dunia maya *game online*, sehingga dalam lingkungan sosialnya cenderung tertutup dan apatis.
- d) Sering berkata kotor dan agresif, bahasa-bahasa yang digunakan ketika mabar cenderung mengandung kata-kata yang kotor, ini terjadi karena akibat rasa emosional yang muncul untuk memuaskan dirinya ketika kalah biasanya dibarengin dengan sifat agresif atau tempramen, seperti saat kalah.

---

<sup>24</sup> *Ibid, hal 17*

- e) Kurangnya kontrol waktu, waktu yang dihabiskan untuk bermain membuat mereka respek pada dirinya, melupakn waktu untuk makan dan istirahat bahkan sering begadang.
- f) Perilaku disekolah yang kurang baik terhadap guru, perilaku yang sering terjadi bermain game online di dalam kelas. Memberontak saat ditegur guru.
- g) Menurunnya semangat dalam belajar dan pemalas,tugasnya sebagai pelajar akan dilupakan, bahkan semangat belajarnya menurun karena terlalu konsentrasi dengan *game online* untuk mendapatkan nilai tertinggi.<sup>25</sup>

### 3) Pemuda yang Hobi game online

NAMA DUSUN	UMUR	JUMLAH
Bumi Harjo	16-30	15 orang
Bumi Mulyo	16-30	12 orang
Ypp	16-30	10 orang
Bangun Rejo Barat	16-30	11 orang
Bangun Rejo Timur	16-30	7 orang
Rokal	16-30	5 orang

---

<sup>25</sup> Lutvi Sari Ella, skripsi game *online* terhadap perubahan akhlak,vol.III, (2),2021

## **BAB III**

### **SETTING LOKASI PENELITIAN**

#### **A. Sejarah Desa**

##### **1. Asal-usul**

Desa Bumi Kencana salah satu Desa yang terletak di Kabupaten Lampung Tengah di Kecamatan Seputih Agung yang awal mulanya adalah daerah tujuan transmigrasi dari pulau Jawa. Pembagian tempat (penempatan Penduduk) di Desa Bumi Kencana dimulai pada tahun 1954 sekitar 250 KK.<sup>1</sup> Dengan jumlah penduduk 700 jiwa, yang pada saat itu Desa Bumi Kencana masih terdiri dari 5 Dusun, dan pada masih tahun 1957 terjadi pemekaran menjadi 7 Dusun. Dan selanjutnya pemekaran wilayah baik dari Kabupaten, Kecamatan, bahkan sampai di Desa, yang semula Kabupaten Lampung Tengah berkedudukan kantor di Metro sehingga pemekaran di Gunung Sugih, begitu juga Kecamatan yang semula masih wilayah pemerintahan Kecamatan Terbanggi Besar pada tahun 1998 menjadi menjadi Percam Simpang Agung, yang kemudian didefinitifkan menjadi Kecamatan Seputih Agung pada bulan Agustus 2001. Dan tahun 2014 ada pemekaran Desa menjadi 2 Desa Bumi Kencana dan Kampung Bumimas.<sup>2</sup>

Desa Bumi Kencana sudah mengalami beberapa kali pergantian Kepala Desa sebanyak 16 kali, dan pada dulunya Desa Bumi Kencana terdiri dari 7 (tujuh) Dusun dan 41 (empat puluh satu) RT, dengan luas wilayah

---

<sup>1</sup>Dokumentasi Kampung Bumi Kencana dicatat tanggal 12 Maret 2021

<sup>2</sup>Dokumentasi Kampung Bumi Kencana dicatat tanggal 12 Maret 2021

1.272,5 Ha. Jumlah KK pada saat ini Tahun 2014 berjumlah 1.838, dengan jumlah penduduk sebanyak 6.267 jiwa, yang mayoritas penduduk ber Agama Islam, dan sebagian Kristen.<sup>3</sup>

Dan terjadi pemekaran Desa pada Tahun 2014, terdiri dari 6 (enam) Dusun dan 31 (tiga puluh satu) RT, dengan luas wilayah 737.50 Ha. Jumlah KK pada saat ini Tahun 2019 berjumlah 1.530, dengan jumlah penduduk sebanyak 4.842 jiwa, yang mayoritas penduduk ber Agama Islam, dan sebagian Kristen.

Demikian sejarah singkat Desa Bumi Kencana dari tahun 1954 mulai ditempati hingga tahun 2019 ini, yang dapat kami ceritakan, dan sejarah pemerintahan Desa akan kami lampirkan dibawah ini,

## 2. Legenda Desa

### Daftar Nama – Nama Kepala Desa Bumi Kencana

No	Periode	Nama Kepala Desa	Keterangan
1	1957 – 1964	MARIJO	PEMILIHAN
2	1964 – 1965	MARYOTO	PEJABAT (PJS)
3	1965 - 1968	WARIJO	PEMILIHAN
4	1968 - 1972	SAN ROHMAT	PEMILIHAN
5	1972 - 1980	SOEONO	PEMILIHAN
6	1980 - 1985	SAMIDIN	PEJABAT (PJS)
7	1985 - 1988	WIKANTA	PEJABAT (PJS)
8	1988 - 1996	SENIMIN	PEMILIHAN
9	1996 - 1998	WIKANTA	PEJABAT (PJS)

<sup>3</sup>Dokumentasi Kampung Bumi Kencana dicatat tanggal 12 Maret 2021

No	Periode	Nama Kepala Desa	Keterangan
10	1998 - 2006	SUHARTONO	PEMILIHAN
11	2006 - 2007	ARZEN RAHMAN	PEJABAT (PJS)
12	2007 - 2008	SUHARTONO	PEMILIHAN
13	2008 - 2009	SUPRIONO	PEJABAT (PJS)
14	2009 - 2013	SUHARTONO	PEMILIHAN
15	2013 - 2019	SUPRIONO	PEMILIHAN
16	2019 - Sekarang	SUPRIONO	PEMILIHAN <sup>4</sup>

## **B. Visi, Misi, Arah Kebijakan Dan Prioritas Pembangunan Desa Bumi Kencana**

### **1. VISI DESA**

Visi adalah suatu gambaran yang menantang tentang keadaan masa depan yang diinginkan dengan melihat potensi dan kebutuhan Desa. Visi Desa Bumi Kencana adalah :

“ TERWUJUDNYA MASYARAKAT KAMPUNG BUMI  
KENCANA YANG MANDIRI, DEMOKRATIS DAN HANDAL  
DALAM SUMBER DAYA MANUSIA SERTA MENJADI  
PUSAT UNGGULAN PERTANIAN UNTUK  
MENINGKATKAN PEMBANGUNAN DAN EKONOMI  
MASYARAKAT “<sup>5</sup>

### **2. MISI DESA**

Selain Penyusunan Visi juga telah ditetapkan misi-misi yang memuat sesuatu pernyataan yang harus dilaksanakan oleh Desa agar

---

<sup>4</sup>Dokumentasi Kampung Bumi Kencana dicatat tanggal 12 Maret 2021

<sup>5</sup>Dokumentasi dicatat tanggal 25 Februari 2020

tercapainya visi Desa tersebut. Visi berada di atas Misi. Pernyataan Visi kemudian dijabarkan ke dalam misi agar dapat di operasionalkan/dikerjakan. Misi Desa Bumi Kencana adalah :

- a. Memberdayakan masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat
- b. Meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat melalui peningkatan produk di pertanian
- c. Mendorong kemandirian masyarakat
- d. Mewujudkan Desa Bumi Kencana yang aman tentram dan damai
- e. Menyelenggarakan Pemerintahan dan melaksanakan pembangunan yang partisipatif
- f. Meningkatkan sumber daya manusia di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>6</sup>

### **C. Kondisi Geografis**

#### **1. Gambaran Umum Desa Bumi Kencana**

Selama bertahun-tahun Desa Bumi Kencana menyandang gelar sebagai Desa Kategori Desa Merah atau Miskin. Sebuah sebutan yang sangat tidak membanggakan padahal sumber daya yang ada cukup memadai, hanya saja penanganannya kurang maksimal. Sebagian besar warga Petani dan buruh tani juga ada yang memelihara hewan ternak meski dalam skala kecil, biasanya hanya digunakan untuk investasi jangka pendek.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup>Dokumentasi dicatat tanggal 25 Februari 2020

<sup>7</sup>Dokumentasi dicatat tanggal 25 Februari 2020

## 2. Demografi

Desa Bumi Kencana berada Di Kecamatan Seputih Agung  
Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung

### a) Luas Kampung Bumi Kencana : 737.50 Ha

- |                             |       |    |
|-----------------------------|-------|----|
| 1) Tanah Sawah / Peladangan | : 474 | Ha |
| 2) Tanah Pemukiman          | : 263 | Ha |
| 3) Tanah Lain-lain          | : 2   | Ha |

### b) Batas Wilayah :

- |                    |                         |
|--------------------|-------------------------|
| 1) Sebelah Utara   | : Kampung Bumi Mas      |
| 2) Sebelah Selatan | : Kampung Mojo Agung    |
| 3) Sebelah Barat   | : Kampung Simpang Agung |
| 4) Sebelah Timur   | : Kampung Adijaya       |

### c) Penduduk Kampung Bumi Kencana :

- |                     |              |
|---------------------|--------------|
| 1) Jumlah Penduduk  | : 4.842 jiwa |
| 2) Jumlah Laki-Laki | : 2.437 jiwa |
| 3) Jumlah Perempuan | : 2.405 jiwa |
| 4) Jumlah KK        | : 1.530 KK   |
| 5) Jumlah KK RTM    | : 980 KK     |

### d) Orbitasi

- |                                |       |    |
|--------------------------------|-------|----|
| 1) Jarak ke Ibu Kota Kecamatan | : 5   | Km |
| 2) Jarak ke Ibu Kota Kabupaten | : 9   | Km |
| 3) Jarak ke Ibu Kota Provinsi  | : 72  | Km |
| 4) Jarak ke Ibu Kota Negara    | : 284 | Km |

## 3. Keadaan Sosial

Secara Sosial keadaan Desa Bumi Kencana dilihat dari beberapa aspek yaitu:

### a) Tingkat Pendidikan

- |              |       |       |
|--------------|-------|-------|
| 1) SD/ MI    | : 727 | Orang |
| 2) SLTP/ MTs | : 468 | Orang |

- 3) SLTA/ MA : 665 Orang  
 4) S2/S1/ Diploma : 45 Orang  
 5) Putus Sekolah : ..... Orang  
 6) Buta Huruf : ..... Orang

**b) Lembaga Pendidikan**

- 2) TK/PAUD : 4 Unit  
 3) SD/MI : 2 Unit  
 4) SLTP/MTs : 1 Unit  
 5) SLTA/MA : ..... Unit

**c) Keagamaan.**

- 1) Islam : 4.648 orang  
 2) Katolik : ..... orang  
 3) Kristen : 75 orang  
 4) Hindu : ..... orang  
 5) Budha : ..... orang

**d) Tempat Ibadah**

- 1) Masjid : 3 Unit  
 2) Musholla : 12 Unit  
 3) Gereja : ..... Unit  
 4) Pura : ..... Unit  
 5) Wihara : ..... Unit

**e) Keadaan Ekonomi**

**1) Jenis Usaha**

<b>PERTANIAN</b>	<b>PETERNAKAN</b>	<b>LAINYA</b>
1. Singkong	1. Ternak sapi	1. Perbengkelan
2. Padi	2. Ternak kambing	2. Warung
3. Jagung	3. Ayam pedaging	3. Pembuatan tahu
4. Karet	4. Ayam petelur	4. Pembutan tempe
5. Sawit	5. Kolam air tawar	

#### 4. Kelembagaan Desa

##### a. Pembagian Wilayah

NO	NAMA DUSUN	JUMLAH RT	KETERANGAN
1	BANGUN REJO BARAT	5	
2	BANGUN REJO TIMUR	4	
3	ROKAL	5	
4	YPP	7	
5	BUMI HARJO	4	
6	BUMI MULYO	6	

##### b. Lembaga Kemasyarakatan

NO	NAMA LEMBAGA	JUMLAH ANGGOTA	KETERANGAN
1	BPK	9	
2	LPMK	16	

#### D. Jumlah Anggota Pemuda

Nama Dusun	Jumlah Pemuda
Bumi Harjo	40 pemuda
Bumi Mulyo	35 pemuda
Rokal	40 pemuda
Bangun Rejo Yogya	25 pemuda
Bangun Rejo Kedu	20 pemuda
YPP	20 pemuda

## BAB IV

### ANALISIS DATA

#### A. Dampak Game Online terhadap Perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana

Terkait dengan judul penelitian ini, peneliti memahami bahwa dampak *game online* terhadap perilaku pemuda di desa mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap perubahan-perubahan perilaku pemuda di desa bumi kencana.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dengan teknik analisis data data yang diperoleh berasal dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, beberapa aktivitas yang dilakukan oleh pemuda sebagaimana yang disampaikan oleh pemuda saat diwawancarai, terdapat dampak positif dan dampak negatif terhadap Perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana .

Tabel 1.1 sampel pemuda

Nama	Sebelum bermain <i>Game Online</i>	Sesudah bermain <i>Game Online</i>
Aditya Fajar	Sibuk kerja, selalu tidur teratur, tidak menunda waktu makan	Mendapat uang, sering lupa waktu, sibuk dengan <i>handphone</i> ,
Galuh	Senang dirumah, bisa membagi waktu	Sering keluar, malas belajar, suka tidur malem,
Ilham	Rajin ke mushola, rajin membantu kedua orang tua, rajin belajar	Lupa waktu sholat, makan, dan belajar, tidak pernah membantu pekerjaan orang tua,
Beni	Lebih senang dirumah sambil kerja	Menghasilkan uang sendiri, sering nongkrong, lupa

		waktu dan bisa kosakata bahasa inggris
Dafa	Rajin ke mushola, suka membantu orang tua	Tidak jenuh, hilang rasa stress
Arifin	Senang dirumah, rajin ibadah	Lebih suka main, lebih fokus ke Hp sampai lupa waktu
Danny Sofyan	Kerja, membantu pekerjaan kedua orang tua,	Lebih suka nongkrong daripada dirumah
Ahmad Syadikin	Kerja, rajin ibadah, membantu orang tua	Bermain <i>game</i> sambil kerja, hilang rasa jenuh dan stres
Mardi	Sering dirumah, membantu orang tua, bisa membagi waktu	Lebih suka nongkrong daripada dirumah, lebih suka begadang
Yogi	Sering dirumah sambil kerja dan membantu kedua orang tua	Suka nongkrong sama teman-teman, lupa waktu, jadi bisa kosakata bahasa inggris.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemuda bernama Aditya Fajar di desa bumi kencana menyatakan bahwa :

“Saya bermain game juga sedikit berkurang karena sudah banyak kesibukan, dulu saya sering jokiin akun orang lain yaitu menaikkan peringkat (*rank*) ke level yang lebih tinggi, dari situ lah saya dibayar oleh pemilik akun terkadang juga ikut tournament. Untuk saat ini saya bermain *game* kurang lebih 2 jam itu pun dihari-hari tertentu jika waktu luang”.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Aditya Fajar di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Kamis Tanggal 24 Maret 2022

Berdasarkan hasil wawancara pada informan ini, peneliti memahami bahwa dampak yang dihasilkan oleh game online banyak sekali. Dampak bermain game online sendiri ada yang membawa positif dan ada yang negatif. Dampak positif yang ditimbulkan seperti bisa menghasilkan uang dengan membuat konten-konten kreatif di youtube, facebook, instagram, ataupun streaming tentang *game online Mobile Legends* dari hasil itu bisa menghasilkan rumah atau penghargaan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu akan mengganggu pola berpikir bagi pelajar tidak di *rekomended* untuk bermain dan dapat menghabiskan uang orang tua untuk membeli akun game.

Hal yang sama juga dirasakan oleh Galuh, ia mengatakan bahwa :

“alasan saya bermain *game online* karena grafiknya lebih bagus daripada *game offline*. Manfaatnya salah satunya dalam *game mobile legends* kita diajarkan 5 *player* bekerja sama dalam sebuah *game* untuk menghancurkan *base* lawan agar menang. Dulu saya bermain *game mobile legends* minimal 3 jam sehari dan saya bermain *game* pada siang dan malam hari. Pada siang hari sekitar jam 14.00 WIB main berapa pertandingan sedangkan pada malam hari mulai *start* jam 21.00- 00.00 WIB kadang lebih. Saya tidak pernah merasa terganggu dalam keseharian bermain *game* karena saya bisa membagi waktu”.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil wawancara pada informan ini, peneliti mengamati hasil wawancara tersebut bahwasanya *game online* hanya dijadikan sarana untuk *reflesing* atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan si pemain baik itu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja. Sehingga tidak mengganggu kehidupan sehari-hari. Dan bermain *game online* pun ada yang menghasilkan uang jika kita dilevel *hero* yang tertinggi.

---

<sup>2</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Galuh di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Senin Tanggal 28 Maret 2022 pukul

Hal tersebut juga dirasakan oleh pemuda di Desa Bumi Kencana bernama

Ilham mengatakan bahwa :

“saya bermain *game online mobile legends* karena mengikuti *trend* dan akhirnya menjadi kecanduan adapun manfaat dalam saya bermain yaitu menambah teman tapi terkadang juga menimbulkan efek negatif yaitu saya tidak bersemangat untuk mengerjakan tugas sekolah maupun tugas di rumah membantu kedua orang tua. Saya bermain *game online* hampir setiap malam dari jam 21.00-23.00 sekitar 3-4 jam. Dan saya sering membayangkan seolah-olah saya yang sedang berperang di dalam *game* tersebut menjadi *hero nya*”.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil wawancara pada informan ini, pengguna *Mobile Legends* lebih senang bermain *game* daripada mengerjakan tugas-tugas sekolah sehingga membuat prestasi di sekolah menurun, para pemuda yang kecanduan dengan *game* lebih sering memegang handphone daripada buku pelajaran. Dan mereka lebih suka nongkrong di rumah salah satu anggota nya. Dan ada juga faktor yang mendorong para pemuda mengakses *game online*, salah satunya yakni *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Tidak bisa dipungkiri bahwa sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan akan bangga jika semakin mahir dalam sebuah permainan. Faktor yang lain adalah untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan setelah beraktifitas sehari-hari dan sebagai sarana untuk belajar dalam berbahasa inggris, seperti yang dirasakan oleh pemuda 1 yang bernama Aditya Fajar dan pemuda 4 bernama Beni, menurut Beni :

“alasan saya bermain *Game online Mobile Legends* hanya untuk *have fun* sebagai pengisi waktu luang atau rasa penat saja, dan saya menjadi top lampung *hero change*. Bermain *game online* MI hampir setiap malam kurang lebih 2 jam dari jam 22.00-00.00 WIB. Dan saya tidak

---

<sup>3</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Ilham di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Rabu Tanggal 13 April 2022

pernah merasa terganggu dengan bermain *Game online MI* Selama tidak mengganggu aktifitas sehari-hari”<sup>4</sup>

Jadi, pemuda 1 dan pemuda 4 menganggap bahwa dengan mereka mengakses permainan *game online* ini bisa menghilangkan rasa jenuh atau bosan karena selama 3-6 jam mereka beraktivitas secara monoton, yang sudah pasti pikiran mereka capek dan butuh hiburan, hiburan mereka tidak aneh-aneh hanya dengan bermain *game online*. Selain menghilangkan kejenuhan atau kebosanan *game online* juga dijadikan sebagai sarana untuk belajar berbahasa inggris serta untuk melatih mereka dalam melafalkan kosa kata bahasa inggris.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih adalah salah satu faktor yang mendorong masyarakat khususnya pemuda untuk lebih mudah dalam mengakses *game online*. Dan tidak dipungkiri lagi di era zaman sekarang banyak pemuda yang memiliki *handphone*. Selain itu, faktor lingkungan yang tidak terkontrol juga mempengaruhi seseorang, karena teman-temannya yang lain bermain *game online* menjadikan seseorang untuk mencoba *game online* tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan seperti yang dirasakan oleh pemuda yang bernama Dafa, yaitu :

“menurut saya bermain *game online* hanya untuk hiburan dan menghilangkan kebosanan. Bermain *game* juga bermanfaat sebagai sarana mengasah otak, dan belajar berpikir kritis misalnya jika ada serangan musuh dan strategi yang direncanakan bersama tim mu gak berhasil, maka dalam waktu yang cepat otakmu akan membuat keputusan supaya bisa bertahan dan tidak kalah. Saya bermain *game* hampir setiap hari sehingga sedikit mengganggu waktu belajar jika dimalam hari dan sedikit mengganggu waktu istirahat. Dan saya bermain *game* dari jam 20.00-23.00

---

<sup>4</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Beni di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Rabu Tanggal 20 April 2022

WIB sekitar 4-5 jam paling lama dan paling cepet hanya 2 jam dalam sehari. Bermain *game* sedikit mengganggu waktu bersama keluarga”.<sup>5</sup>

Selain itu, faktor seseorang dalam mengakses *game online*, seperti pengakuan dari pemuda 5 yang bernama Dafa. Dia hanya keluar rumah untuk bersekolah serta berkumpul bersama teman-temannya saja, jadi dia jarang sekali keluar rumah, waktu luangnya lebih banyak dihabiskan di rumah dengan bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara informan ini, peneliti juga bisa menyimpulkan bahwa bermain *game online* juga tidak selalu berdampak negatif terkadang juga berdampak positif seperti bisa menghilangkan stres dan menambah kreatifitas dalam berperang dan menjaga pertahanan tim dari serangan lawan. Hal serupa juga dirasakan pemuda bernama Arifin yang mengatakan bahwa :

“saya bermain *game online* untuk mengisi waktu luang, manfaatnya karena bisa menghilangkan stres kalau menang tapi. Saya bermain *game* pada malam hari jamnya tidak menentu. Saya bermain hanya setengah jam atau 1 jam saja. Dan bermain *game online* tidak mengganggu kreatifitas karena saya bermain *game online* ketika saya sudah menyelesaikan pekerjaan atau aktivitas sehari-hari”.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil wawancara informan ini, peneliti juga diajarkan cara menghancurkan *base* lawan agar menang. Bermain *game online* dan *game offline* mempunyai perbedaan di dalam menu dan grafiknya sehingga memainkan *game online* lebih seru dibandingkan *game offline*. Hal itu serupa

---

<sup>5</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Dafa di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Jumat Tanggal 22 April 2022

<sup>6</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Ferdian Ricky Arifin di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Kamis Tanggal 12 Mei 2022

juga disampaikan oleh pemuda bernama Dani Sofyan yang mengatakan bahwa :

“saya bermain *game online* untuk mereflesing otak diakala sedang jenuh dan penat atau dikala butuh hiburan, bermain *game online* menurut saya ada manfaat nya yakni membentuk solidaritas dan kerja sama *team*. Bermain *game online Mobile Legends* hampir setiap hari. Saya bermain *game* pada jam 21.00 sampai 00.00 WIB kurang lebih 2-3 jam, di dalam permainan *game* sedikit mempengaruhi cara berkomunikasi karena sering kali bahasa yang digunakan terbilang kasar”.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara informan ini, peneliti juga bisa terhibur disaat seharian bekerja dan dapat juga menghilangkan stres serta mengasah *skill hero* yang ada dipertandingan tersebut. Dampak *game online* juga terasa jika kita sedang bersama orang tua namun kita malah sibuk sendiri dengan *handphone*. Hal itu juga disampaikan oleh pemuda bernama Ahmad Syadikin yang mengatakan bahwa :

“alasan saya bermain *game* adalah hiburan untuk menghilangkan penat seharian bekerja. Dan menghilangkan stres serta mengasah *skill hero* yang ada di *game online mobile legends*. Saya bermain tidak terlalu sering hanya saat waktu luang saja, di malam hari ketika di *MOBA* bersama. Dan saya bermain *game* 2 jam sampai 4 jam lebih tergantung lawan main serta tim kita *pro* atau tidak. Menurut saya bermain *game online* sangat mempengaruhi karena mengganggu waktu istirahat. Dan terkadang juga ketika orang tua mengajak bercengkerama kita malah sibuk dengan *handphone* bermain *game*”.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara informan ini, peneliti juga berdampak negatif karena menyebabkan pemain nya menjadi kecanduan tapi itu semua kembali lagi ke diri kita sendiri bisa membagi waktunya atau tidak. Hal itu juga disampaikan oleh pemuda bernama Mardi yang mengatakan bahwa :

---

<sup>7</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Dani Sofyan di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Kamis Tanggal 12 Mei 2022

<sup>8</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Ahmad Syadikin di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Kamis Tanggal 12 Mei 2022

“menurut saya bermain *game online* karena untuk *reflesh* otak aja setelah beraktifitas seharian, apa lagi jika sedang kumpul bersama teman itu menambah keasikan tersendiri. Kita mendapat manfaat atau tidak nya tergantung dari diri masing-masing kalau kita anggap *game* cuman sebagai hiburan yang pasti membuat diri senang tapi kalau kita sampai kecanduan tiap saat ya itu tidak ada manfaat nya bahkan membawa dampak buruk, kecuali menjadi *gamers* itu menghasilkan uang. Untuk saya pribadi tidak sering bermain *game*, saya bermain sekitar 2 sampai 4 jam. Jika mengganggu atau tidak tergantung masing-masing. Dan tidak mempengaruhi cara berkomunikasi terhadap orang tua namun untuk seseorang yang sudah kecanduan pasti terganggu karena dia lebih fokus bermain *game online*”.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil wawancara informan ini, peneliti juga bisa tau bahwa yang lebih menonjol dari bermain *game online* adalah dampak negatifnya jika hanya bermain saja tanpa tau manfaatnya. Hal ini dirasakan juga oleh pemuda bernama Yogi yang mengatakan bahwa :

“alasan saya bermain *game online* karena seru dan dapat menghibur disaat bosan dirumah. saya bermain dari jam 22-00 sampai jam 01.00 WIB sekitar 2-4 jam jika belum menang belum berhenti jadi sampai lupa waktu. Karena saya kecanduan bermain jadi sangat mengganggu kehidupan sehari-hari sampai lupa waktu istirahat dan menyebabkan saya bangun kesiangan. Jika kedua orang tua mengajak ngobrol saya memilih keluar bersama teman-teman di salah satu tongkrongan”.<sup>10</sup>

Berdasarkan wawancara tersebut bahwasannya *game* akan mengganggu psikis penggunanya. Kebiasaan mengakses *Game online Mobile Legends* akan membuat penggunanya akan selalu berpikir serta terbayang-bayang dengan kondisi *game* tersebut. Sehingga akan membuat penggunanya akan sulit untuk berkonsentrasi dengan pekerjaan yang sedang dilakukan. Dengan kejadian ini menggambarkan kondisi kejiwaan penggunanya bisa dipengaruhi

---

<sup>9</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Mardi di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Minggu, Tanggal 22 Mei 2022

<sup>10</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Yogi di Desa Bumi Kencana, Pada Hari Selasa, Tanggal 24 Mei 2022

oleh *game* tersebut serta membuat pengguna *game* itu sendiri sebagai kebutuhan yang harus terpenuhi. Selain itu *Game Online Mobile Legends* juga bisa membuat penggunanya memiliki sifat agresif pada orang-orang disekitarnya, sampai-sampai bisa menyakiti secara langsung ataupun tidak langsung.

Dari hasil penelitian banyak pemuda yang mempunyai persepsi bahwa dengan bermain *game online* rasa jenuh atau rasa bosan mereka setelah beraktivitas seperti sekolah, bekerja dan lainnya bisa berangsur-angsur hilang dan menjadikan pikiran mereka *fresh* lagi. Seperti pengakuan dari obyek 5 bernama Dafa, dia mengakui bahwa tidak sepenuhnya mengenal tetangganya dilingkungan tempat tinggalnya, karena Dafa sering berada di dalam rumah dan waktu luang nya digunakan untuk bermain *game online*.<sup>11</sup>

Dari kesimpulan diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa bermain *Game Online Mobile Legends* yang paling menonjol adalah dampak negatif yang terdapat dilapangan seperti, malas belajar, menimbulkan sifat agresif, dan prestasi di sekolah menurun.

## **B. Tanggapan Orang tua terhadap game online**

Semua orang pasti sudah mengetahui dampak-dampak yang dihasilkan dari *game online*. Terlebih lagi pada orang tua yang anak-anaknya sudah mulai mengakses *game online* baik itu baru mengenal maupun yang sudah kecanduan dengan *game online* tersebut. Dari hasil penelitian banyak orang

---

<sup>11</sup>Wawancara dengan pemuda bernama Dafa dirumahnya pada Hari Minggu 6 Juni 2021, di Desa Bumi Kencana

tua tidak menyetujui adanya *game online* karena *game online* membawa pengaruh buruk kepada anaknya, seperti berbohong, lupa waktu, jarang atau tidak melaksanakan sholat, berkata yang tidak sopan.

Tabel 1.2 Sampel orang tua

Nama	Sebelum kenal <i>game</i>	Setelah kenal <i>game</i>
Ibu Yanti	Anaknya sering membantu orang tua, bisa membagi waktu ibadah, makan dan tidur	Susah disuruh untuk membantu pekerjaan rumah, sering lupa waktu, boros uang
Ibu Ayu	Anaknya sering beribadah di musola, membantu pekerjaan rumah	Lupa waktu istirahat, dan makan, sering nongkrong
Ibu Suwasti	Anak saya sering dirumah, selalu mengerjakan tugas	Sering maen dan nongkrong dirumah temen nya, pulang malem-malem
Ibu Wari	Anak saya sering bangun pagi, selalu patuh jika disuruh dan selalu ngobrol sama keluarga	Sering bangun siang, selalu nanti-nanti jika disuruh dan lebih senang menyendiri sambil bermain game
Ibu Robiya	Anak saya selalu berangkat ke musola, jika disuruh orang tua selalu nurut, dan senang menabung	Boros uang, suka berbohong, dan selalu nongkrong
Ibu Sulas	Anak saya lebih senang dirumah daripada keluar rumah	Lebih suka nongkrong
Ibu Yati	Anak saya suka keluar rumah dan nongkrong tapi di pagi	Nongkrong dan pulang selalu malem-malem

	dan sore dia selalu membantu orang tua	membuat bangun kesiangan
Ibu Tari	Selalu senang nongkrong bersama teman-temannya untuk ngobrol dan hemat uang	Lebih suka bermain game online dan boros dengan uang
Ibu Amih	Selalu mengerjakan tugas sekolah, bangun tidur selalu pagi	Bangun tidur selalu kesiangan sehingga telat berangkat sekolah
Ibu Ita	Suka nongkrong tapi tidak sampai larut malam	Pulang malam terus dan Susah dibangun kan sehingga telat berangkat sekolah

Hasil wawancara orang tua di desa bumi kencana :

“saya tidak mendukung anak saya bermain game online, dan saya tau karena setiap waktu selalu sibuk dengan hp. Anak saya kenal game online karena ikut-ikutan sama temen nongkrongnya, tindakan saya dengan memarahi anak saya cuman gk pernah didengerin”.<sup>12</sup>

Dalam hal ini, orang tua tidak mendukung adanya *game online* dikarenakan *game online* tersebut mempengaruhi anak-anaknya dalam hal belajar. Para orang tua seharusnya paham dengan dampak positif dan dampak negatif yang dihasilkan bermain *game online*. Karena jika pemuda sudah asik bermain *game online* mereka akan lupa waktu, baik waktu makan, beribadah, maupun belajar. *Game Online* tidak hanya mempunyai dampak negatif saja melainkan dampak positifnya. Dampak positif itu akan muncul bila para pemuda memainkan *game online* sesuai waktunya yaitu bermain *game online* secara berkala, tidak dilakukan setiap hari bahkan tidak dilakukan berjam-

---

<sup>12</sup>Wawancara dengan orang tua Ibu Mita di rumahnya pada hari jumat 25 Maret 2022, di Desa Bumi Kencana

jam, tetapi bisa melakukannya dalam waktu yang benar-benar luang serta di sesuaikan dengan fasilitas yang dimilikinya.

Banyak tanggapan orang tua di Dusun Bumi Harjo mengenai anaknya yang mulai jarang belajar, seperti tanggapan dari objek 1. Para orang tua pemuda tersebut merasa sedih karena semenjak maraknya permainan *game* di era zaman sekarang menjadikan anak-anak mereka lupa melupakan kewajiban belajar. Beliau mengatakan bahwa :

“anak ku juga penggemar *game online* terkadang saya selalu marah-marah saat nya belajar tapi selalu dihiraukan. Saya memberi waktu anak saya bermain hanya 3-4 jam saja, waktu mengerjakan tugas ya saya selalu merah-marah”.<sup>13</sup>

Ada juga yang menyesal telah membelikan anaknya *handphone* seperti obyek 2 yaitu Ibu Yanti, orang tua tersebut menyesal karena semenjak adanya HP serta mengenal *game online* anaknya menjadi lupa akan waktu, berbohong, dan berkata jorok.

Banyak orang tua yang sedih akibat dampak yang dihasilkan oleh bermain *game online*, tetapi masih ada juga orang tua yang sangat bersyukur, seperti yang dirasakan oleh obyek 3 yang bernama Ibu Ayu yang mengungkapkan bahwa :

“alhamdulillah, saya bersyukur mbak karena anak saya tidak terpengaruh dengan pemuda-pemuda yang gemar *game online* yang masih marak di era zaman sekarang. Iya, tidak dipungkiri juga anak saya bermain *game online*, tetapi anak saya bermain hanya sewajarnya saja tidak sampai terlarut-larut mainnya. Dia juga bisa mengatur waktunya antara sholat, bekerja dan main”.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Wawancara Orang tua bernama Ibu Yanti di rumahnya pada Hari rabu, 30Maret 2022 di Desa Bumi Kencana

Dengan demikian jika orang tua sudah mengetahui dampak positif serta dampak negatifnya yang dihasilkan oleh permainan *game online*, sekiranya para orang tua akan memberikan izin kepada anak-anaknya untuk bermain *game online*, dalam waktu-waktu tertentu saja, tidak sepenuhnya melarang. Orang tua tetap mengawasi anak-anak mereka supaya tetap menjaga kesehatannya dengan menyuruh makan dan istirahat yang cukup, kebanyakan pemain *gamers* lupa akan menjaga kesehatannya dan mengorbankan waktu untuk bermain *game online*.

Hal ini dirasakan juga oleh Ibu Suwasti yang mengatakan :

“saya tidak mendukung anak saya bermain *game* karena membawa dampak yang negatif, apa lagi setelah adanya *game* ini dia sangat jarang diam dirumah pasti sering keluar rumah pada malem hari. Saya pun sering sekali menegur dia supaya tidak bermain Hp terus-menerus tapi terkadang dihiraukan”<sup>15</sup>

Ibu Wari pun merasakan hal yang sama ketika anak nya sudah mulai bermain *game online*. Semenjak itu anak nya sering sekali nongkrong bersama teman-teman nya jika di malam hari. Beliau mengatakan bahwa:

“karena anak saya sudah dewasa saya sudah jarang sekali menegurnya selagi tidak berlebihan cuman, iya saya memang tidak mendukung jika dia bermain *game online* karena tidak ada manfaat nya. Jika dia sudah berlebihan dalam waktu dia bermain saya selalu menegur selalu dihiraukan”<sup>16</sup>

Banyak tanggapan orang tua di Dusun Bumi Harjo mengenai anaknya yang mulai jarang belajar, seperti tanggapan dari objek 5. Para orang tua pemuda tersebut merasa sedih karena semenjak maraknya permainan *game* di

---

<sup>15</sup> Wawancara dengan Ibu Suwasti, pada tanggal 27 Mei 2022 pukul 15.00 WIB di Desa Bumi Kencana

<sup>16</sup> Wawancara dengan Ibu Wari, pada tanggal 29 Mei 2022 pukul 11.00 WIB di Desa Bumi Kencana

era zaman sekarang menjadikan anak-anak mereka lupa waktu dan susah disuruh seperti hal yang dirasakan oleh Ibu Robiya yang mengatakan bahwa :

“saya awalnya tidak mendukung karena dia selalu boros dengan uang karena selalu membeli kuota namun sekarang ini sudah menghasilkan uang sendiri pasti dia akan bisa memilih mana yang baik dan buruk. Jika menurut dia bermain *game* itu tidak penting pasti dia akan berhenti sendiri, karena semakin ditegur pasti semakin menjadi-jadi”.<sup>17</sup>

Ibu Sulas pun mengalami hal sama pada anak nya karena sering sekali anak nya telat berangkat ke sekolah karena pulang nya selalu larut. Beliau mengatakan bahwa :

“adanya *game* membuat anak saya sering telat bangun karena pulang malem-malem terus apa lagi setiap waktu selalu memegang hp, sering kali disuruh bantuin selalu tidak mau”.<sup>18</sup>

Banyak tanggapan orang tua di Dusun Bumi Harjo mengenai anaknya yang mulai jarang belajar, seperti tanggapan dari objek 5 dan Ibu Yati. Para orang tua pemuda-pemuda di Dusun Bumi Harjo merasa sedih karena semenjak maraknya permainan *game* di era zaman modern ini menjadikan anak-anak mereka lupa melupakan kewajiban belajar tidak hanya itu saja *game online* juga bisa mengasah otak anak supaya lebih kreatif dan mengerti bahasa inggris. Ibu Yati mengatakan bahwa :

“saya sangat tidak mendukung adanya *game online* di era zaman sekarang ini, tapi setelah saya mengetahui ternyata ada juga dampak positif nya yang dihasilkan dari bermain *game online* dengan bermain *game online* ini anak saya menjadi sedikit bisa mengartikan bahasa inggris cuman memang saya membatasi dia bermain tidak setiap waktu bermain *game*”.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Wawancara dengan Ibu Robiyah, pada tanggal 27 Mei 2022 pukul 15.00 WIB di Desa Bumi Kencana

<sup>18</sup> Wawancara dengan Ibu Sulas, pada tanggal 01 April 2022 pukul 16.00 WIB di Desa Bumi Kencana

<sup>19</sup> Wawancara dengan Ibu Yati, pada tanggal 05 April 2022 pukul 10.00 WIB di Desa Bumi Kencana

Para orang tua di Dusun Bumi Harjo merasakan dampak yang dihasilkan oleh *game online*, seperti tanggapan dari objek 6 dan Ibu Tari. Para orang tua pemuda-pemuda di Dusun Bumi Harjo merasa semenjak adanya *game online* anak menjadi kecanduan dan itu sangat mempengaruhi perilaku mereka yang menjadi berkataannya kotor, malas belajar, serta merusak mata yang menimbulkan kelelahan. Ibu Tari juga mengatakan bahwa :

“saya tidak mendukung anak saya untuk bermain *game online* karena sangat mempengaruhi otak dan jam waktu istirahatnya, walaupun anak saya tidak pernah keluar karena saya melarang untuk keluar rumah, jadi teman-temannya yang datang kerumah dan bermain dirumah. Sehingga saya bisa memantau apa saja yang dilakukan mereka jika sedang bermain *game online*”.<sup>20</sup>

Hal ini juga dirasakan oleh Ibu Amih yang anaknya susah di nasehati jika bermain *game online* itu tidak baik untuk mata dan otak jika yang memainkannya sudah kecanduan, cuman kalau bermain *game online* hanya untuk hiburan diwaktu luang atau penat setelah mengerjakan aktivitas sehari-hari tidak papa asalkan bisa mengatur waktu. Beliau mengatakan bahwa :

“saya memang tidak pernah mendukung anak saya bermain *game online* karena semenjak adanya *game online* anak-anak menjadi lebih susah untuk diatur. Sering sekali mereka tidak mengerjakan tugas sekolah maupun membantu pekerjaan dirumah jika disiang hari. Jika pada malam hari anak saya sering kumpul bersama teman-temannya yang mengakibatkan komunikasi bersama keluarga berkurang”.<sup>21</sup>

Ibu Ita juga merasakan dampak yang sama. Anaknya selalu alasan jika dia bermain *handphone* mengerjakan tugas padahal setelah Ibu Ita mengintip karena ketika disuruh tidak pernah berangkat ternyata sedang asyik bermain *game online*. Beliau mengatakan bahwa :

“saya sangat-sangat tidak mendukung, apa lagi semenjak di era yang semakin tahun semakin modern yang menyebabkan anak-anak menjadi lebih fokus ke *handphone* bermain *game online* dari pada tugas sekolah”.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Wawancara dengan Ibu Tari, pada tanggal 10 April 2022 pukul 15.00 WIB di Desa Bumi Kencana

<sup>21</sup> Wawancara dengan Ibu Amih, pada tanggal 13 April 2022 pukul 13.00 WIB di Desa Bumi Kencana

<sup>22</sup> Wawancara dengan Ibu Ita, pada tanggal 15 April 2022 pukul 11.00 WIB di Desa Bumi Kencana

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan dari beberapa pembahasan pada bab-bab terdahulu maka dapat diuraikan kesimpulan yaitu :

1. Dampak dari *game online* terhadap perilaku pemuda di Desa Bumi Kencana ialah terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka terhadap *game mobile legends*, mereka juga membutuhkan *reflesing* guna untuk menghilangkan stres dari aktifitas sekolah maupun bekerja, mereka juga telah mengikuti *trend* yang sedang marak di lingkungan sekitarnya, dan di dalam permainan *game* tersebut tingkat kesulitannya tinggi sehingga membuat pemainnya menjadi semakin penasaran ingin memainkannya. Dampak positif yang dihasilkan antara lain mereka mendapat kepuasan yang luar biasa, sedangkan dampak negatifnya mereka cenderung lupa waktu, lupa tugas, bahkan cenderung tidak merasa sayang mengorbankan materi yang mereka keluarkan demi memenuhi kebutuhan *game*.
2. Komunikasi interpersonal yang dilakukan pecandu *game online* lebih banyak dilakukan di dalam dunia virtual. Intensitas bermain *game online* mereka lebih tinggi dibandingkan bersosialisasi dengan masyarakat.

3. Banyak orang tua yang tidak menyetujui atau tidak menerima adanya permainan *game online* ini karena *game* tersebut membawa dampak negatif bagi perilaku pemuda tetapi ada juga dampak positifnya

## **B. Saran**

1. Kepada pelajar, agar dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain *game online*, menanamkan nilai-nilai positif sebagai tugas pemuda atau pelajar di sekolah dan lebih mencari kegiatan lain yang lebih bermanfaat.
2. Kepada orang tua, agar dapat lebih meluangkan waktu dalam mengawasi kegiatan anak di luar rumah, serta memantau perkembangan kondisi maupun perubahan psikologis anak agar tidak melanggar norma.
3. Kepada peneliti selanjutnya, agar dapat memperluas pembahasan terkait dampak positif dan negatif permainan *game online* dikalangan pemuda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005)
- Abu Ahmadi, dkk., *Ilmu Sosial Dasar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)
- Andri Arif Kustiawan, dkk, *Jangan Suka game online*, (Magetan, Jawa Timur: CV. AE media grafika 2019).
- Astri Nurlaila, "Peran Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran dalam menumbuhkan sikap dan perilaku," *jurnal GEA Volume* (14 November 2014)
- Alwi Hasan, dkk.; *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta; Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), h.849
- Buckland, M.K. and Niels W. Lund (2013). Boyd Rayward, Documentation, and Information Science. *Library Trends*, Vol.62, No.2, 2013
- Chandra Teddy, Skripsi pemberdayaan Pemuda Pengangguran Melalui Usaha Industri Kecil Kerajinan Sarung Tenun di Kelurahan Wanarejan Utara Kabupaten Pematang, 2011.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1996, h.747
- Dewanto, *Dampak Positif Dan Negative Game Online* .diakses tanggal 24 februari 2012 dari <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/253952/10507235/bab-i.pdf> 2017
- Faiq Khoridatul Izza, dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Modopuro Mojosari. (*studi kasus di agama pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel yang berasal dari Surabaya*). 2019
- H.A.R. Tilaar, *Tinjauan Pedagogis Mengenai Pemuda: Suatu Pendekatan Ekosferis, dalam Taufik Abdullah (Ed) Pemuda dan Perubahan Sosial*, LP3 ES, Jakarta, 1974
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h.6
- Mimi Ulfa, berjudul pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes game Center jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. 2017

- Muhammad Dipo Islam Samsudin, *Pengaruh Pembelajaran Model Observasi Lapangan dan Pembelajaran inquiry* terhadap hasil Belajar mata pelajaran Sosiologi siswa IPS SMK Negeri 3.Probolinggo, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>,2016
- Novian Aziz Efendi, *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya*, (Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), h. 44.
- Peran Politik Pemuda: *Dinamika Pergerakan Pemuda Sejak Sumpah Pemuda 1928 Sampai Kini* Jurnal DEBAT Edisi Pertama, Agustus 2009, 2
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung : Alfabeta, cv). h.287
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung : Alfabeta, cv). h.316
- Riki Yanto,2017, pengaruh game online terhadap perilaku remaja (*studi kasus 5 orang remaja pelaku game online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang*).
- Ronny kountur, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PPM, 2013).h.53
- Stanley J. Bran, *Pengantar Komunikai Massa Melek Media dan Budaya*, Jilid 1 Edisi, (Jakarta : Erlangga, 2008), h. 352
- Sumardi Suryabata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2010), h.177
- UU No. 40 Tahun 2009, pasal 1.1
- Walgito Bimo, *Bimbingan dan Penyuluhan Di Sekolah* (Yogyakarta: Andi Offset, 1989).
- Wowo Sunaryo Kuswana, *Biopsikologi Pembelajaran Perilaku*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h 42
- Arief Soehartono, 2016, *Jurnal* : perilaku pecandu game online pada Remaja Studi di Kelurahan Tanjung Hulu Kec. Pontianak Timur, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Pontianak
- Ella Lutvi Sari, 2021, *Jurnal* : *Game online* terhadap perubahan akhlak,vol.III, (2), Pendidikan dan perkembangan anak
- Sri wahyuni, 2021, *Jurnal* : Pengaruh Permainan *Game online* terhadap Perilaku menyimpang anak SD inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec.Tallo, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Makasar
- <http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia.diakss.pada.tanggal.3.januari.2011>

# **LAMPIRAN- LAMPIRAN**

### WAKTU PELAKSANAAN PENELITIAN

No	Keterangan	Jan	Jan	Mar	Mei	Juni	Jul
1	Penyusunan Skripsi						
2	Pengurusan surat Izin Riset dan surat Tugas						
5	Penentuan Sampel Penelitian						
6	Kroscek Kevalidan Data						
7	Sidang Munaqosyah						
9	Penggandaan Laporan dan Publikasi						

**Tabel 1**

**Sampel pemuda di Desa Bumi Kencana**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>UMUR</b>
1.	Aditya Fajar	23 tahun
2.	Galuh	20 tahun
3.	Ilham	18 tahun
4.	Beni	23 tahun
5.	Dafa	18 tahun
6.	Arifin	19 tahun
7.	Danny Sofyan	23 tahun
8.	Ahmad Syadikin	23 tahun
9.	Mardi	21 tahun
10.	Yogi	20 tahun

**Tabel 2**

**Sampel Orang Tua**

<b>No</b>	<b>NAMA</b>	<b>UMUR</b>
1	Ibu Yanti	30 tahun
2	Ibu Ayu	32 tahun
3	Ibu Suwasti	35 tahun
4	Ibu Wari	37 tahun

<b>5</b>	Ibu Robiyah	35 tahun
<b>6</b>	Ibu Sulas	38 tahun
<b>7</b>	Ibu Yati	30 tahun
<b>8</b>	Ibu Tari	32 tahun
<b>9</b>	Ibu Amih	35 tahun
<b>10</b>	Ibu Ita	40 tahun

## ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

### DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PEMUDA DI DESA BUMI KENCANA

#### A. Interview (Wawancara)

1. Wawancara Pemuda
  - a. Apa alasan anda bermain game online
  - b. Menurut anda, apa manfaat dari bermain game online mobile legends
  - c. Seberapa sering bermain *game online Mobile Legends*?
  - d. Kapan anda bermain *game online*?
  - e. Jam berapa anda bermain *game online*?
  - f. Berapa lama anda bermain *game online*?
  - g. Apakah bermain *game online* mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?
  - h. Apakah *game online* mempengaruhi keaktifitas dan kemampuan/imajinasi?
  - i. Apakah *game online* mempengaruhi cara berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?
2. Wawancara Orang Tua
  - a. Apakah anda mendukung anak anda bermain game online ?
  - b. Apakah anda mengetahui anak anda bermain game online ?
  - c. Kenapa anak anda bermain game online ?
  - d. Apa tindakan anda untuk mengurangi anak dalam bermain game online ?
  - e. Apakah anda mendapatkan dampak positif dari anak anda yang bermain game online ?

#### B. Observasi

1. Perilaku terhadap pemuda yang sedang bermain game online di desa Bumi Kencana
2. Respon orang tua terhadap anak yang bermain game online.

#### C. Dokumentasi

1. Profil Desa Bumi Kencana
2. Catatan Hasil Wawancara
3. Foto kegiatan wawancara.

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)**  
**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PEMUDA**  
**DI DESA BUMI KENCANA**

**PEDOMAN OBSERVASI**

**A. IDENTITAS**

Observer :Fitria Indriyani  
 Partisipan : Aditya Fajar  
 Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	Saya bermain game juga sedikit berkurang karena sudah banyak kesibukan
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	dulu saya sering jokiin akun orang lain yaitu menaikkan peringkat ( <i>rank</i> ) ke level yang lebih tinggi, dari situ lah saya dibayar oleh pemiliki akun terkadang juga ikut tournament.
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Sudah jarang bermain
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	Di malam hari
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	21.00-23.00 WIB
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	Untuk saat ini saya bermain <i>game</i> kurang lebih 2 jam itu pun dihari-hari tertentu jika waktu luang”.
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	Tidak
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi keatifitas dan kemampuan/imajinasi?	Tidak
9.	Apakah <i>game</i>	Tidak, karena saya jarang bermain

	<i>online</i> mempengaruhi cara berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?	jadi waktu saya sering berkomunikasi bersama keluarga
--	--	---

## B. IDENTITAS

Observer : Fitria Indriyani  
 Partisipan : Galuh  
 Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	alasan saya bermain <i>game online</i> karena grafiknya lebih bagus daripada <i>game offline</i> .
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Manfaatnya salah satunya dalam <i>game mobile legends</i> kita diajarkan <i>5 player</i> bekerja sama dalam sebuah <i>game</i> untuk menghancurkan <i>base</i> lawan agar menang.
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Dulu saya bermain <i>game mobile legends</i> minimal 3 jam sehari
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	saya bermain <i>game</i> pada siang dan malam hari.
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	Pada siang hari sekitar jam 14.00 WIB main berapa pertandingan sedangkan pada malam hari mulai <i>start</i> jam 21.00- 00.00 WIB kadang lebih.
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	2-3 jam
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	Saya tidak pernah merasa terganggu dalam keseharian bermain <i>game</i> karena saya bisa membagi waktu
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi keaktifitas dan kemampuan/imajinasi?	Tidak
9.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi cara	Iya, saat sedang berkumpul dengan keluarga saya asik dengan bermain <i>game</i>

	berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?	
--	--	--

### C. IDENTITAS

Observer : Fitria Indriyani  
 Partisipan : Ilham  
 Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	saya bermain <i>game online mobilelegends</i> karena mengikuti <i>trend</i> dan akhirnya menjadi kecanduan
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	adapun manfaat dalam saya bermain yaitu menambah teman tapi terkadang juga menimbulkan efek negatif yaitu saya tidak bersemangat untuk mengerjakan tugas sekolah maupun tugas dirumah membantu kedua orang tua.
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Saya bermain <i>game online</i> hampir setiap malam
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	Di malam hari
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	dari jam 21.00-23.00 WIB
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	sekitar 3-4 jam
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	Iya, karena saya lupa dengan waktu
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi keaktifitas dan kemampuan/imajinasi?	Dan saya sering membayangkan seolah-olah saya yang sedang berperang di dalam <i>game</i> tersebut menjadi <i>hero</i> nya
9.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi cara	Iya, saat sedang berkumpul dengan keluarga saya asik dengan bermain <i>game</i>

	berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?	
--	--	--

#### D. IDENTITAS

Observer : Fitria Indriyani  
 Partisipan : Beni  
 Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	alasan saya bermain Game online <i>Mobile Legends</i> hanya untuk <i>have fun</i> sebagai pengisi waktu luang atau rasa penat saja,
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Karena adanya <i>game</i> ini saya menjadi top lampung <i>hero change</i> dan itu menghasilkan uang.
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Bermain <i>game online MI</i> hampir setiap malam
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	malam hari
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	dari jam 22.00-00.00 WIB
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	kurang lebih 2 jam
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	Dan saya tidak pernah merasa terganggu dengan bermain <i>Game online MI</i> Selama tidak mengganggu aktifitas sehari-hari
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi keaktifitas dan kemampuan/imajinasi?	Tidak
9.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi cara	Tidak, karena saya bermain dijam yang memang keluarga sudah pada tidur.

	berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?	
--	--	--

## E. IDENTITAS

Observer : Fitria Indriyani  
 Partisipan : Dafa  
 Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	menurut saya bermain <i>game online</i> hanya untuk hiburan dan menghilangkan kebosanan.
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Bermain <i>game</i> juga bermanfaat sebagai sarana mengasah otak, dan belajar berpikir kritis misalnya jika ada serangan musuh dan strategi yang direncanakan bersama tim mu gak berhasil, maka dalam waktu yang cepat otakmu akan membuat keputusan supaya bisa bertahan dan tidak kalah
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Saya bermain <i>game</i> hampir setiap hari
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	Malam hari
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	Dan saya bermain <i>game</i> dari jam 20.00-23.00 WIB
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	sekitar 4-5 jam paling lama dan paling cepet hanya 2 jam dalam sehari.
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	sehingga sedikit mengganggu waktu belajar jika dimalam hari dan sedikit mengganggu waktu istirahat.
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi keaktifitas dan kemampuan/imajinasi?	Tidak
9.	Apakah <i>game</i>	Iya, Bermain <i>game</i> sedikit

	<i>online</i> mempengaruhi cara berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?	mengganggu waktu bersama keluarga
--	--	-----------------------------------

## F. IDENTITAS

Observer : Fitria Indriyani  
 Partisipan : Arifin  
 Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	saya bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	manfaat nya karena bisa menghilangkan stres kalau menang tapi
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Hanya di waktu luang aja
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	Saya bermain <i>game</i> pada malam hari jam nya tidak menentu.
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	Jam 22.00-00.00 WIB
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	Saya bermain hanya satu jam atau 2 jam saja.
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	Tidak, karena saya bermain <i>game online</i> ketika saya sudah menyelesaikan pekerjaan atau aktivitas sehari-hari
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi kreatifitas dan kemampuan/imajinasi?	Dan bermain <i>game online</i> tidak mengganggu kreatifitas
9.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi cara	Tidak, karena saya bermain di jam keluarga sudah istirahat

	berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?	
--	--	--

## G. IDENTITAS

Observer : Fitria Indriyani  
 Partisipan : Danny Sofyan  
 Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	saya bermain <i>game online</i> untuk mereflesing otak diakala sedang jenuh dan penat atau dikala butuh hiburan
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	bermaingame <i>online</i> menurut saya ada manfaat nya yakni membentuk solidaritas dan kerja sama <i>team</i> .
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Bermain <i>game online Mobile Legends</i> hampir setiap hari.
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	Malam hari
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	Saya bermain <i>game</i> pada jam 21.00 sampai 00.00 WIB
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	kurang lebih 2-3 jam
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	Iya, karena di dalam permainan game sedikit mempengaruhi cara berkomunikasi karena sering kali bahasa yang digunakan terbilang kasar
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi keatifitas dan kemampuan/imajinasi?	Tidak
9.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi cara berkomunikasi dengan orang	Iya, karena saya lebih sering keluar rumah daripada dirumah bersama keluarga

	tua/keluarga?	
--	---------------	--

## H. IDENTITAS

Observer : Fitria Indriyani  
 Partisipan : Ahmad Syadikin  
 Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	alasan saya bermain <i>game</i> adalah hiburan untuk menghilangkan penat seharian bekerja.
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Dan menghilangkan setres serta mengasah <i>skillhiro</i> yang ada di <i>game online mobile legends</i> .
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Saya bermain tidak terlalu sering hanya saat waktu luang saja, di malam hari ketika <i>MOBA</i> bersama teman.
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	malam hari
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	Jam 22.00-01.00 WIB
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	Dan saya bermain <i>game</i> 2 jam sampai 4 jam lebih tergantung lawan main serta tim kita <i>pro</i> atau tidak.
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	Menurut saya bermain <i>game online</i> sangat mempengaruhi karena mengganggu waktu istirahat.
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi kreatifitas dan kemampuan/imajinasi?	Tidak juga
9.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi cara berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?	Iya, terkadang juga ketika orang tua mengajak bercengkerama kita malah keluar rumah

## I. IDENTITAS

Observer : Fitria Indriyani  
Partisipan : Mardi  
Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	menurut saya bermain <i>game online</i> karena untuk <i>reflesh</i> otak aja setelah beraktifitas seharian, apa lagi jika sedang kumpul bersama teman itu menambah keasikan tersendiri.
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Kita mendapat manfaat atau tidak nya tergantung dari diri masing-masing kalau kita anggap <i>game</i> cuman sebagai hiburan yang pasti membuat diri senang tapi kalau kita sampai kecanduan tiap saat ya itu tidak ada manfaat nya bahkan membawa dampak buruk, kecuali menjadi <i>gamers</i> itu menghasilkan uang.
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Untuk saya pribadi tidak sering bermain <i>game</i> ,
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	Di malam hari Dan siang hari jam 13.00-15.00
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	Jam 21.00-23.00 WIB
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	saya bermain sekitar 2 sampai 4 jam. Jika mengganggu atau tidak tergantung masing-masing.
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	Iya, karena saya selalu malas belajar, lupa waktu
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi keaktifitas dan kemampuan/imajinasi?	Tidak
9.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi cara	Dan tidak mempengaruhi cara berkomunikasi terhadap orang tua namun untuk seseorang yang sudah kecanduan pasti terganggu karena

	berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?	dia lebih fokus bermain <i>game online</i>
--	--	--

## J. IDENTITAS

Observer : Fitria Indriyani  
 Partisipan : Yogi  
 Tempat : di Desa Bumi Kencana

No	Materi Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Apa alasan anda bermain <i>game online</i> ?	alasan saya bermain <i>game online</i> karena seru dan dapat menghibur disaat bosan dirumah.
2.	Menurut anda, apa manfaat dari bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Manfaatnya kita tidak merasa bosan lagi dan rasa penat dengan pekerjaan sehari-hari menjadi hilang
3.	Seberapa sering bermain <i>game online Mobile Legends</i> ?	Hampir setiap hari
4.	Kapan anda bermain <i>game online</i> ?	Pada malam hari
5.	Jam berapa anda bermain <i>game online</i> ?	saya bermain dari jam 22-00 sampai jam 01.00 WIB
6.	Berapa lama anda bermain <i>game online</i> ?	2-4 jam
7.	Apakah bermain <i>game online</i> mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?	jika belum menang belum berhenti jadi sampai lupa waktu. Karena saya kecanduan bermain jadi sangat mengganggu kehidupan sehari-hari sampai lupa waktu istirahat dan menyebabkan saya bangun kesiangan
8.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi kreatifitas dan kemampuan/imajinasi?	Tidak
9.	Apakah <i>game online</i> mempengaruhi cara berkomunikasi dengan orang tua/keluarga?	Iya, Jika kedua orang tua mengajak ngobrol saya memilih keluar bersama teman-teman di salah satu tongkrongan

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)**  
**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PEMUDA**  
**DI DESA BUMI KENCANA**

**PEDOMAN OBSERVASI**

No	Komponen	Katagori	
		Ada	Tidak ada
1	Perilaku terhadap pemuda yang sedang bermain <i>game online</i> di desa Bumi Kencana	✓	
2	Respon orang tua terhadap anak yang bermain <i>game online</i>	✓	

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)**  
**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PEMUDA**  
**DI DESA BUMI KENCANA**

**PEDOMAN DOKUMENTASI**

No	Komponen	Kategori	
		Ada	Tidak ada
1.	Profil desa bumi kencana	✓	
2.	Catatan hasil wawancara	✓	
3.	Foto kegiatan wawancara	✓	

## **ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)**

### **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PEMUDA**

#### **DI DESA BUMI KENCANA**

##### **A. INTERVIEW/WAWANCARA**

1. Wawancara Pemuda
  - a. Apa alasan anda bermain Game Online ?
  - b. Menurut anda, apa manfaat dari bermain Game Online Mobile Legends,?
  - c. Seberapa sering bermain Game Online Mobile Legends ?
  - d. Kapan anda bermain Game Online ?
  - e. Jam berapa anda bermain Game Online ?
  - f. Berapa lama anda bermain Game Online?
  - g. Apakah bermain Game Online mengganggu kehidupan sehari-hari lainnya?
  - h. Apakah Game Online mempengaruhi kreatifitas dan kemampuan/imajinasi ?
  - i. Apakah Game Online mempengaruhi cara berkomunikasi dengan orang tua/keluarga ?
2. Wawancara Orang tua
  - a. Apakah anda mendukung anak anda bermain game online ?
  - b. Apakah anda mengetahui anak anda bermain Game Online ?
  - c. Kenapa anak anda bermain game online?
  - d. Apa tindakan anda untuk mengurangi anak dalam bermain game online?
  - e. Apakah anda mendapatkan dampak positif dari anak anda yang bermain game online?

##### **B. OBSERVSI**

1. Perilaku terhadap pemuda yang sedang bermain game online di desa bumi kencana
2. Respon orang tua terhadap anak yang bermain Game Online.

### C. DOKUMENTASI

1. Profil Desa Bumi Kencana
2. Catatan hasil wawancara
3. Foto kegiatan wawancara

Metro, 4 Agustus 2021

Penulis,



Fitria Indriyani  
1703060056

Mengetahui

Dosen Pembimbing I



Hemlan Elhanv, S.Ag., M.Ag  
NIP. 196909221998031004

Dosen Pembimbing II



Agam Anantama, M.I.Kom  
NIDN. 2020039203

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PEMUDA DI DESA  
BUMI KENCANA**

**OUTLINE**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB 1 PENDAHULUAN**

- A. Penjelasan Judul
- B. Latar Belakang Masalah
- C. Pertanyaan Penelitian
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan
- G. Metode Penelitian
  - a) Jenis dan Sifat Penelitian
  - b) Sumber Data
  - c) Teknik Pengumpulan Data
  - d) Teknik Penjamin Keabsahan Data
  - e) Tehnik analisis Data

## **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Komunikasi Interpersonal
  - 1. Pengertian Komunikasi Interpersonal
  - 2. Bentuk Komunikasi Interpersonal
  - 3. Komunikasi Interpersonal dalam *game online*
- B. Dampak
  - 1. Pengertian Dampak
  - 2. Dampak Game Online dalam beberapa kasus
- C. Game Online
  - 1. Pengertian game online
  - 2. Game Online mobile legends
- D. Perilaku
  - 1. Pengertian Perilaku
  - 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku pemuda bermain game online
- E. Pemuda
  - 1. Pengertian Pemuda
  - 2. Bentuk pemuda

## **BAB III SETTING LOKASI PENELITIAN**

- A. Sejarah Kampung
  - 1. Asal-usul
  - 2. Legenda Kampung
  - 3. Kondisi Geografis
  - 4. Gambaran Umum Kampung Bumi Kencana
  - 5. Demografi
  - 6. Keadaan Sosial
  - 7. Kelembagaan Kampung
- B. Visi, Misi Arah Kebijakan dan Prioritas Pembangunan Kampung Bumi Kencana
  - 1. Visi Kampung

2. Misi Kampung
3. Arah Kebijakan dan Prioritas Pembangunan Kampung

#### **BAB IV ANALISIS DATA**

- A. Dampak *game online* terhadap Perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana
- B. Tanggapan Orang Tua terhadap *game online*

#### **BAB V PENUTUP**

- A. Simpulan
- B. Saran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

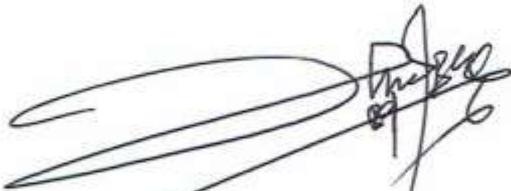
Metro, 4 Agustus 2021  
Penulis,



Fitria Indriyani  
1703060056

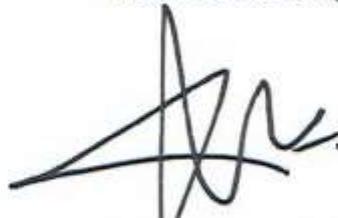
Mengetahui

Dosen Pembimbing I



Hemlan Elhanv, S.Ag., M.Ag  
NIP. 196909221998031004

Dosen Pembimbing II



Agani Anantama, M.I.Kom  
NIDN. 2020039203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.fuad.metrouniv.ac.id; e-mail: fuad.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 0263/In.28/D.1/TL.00/03/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA DESA BUMI KENCANA  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: 0262/In.28/D.1/TL.01/03/2022, tanggal 02 Maret 2022 atas nama saudara:

Nama : **FITRIA INDRIYANI**  
NPM : 1703060056  
Semester : 10 (Sepuluh)  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di DESA BUMI KENCANA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PEMUDA DI DESA BUMI KENCANA".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 02 Maret 2022  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. Wahyudin S.Ag, MA, M.Phil.**  
NIP 19691027 200003 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.fuad.metrouniv.ac.id; e-mail: fuad.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: 0262/In.28/D.1/TL.01/03/2022

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **FITRIA INDRIYANI**  
NPM : 1703060056  
Semester : 10 (Sepuluh)  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di DESA BUMI KENCANA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PEMUDA DI DESA BUMI KENCANA".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

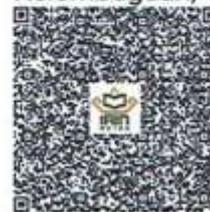
Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 02 Maret 2022

Mengetahui,  
Pejabat Setempat



Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. Wahyudin S.Ag, MA, M.Phil.**  
NIP 19691027 200003 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**  
**KECAMATAN SEPUTIH AGUNG**  
**KAMPUNG BUMI KENCANA**

Jl. Raya Bumi Kencana No. 01 Kode Pos 34162 Telp. ....

Bumi Kencana, 08 Maret 2022

N o m o r : 079/160/05/III/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Pemberian Izin Research/Survey

Kepada Yth,  
Kepala Dekan Akademik Dan Kelembagaan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Di -  
Metro

Dengan hormat,

Menanggapi Surat Institut Agama Islam Negeri Metro Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Nomor : 0263/In.28/D.1/TL.00/03/2022, Tanggal 22 Maret 2022 perihal Izin Research/Survey, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul "*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Pemuda Di Desa Bumi Kencana*".

Pada prinsipnya kami tidak keberatan / menerima permohonan izin Saudara :

Nama : **FITRIA INDRIYANI**  
NPM : 1703060056  
Semester : 10 (Sepuluh)  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Jurusan : S1 Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Pemuda Di  
Desa Bumi Kencana

Untuk melaksanakan Research/Survey, di Kampung Bumi Kencana, Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah, dengan tetap mematuhi protokol kesehatan Covid-19.

Demikian Surat Izin Research ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kampung Bumi Kencana



Nomor : 329/In.28.4/D.1/PP.00.9/06/2020  
Lampiran : -  
Perihal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

09 Juni 2020

Yth.

1. Hemlan Elhany, M.Ag
  2. Agam Anantama, M.I.Kom
- di -  
Metro

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dalam rangka membantu mahasiswa dalam penyusunan Proposal dan Skripsi, maka Bapak/Ibu tersebut diatas, ditunjuk masing-masing sebagai Pembimbing I dan II Skripsi mahasiswa :

Nama : Fitria Indriyani  
NPM : 1703060056  
Fakultas : Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)  
Judul : Dampak Game Online terhadap Perilaku Pemuda di Desa Bumi Kencana

Dengan ketentuan :

**1 Pembimbing**

Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan Proposal sampai selesai Skripsi:

- a Pembimbing I, mengoreksi out line, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi Skripsi setelah pembimbing II mengoreksi.
- b Pembimbing II, mengoreksi out line, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi Skripsi, sebelum ke Pembimbing I.

**Mahasiswa**

Mahasiswa melakukan bimbingan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a Pasca seminar Proposal mahasiswa wajib melakukan pendalaman BAB I, II dan III kepada pembimbing I & II.
  - b Mahasiswa mengajukan surat research setelah mendapat persetujuan (ACC) BAB I,II dan III dari Pembimbing I & II.
  - c Pengajuan Ujian Skripsi (Munaqasyah) minimal 1 bulan setelah surat research dikeluarkan.
- 2 Waktu penyelesaian Skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK Bimbingan/Surat Penunjukan Pembimbing dikeluarkan.
  - 3 Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah yang dikeluarkan oleh Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Tahun 2018.
  - 4 Banyaknya halaman Skripsi antara 40 s/d 70 halaman dengan ketentuan :
    - a Pendahuluan ± 2/6 bagian.
    - b Isi ± 3/6 bagian.
    - c Penutup ± 1/6 bagian.

Demikian surat ini disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Wakil Dekan I  
Bidang Akademik dan Kelembagaan



Hemlan Elhany



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
JURUSAN KOMUNIKASI PENSIARAN ISLAM**

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Facebook : fuad iainmetro Instagram : fuad\_iainmetro Web : fuad.metrouniv.ac.id Radio : 90.50 FM Radio Shawtuna

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B-949/In.28/J.1/PP.00.9/7/2022

Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Metro menerangkan bahwa :

Nama : Fitria Indriyani  
NPM : 1703060056  
Judul : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Pemuda  
Di Desa Bumi Kencana

Sudah melaksanakan uji plagiasi ~~Proposal~~ / Skripsi\* melalui program Turnitin dengan tingkat kemiripan 23 %.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Metro, 4 Juli 2022

Ketua Jurusan,

Dr. Astuti Patnjiningsih, M.Sos.I

\*coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI(IAIN) METRO  
FAKULTAS USHULUDIN, ADAB DAN DAKWAH

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [iaim@metrouniv.ac.id](mailto:iaim@metrouniv.ac.id), Website : [www.fuad.metrouniv.ac.id](http://www.fuad.metrouniv.ac.id)

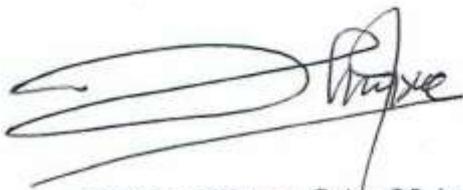
FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fitria Indriyani Fakultas/Jurusan : FUAD /KPI  
NPM : 1703060056 Semester/TA : IX/2021

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
1	Senin 20-9-21	<p>KOREKSI BAB I</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Kulit luar diberi judul Proposal</li><li>- hlm kata pengantar diperbaiki</li><li>- hlm I foot 2 ganti buku Literatur</li><li>- hlm . 2 footnote 7 kata mana</li><li>- hlm . 9 gelar dibuang</li><li>- hlm . 13 1 wawancara pemuda dibuang</li><li>- hlm . 15 footnote 22 ganti bukunya</li><li>- hlm 17. alenia 2 dibuang</li><li>- hlm . 19 poin 3) + analisis</li></ul>	

Dosen Pembimbing II

Mahasiswa ybs,



Hemlan Elhany, S.Ag., M.Ag  
NIP. 196909221998031004



Fitria Indriyani  
NPM. 1703060056













KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI(IAIN) METRO  
FAKULTAS USHULUDIN, ADAB DAN DAKWAH

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [iain@metrouniv.ac.id](mailto:iain@metrouniv.ac.id) Website : [www.fuad.metrouniv.ac.id](http://www.fuad.metrouniv.ac.id)

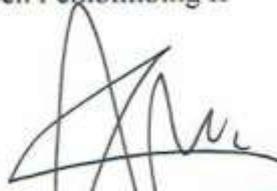
FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fitria Indriyani Fakultas/Jurusan :FUAD /KPI

NPM : 1703060056 Semester/TA : IX/2021

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
1	Rabu, 01 Juni 2022	1. Tambahkan data Informannya 2. "peneliti" diganti dengan "informan" 3. kurang kata "a" "penelitian ini" dan kata "bernama"	
2	Kamis, 02 Juni 2022	1. masih kurang Data Analisis Informannya 2. Banyak typo	

Dosen Pembimbing II

  
Agam Anantama, M.I.Kom  
NIDN. 2020039203

Mahasiswa ybs,



Fitria Indriyani  
NPM.1703060056



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI(IAIN) METRO  
FAKULTAS USHULUDIN, ADAB DAN DAKWAH

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [iain@metrouniv.ac.id](mailto:iain@metrouniv.ac.id) Website : [www.fuad.metrouniv.ac.id](http://www.fuad.metrouniv.ac.id)

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fitria Indriyani Fakultas/Jurusan :FUAD /KPI

NPM : 1703060056 Semester/TA : IX/2021

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
3.	senin 06 juni 2022	1. membuat tabel setelah dan sebelum pemain game yang akan diwawancarai 2. kata " game online " diketak miring	
4.	senin 13 juni 2022	ACC Bab IV dan V	

Dosen Pembimbing II



Agam Anantama, M.I.Kom  
NIDN. 2020039203

Mahasiswa ybs,



Fitria Indriyani  
NPM.1703060056



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.fuad.metrouniv.ac.id; e-mail: fuadiainmetro@gmail.com

**SURAT KETERANGAN LULUS UJIAN KOMPREHENSIF**

Nomor : B-822/In.28.4/D.1/PP.00.9/12/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah menerangkan bahwa :

Nama : Fitria Indriyani  
NPM : 1703060056  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD)

**TELAH LULUS** Ujian Komprehensif dengan rincian nilai sebagai berikut :

No	Materi Ujian Komprehensif	Rekapitulasi Nilai			
<b>A</b>	<b>Materi Ujian Komprehensif Institusi</b>				
	1. Fiqih Ibadah (50%)	85	x	50%	= 43
	2. Baca Tulis Qur'an (50%)	75	x	50%	= 38
	<b>Jumlah</b>				<b>= 81</b>
<b>B</b>	<b>Materi Ujian Komprehensif Fakultas</b>				
	1. Ilmu Tauhid (50%)	80	x	50%	= 40
	2. Ulumul Qur'an (50%)	80	x	50%	= 40
	<b>Jumlah</b>				<b>= 80</b>
<b>C</b>	<b>Materi Ujian Komprehensif Prodi</b>				
	1. Ilmu Dakwah (40%)	70	x	40%	= 28
	2. Tafsir Ayat Dakwah (30%)	68	x	30%	= 20
	3. Jurnalistik (30%)	69	x	30%	= 21
	<b>Jumlah</b>				<b>= 69</b>
				<b>Nilai Akhir = 76,67</b>	
				<b>Angka Mutu = 3</b>	
				<b>Huruf Mutu = B</b>	

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 17 Desember 2020  
Wakil Dekan I  
Bidang Akademik dan Kelembagaan,

*[Signature]*  
Herjan Elhany



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-727/ln.28/S/U.1/OT.01/06/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Fitria Indriyani  
NPM : 1703060056  
Fakultas / Jurusan : Ushuluddin, Adab dan Dakwah/ Komunikasi Penyiaran Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1703060056

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 09 Juni 2022  
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.  
NIP.19750505 200112 1 002

## DOKUMENTASI



Wawancara dengan pemuda bernama Aditya Fajar di Desa Bumi Kencana,  
Pada Tanggal 24 Maret 2022 pukul 21.00 WIB



Wawancara dengan pemuda bernama Galuh di Desa Bumi Kencana,  
Pada Tanggal 28 Maret 2022 pukul 20.00 WIB



Wawancara dengan pemuda bernama Ilham di Desa Bumi Kencana,  
Pada Tanggal 13 April 2022 Pukul 14.00 WIB



Wawancara dengan pemuda bernama Beni di Desa Bumi Kencana,  
Pada Tanggal 20 April 2022 pukul 15.00 WIB



Wawancara dengan pemuda bernama Dafa di Desa Bumi Kencana,

Pada Tanggal 22 April 2022 pukul 14.00 WIB



Wawancara dengan pemuda bernama Ferdian Ricky Arifin di Desa Bumi Kencana,

Pada Tanggal 12 Mei 2022 Pukul 21.00 WIB



Wawancara dengan pemuda bernama Dani Sofyan di Desa Bumi Kencana,

Pada Tanggal 12 Mei 2022 pukul 21.00 WIB



Wawancara dengan pemuda bernama Ahmad Syadikin di Desa Bumi Kencana,  
Pada Tanggal 12 Mei 2022 Pukul 13.00 WIB



Wawancara dengan pemuda bernama Mardi di Desa Bumi Kencana,  
Pada Tanggal 22 Mei 2022 pukul 21.00 WIB



Wawancara dengan pemuda bernama Yogi di Desa Bumi Kencana,  
Pada Tanggal 24 Mei 2022 Pukul 21.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Yanti,  
pada tanggal 27 Mei 2022 pukul 15.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Ayu,  
pada tanggal 29 Mei 2022 pukul 09.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Suwasti, pada tanggal 30 Mei 2022 pukul 15.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Wari,  
pada tanggal 29 Mei 2022 pukul 11.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Robiyah,  
pada tanggal 27 Mei 2022 pukul 15.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Sulas,  
pada tanggal 01 April 2022 pukul 16.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Yati,

pada tanggal 05 April 2022 pukul 10.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Tari,  
pada tanggal 10 April 2022 pukul 15.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Amih,  
pada tanggal 13 April 2022 pukul 13.00 WIB



Wawancara dengan Ibu Ita,  
pada tanggal 15 April 2022 pukul 11.00 WIB

## RIWAYAT HIDUP



Nama Fitria Indriyani lahir di Bumi Kencana, pada tanggal 06 Januari 1998, dengan jenis kelamin perempuan, merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Anak dari pasangan orang tua Bapak Mulyono dan Ibu Winarsih. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Bumi Kencana Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 2011. Kemudian Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017 Penulis lulus dari Sekolah Menengah Atas SMA Negeri 1 Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam