

SKRIPSI

**ETIKA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
ORANG TUA (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji,
Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)**

Oleh :

**Amanda Lestari
NPM. 2004010003**



**Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**

**ETIKA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
ORANG TUA (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji,
Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)**

**Diajukan untuk memenuhi tugas dan memenuhi sebagian syarat guna
penulisan skripsi**

Oleh :

Amanda Lestari

Npm. 2004010003

Pembimbing : Dr. Aliyandi Lumbu, S.Sos, M.Kom.I.

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

TAHUN 1445 H/2024 M

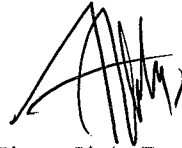
PERSETUJUAN

Judul : Etika Komunikasi Anak Pemain Game Online Terhadap Orang
Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam Di Desa Bumi Aji,
Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)
Nama : Amanda Lestari
NPM : 2004010003
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang skripsi Jurusan Komunikasi Penyiaran
Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah.

Metro, Februari 2024
Dosen Pembimbing,



Dr. Aliyandi A. Lumbu, M.Kom.I
NIDN.



KEMENTERIAN AGAMA
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.idE-mailiaimetro@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (satu) Berkas
Hal : Permohonan untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Amanda Lestari
NPM : 2004010003
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Yang berjudul : Etika Komunikasi Anak Pemain Game Online Terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam Di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)


Sudah kami setuju dapat diajukan untuk dimunaqosyahkan, demikian harapan kami dan atas penerimaannya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mengetahui
Ketua Jurusan KPI


Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos.I
NIP. 19770218 200003 2 001

Metro, Februari 2024
Dosen Pembimbing,


Dr. Aliyandi A. Lumbu, M.Kom.I
NIDN.



**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

LEMBAR PENGESAHAN MUNAQOSYAH

No:..... B-0144/ln.28.4/D/Pe.00.9/02/2024

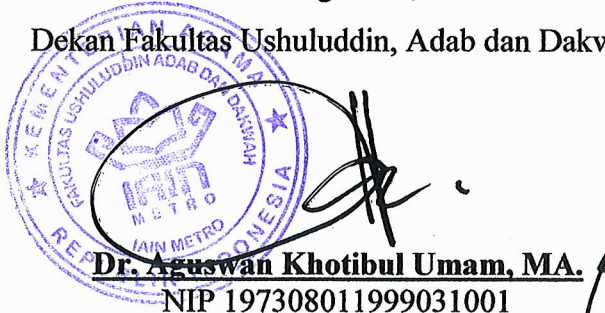
Skripsi dengan judul: **ETIKA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE TERHADAP ORANG TUA (STUDI PRINSIP KOMUNIKASI ISLAM DI DESA BUMI AJI, ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH)**), yang disusun Oleh: **AMANDA LESTARI**, NPM: 2004010003, Program Studi: Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah pada hari/tanggal: Kamis 24 Januari 2024.

TIM PENGUJI:

Ketua	: Dr. Aliyandi A. Lumbu, M.Kom.I	(..... )
Penguji I	: Anton Widodo, M. Sos	(..... )
Penguji II	: Andi Rahmad, M.Sos.I	(..... )
Sekretaris	: Siroy Kurniawan, M.Sos	(..... )

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah


Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA.
NIP 197308011999031001

ABSTRAK

ETIKA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP ORANG TUA (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)

Oleh:

Amanda Lestari

Penelitian etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah) di latar belakang karena banyak faktor anak bermain *game online* yang kurang diperhatikan dan di kontrol oleh orang tua sehingga berdampak pada etika komunikasi dengan orang tua. Disisi lain berpengaruh juga pada lingkungan anak di desa tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (study kasus) dengan sifat deskripsi kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data primer pada penelitian ini berjumlah 1 kepala kampung, 18 orang tua, dan 18 anak, yang terdiri dari 9 dusun diantaranya dusun Bumi Aji 1, dusun Bumi Aji 2, dusun Margo Utomo 3, dusun Margo Utomo 4, dusun Panca Tunggal, dusun Margajaya, dusun Sinar Jaya, dusun Sliwangi, dan dusun Umbul Metro. Sedangkan sumber data sekunder peneliti mendapatkan informasi melalui dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian ini.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah sudah berjalan dengan baik. Masyarakat terkhusus orang tua mampu memberikan dan mengajarkan anak tentang etika komunikasi kepada anak dengan menanamkan prinsip komunikasi Islam yaitu *qawlan sadida* (perkataan yang benar dan jujur), *qawlan baligha* (jelas dan membekas di jiwa), *qawlan ma'rufa* (perkataan yang baik), *qawlan karima* (bertatakrama/enak didengar), *qawlan layyina* (perkataan yang lemah lembut), dan *qawlan maysura* (perkataan yang mudah dimengerti). Prinsip komunikasi Islam inilah yang menjadi salah satu faktor etika komunikasi di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah berjalan dengan baik, dan masyarakat terutama para orang tua mampu mengimplementasikan Prinsip Komunikasi Islam tersebut dengan baik.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amanda Lestari

NPM : 2004010003

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD)

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

Metro, 03 Januari 2024

Yang Menyatakan



Amanda Lestari

2004010003

MOTTO

الْمُسْلِمُ مَنْ سَلِمَ الْمُسْلِمُونَ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ (رواه البخاري)

“Seorang muslim adalah kaum muslimin yang selamat dari gangguan lisan dan tangannya” (H.R. Bukhori).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkan dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Segala perjuangan penulis hingga titik ini, peneliti persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, dan akhirnya peneliti mempersembahkan Skripsi ini sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasih yang tulus kepada:

1. Kedua orang tua tercinta saya Bapak Sutarwi dan Ibu Erna Sari, saya persembahkan karya kecil ini sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga, yang selalu memberikan cinta dan kasih sayangnya dari lahir sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan pada tahap ini. Mengiringi setiap langkah saya dan mendoa'akan, serta dukungan dan pengerbonan yang begitu besar baik materi maupun non materi, serta nasihat-nasihat yang luar biasa sehingga saya dapat selalu semangat dan mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Kepada keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan do'a kepada saya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan.
3. Kepada cinta kasih ketiga saudara saya, Satria Wijaya, Bayu Wijaya, dan Surya Pranata Wijaya, terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan walaupun melalui celotehannya, tetapi saya yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.

4. Kepada Almarhum Paman (Bapak ndut) Salyadi yang sangat saya cintai dan sayangi dan tak kalah berarti nya dalam hidup saya. Semoga Allah SWT. melapangkan kubur dan menempatkan ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT.
5. Dosen pembimbing Dr. Aliyandi A Lumbu, M.Kom.I yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.
6. Kepada aparat Kampung Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah yang telah ikut serta membantu dan mendukung dalam penelitian ini.
7. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Agustina Aprianti terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis selama masa pendidikan, yang telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
8. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan Skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, dan ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **Etika Komunikasi Anak Pemain *Game Online* Terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)**. Penulisan Skripsi ini adalah salah satu bagian persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana S.Sos Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Metro.

Penyelesaian Skripsi ini diselesaikan dengan berbagai upaya penulis telah menerima banyak bantuan motivasi bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Prof.Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA, selaku Rektor IAIN Metro, Bapak Dr. H. Aguswan Khotibul Umam, MA, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Ibu Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos.I, selaku ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, dan Bapak Dr. Aliyandi Lumbu, S.Sos, M.Kom.I selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi, serta seluruh pihak yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama peneliti menempuh pendidikan. Ucapan terimakasih peneliti juga aturkan kepada sahabat seperjuangan jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Semoga hasil penelitian Skripsi yang dilakukan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Metro, 03 Januari 2024

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Amanda Lestari', written in a cursive style.

Amanda Lestari

2004010003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINTILITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	6
1. Tujuan Penelitian	6
2. Manfaat Penelitian	6
E. Penelitian Relevan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Etika Komunikasi.....	10

1. Pengertian Etika Komunikasi.....	9
2. Prinsip Komunikasi Islam.....	13
3. Bentuk-bentuk Komunikasi	21
B. Anak	22
C. <i>Game Online</i>	23
1. Pengertian <i>Game Online</i>	23
2. Aspek Pengaruh <i>Game Online</i>	25
3. Dampak Negatif dan Positif <i>Game Online</i>	27
D. Orang Tua.....	27
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	30
A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	30
B. Sumber Data.....	31
1. Sumber Data Primer	30
2. Sumber Data Sekunder.....	30
C. Teknik Pengumpulan Data.....	33
1. Wawancara	33
2. Observasi.....	33
3. Dokumentasi.....	34
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data	34
E. Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Sejarah Terbentuknya Desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah	37

1. Gambaran Umum Desa Bumi Aji	37
2. Visi Dan Misi Desa Bumi Aji	44
3. Struktur Desa Bumi Aji.....	45
4. Data Penduduk Desa Bumi Aji	45
B. Pelaksanaan Etika Komunikasi Anak Pemain <i>Game Online</i> terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah)	47
C. Analisis Etika Komunikasi Anak Pemain <i>Game Online</i> terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah)	60
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jumlah Dusun, Rt, dan KK di Kampung Bumi Aji Tahun 2023	37
Tabel 2 Nama-nama Kepala Kampung Bumi Aji dari Tahun ke Tahun.....	38
Tabel 3 Data Kependudukan Kecamatan Anak Tuha Tahun 2023.....	46
Tabel 4 Karakteristik Informan Orang Tua Kampung Bumi Aji.....	59
Tabel 5 Karakteristik Informan Anak Kampung Bumi Aji	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sketsa Kampung Bumi Aji.....	40
Gambar 4.2 Struktur Kampung Bumi Aji.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Skripsi
2. SK Penunjukan Pembimbing Skripsi
3. Izin Praturvay
4. Surat Izin Penelitian
5. Izin Research
6. Surat Tugas
7. Surat Izin Riset
8. Outline
9. Alat Pengumpul Data (APD)
10. Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi
11. Surat Keterangan Bebas Pustaka
12. Surat Keterangan Bebas Plagiasi
13. Foto Dokumentasi
14. Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Etika berasal dari kata *ethikus* dan dalam bahasa Yunani disebut *ethicos* yang berarti kebiasaan norma, nilai, kaidah, ukuran baik dan buruk tingkah laku manusia. Sedangkan, komunikasi merupakan penanda adanya interaksi antara anggota masyarakat, karena komunikasi selalu melibatkan setidaknya dua orang. Dalam interaksi selalu diperlukan norma-norma atau aturan-aturan yang berfungsi untuk pengendalian atau kontrol sosial. Tujuannya untuk menciptakan masyarakat yang tertib. Salah satu bentuk untuk mewujudkan tertibnya masyarakat adalah adanya etika, yakni filsafat yang mengkaji baik buruknya suatu tindakan yang dilakukan manusia. Jadi, etika komunikasi adalah norma, nilai, atau ukuran tingkah laku baik dalam kegiatan komunikasi pada suatu masyarakat.

Etika sangat menentukan dalam berkomunikasi, baik yang memberi pesan, dan yang menerima pesan dan mengetahui situasi dan kondisi dalam berkomunikasi. dengan memperhatikan amal perbuatan manusia. Sehingga etika sangat penting dalam komunikasi, tanpa adanya etika komunikasi tidak akan berjalan lancar, akan memicu terjadinya sebuah pertengkaran, begitu pula dengan komunikasi yang dilakukan anak terhadap orang tua. Orang tua juga harus lembut dan sopan dalam menyampaikan sesuatu terhadap anak, baik berupa nasehat, suruhan dan

larangan, begitu pula si anak harus sopan dan lemah lembut dalam menanggapi. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. Luqman ayat 13:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, "Hai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar."

Dari ayat di atas jelas bahwa Allah memerintahkan untuk komunikasi yang baik kepada orang tua, dengan berbicara lemah lembut karena orang tua yang berperan penting dalam kehidupan, begitu pula sebaliknya orang tua harus lembut dalam berkomunikasi terhadap anak.¹

Secara umum komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Komunikasi juga dapat diartikan sebagai proses pertukaran pesan, dimana pesan ini dapat berbentuk fakta dengan memiliki tujuan untuk mempengaruhi dan atau mengubah informasi yang dimiliki serta tingkah laku orang yang menerima pesan tersebut. Dalam *Game online* juga terdapat proses komunikasi yang dilakukan oleh

¹ A. Fikri Amiruddin Ihsani, dan Novi Febriyanti, Etika Komunikasi Sebagai Kontrol Kesalehan Virtual Dalam Perilaku Bermedia Masyarakat Di Era Digital, Vol.02, No.01, *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, tahun 2021, hal.26

pemain yang memainkan *game online* tersebut di mana terdapat pertukaran informasi serta mempengaruhi seseorang yang memainkan *game online*.²

Anak-anak sekolah serta pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh *game online*, para gamer memiliki kecenderungan bersifat kecanduan dikarenakan segi permainan dari *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi animasi dan dirancang khusus agar anak-anak ingin terus bermain. Dalam setiap game biasanya ada tantangan-tantangan yang membuat para gamer merasa tertantang dan menimbulkan kecanduan game bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri.³

Bermain *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, handphone serta perangkat lainnya. Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain *game online* para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut.

² Casey M.A Tawas, Dampak Komunikasi Penggunaan Aplikasi Game Online Call Of Duty Pada Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 8 Manado, Vol.5 No.1, *Jurnal acta diurna komunikasi*, tahun 2023, hal.3

³ Yusnizal Firdaus, Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online, Vol.2, No.2, *Jurnal riset terapan akuntansi politeknik negeri sriwijaya*, tahun 2019, hal.3

Game online bersifat adiktif, maka tidak menuntut kemungkinan *game online* akan mendatangkan dampak-dampak yang akan terjadi kepada pengguna. Diantara efek buruk dari permainan online yaitu, semakin sedikitnya waktu belajar, waktu untuk belajar akan berkurang karena terlalu asik bermain game, bahkan hingga sampai melupakan tugasnya sebagai pelajar, dan kurangnya sosialisasi dengan orang lain, karena disetiap tempat terfokuskan kepada permainan, sehingga membuat mereka tertutup, dan yang lebih menonjol adalah berubahnya etika komunikasi mereka, karena perilaku yang mereka tangkap selalu dari game, sehingga mereka menerapkannya kedalam kehidupan nyata dan menjadi suatu kebiasaan.

Berdasarkan hasil pra-survey di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah, ada beberapa faktor yang melatarbelakangi rencana peneliti dilokasi, yaitu faktor kurangnya etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua yang berada di desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah dikarenakan terpengaruh nya anak bermain *game online* yang berdampak pada etika komunikasi dengan orang tua dikarenakan perilaku yang mereka tangkap selalu dari para pemain *game online*, sehingga mereka menerapkannya kedalam kehidupan nyata dan menjadi suatu kebiasaan.⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut, kurangnya ketegasan orang tua terhadap anak bermain *game online* sehingga lupa waktu dan kontrol dari

⁴ Wawancara dengan Sarmuji selaku masyarakat sekaligus orang tua anak Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah, Hari Selasa 22 September 2023, Pukul 10.00 WIB

orang tua terhadapnya berdampak pada etika komunikasi dengan orang tua. Berdasarkan uraian di atas peneliti membuat banyak pertimbangan berdasarkan latar belakang, menjadikan alasan peneliti tertarik untuk meneliti Skripsi yang berjudul “Etika Komunikasi Anak Pemain *Game Online* terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)”.

Berdasarkan hasil dari proses pra-survey di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah ada beberapa faktor yang melatarbelakangi rencana penelitian di lokasi yaitu faktor anak bermain *game online* yang kurang diperhatikan dan di kontrol oleh orang tua sehingga berdampak pada etika komunikasi dengan orang tua. Disisi lain berpengaruh juga pada lingkungan anak di Desa tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut etika komunikasi anak dengan orang tua serta pengawasan dan kontrol orang tua terhadap anak yang bermain *game online* sangat diperlukan perannya untuk memberikan perubahan serta menanamkan etika komunikasi yang baik dan sesuai ajaran Agama Islam, berdasarkan uraian di atas peneliti membuat banyak pertimbangan sesuai narasi spesifikasi dan substantif judul Etika Komunikasi Anak Pemain *Game Online* terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah) secara spesifikasi dan substantif.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dibatasi pada etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah. Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah, agar penelitian tersebut terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang di atas, pertanyaan yang akan ditanyakan pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Etika Komunikasi Anak Pemain *Game Online* terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)?

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini ialah:

Untuk mengetahui etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua.

2. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini memiliki manfaat, baik secara akademis maupun praktis.

a. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam permasalahan etika berkomunikasi dan akhlak.

b. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi untuk para orang tua yang memiliki seorang anak pemain *game online*, sehingga peran orang tua dalam mendidik dan membimbing anaknya dapat diarahkan dengan baik dan dalam berkomunikasi pun menjadi lebih interaktif lagi.

E. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang peneliti hadirkan sebagai bahan perbandingan dan untuk menjaga arah penelitian ini menjadi lebih terarah, dan tidak terlampaui jauh dari konteks yang diinginkan sesuai dengan permasalahan yang dihadirkan dalam batasan masalah, dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa yang menjadi perbandingan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu.

Pertama, Milano Fajar Anugerah Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, Skripsi tahun 2019 yang berjudul: “*Pengaruh Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)*”.⁵ Pada Skripsi nya

⁵ Milano Fajar Anugerah, Skripsi: *Pengaruh Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa Sman 1 Payaraman)*, (Palembang: UIN Raden Fatah, 2019)

penulis memfokuskan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online terhadap etika berkomunikasi siswa ataupun remaja di SMAN 1 Payaraman. Adapun perbedaannya, penelitian pada Skripsi ini terfokus pada etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah.

Kedua, Irfan Putra Talo Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu, Skripsi tahun 2022 yang berjudul: “*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma*”. Penelitian ini dilatarbelakangi untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Muarasimpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma.⁶ Adapun perbedaannya, penelitian pada Skripsi ini sama-sama terfokus pada etika komunikasi dan juga yang membedakannya adalah objek, dimana pada Skripsi ini terfokuskan pada etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua yang bertempat di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah.

Ketiga, Nashihun Najih Jabbar Mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Skripsi tahun 2022 yang berjudul: “*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap*

⁶ Irfan Talo, Skripsi: *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma*, (Bengkulu: Universitas Fatmawati Sukarno, 2022)

Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”. Pada Skripsi ini, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.⁷ Adapun perbedaannya pada Skripsi, penelitian ini tidak hanya terfokus pada komunikasi namun juga terfokus pada etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua yang ada di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah.

⁷ Nashihun Najih Jabbar, Skripsi: *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022)

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Etika Komunikasi

1. Pengertian Etika Komunikasi

Menurut Sidi Gazalba dalam bukunya *Sistematika Filsafat* berpendapat bahwa etika adalah teori tentang tingkah laku perbuatan manusia dipandang dari segi baik dan buruk, sejauh yang dapat ditentukan oleh akal.⁸ Sedangkan, Menurut Ki Hajar Dewantoro dalam Rosadi Ruslan Etika ialah ilmu yang mempelajari segala soal kebaikan dan keburukan di dalam hidup manusia semuanya, teristimewa yang mengenai gerak-gerik pikiran dan rasa yang dapat merupakan pertimbangan dan perasaan, sampai mengenai tujuan yang dapat merupakan perbuatan.⁹

Etika atau biasa juga disebut *etik*, bila ditinjau dari sudut etimologi atau ilmu yang mempelajari asal-usul kata berasal dari bahasa Yunani yaitu *ethos* yang berarti norma-norma, nilai-nilai, kaidah-kaidah, dan ukuran-ukuran bagi tingkah laku manusia yang baik. Etika juga merupakan aturan perilaku, adat kebiasaan manusia dalam pergaulan antarsesamanya dan menegaskan mana yang dianggap baik dan buruk.¹⁰

⁸ Arma Daily Palogan, skripsi: *Etika Komunikasi Antara Mahasiswa Dan Dosen Di Media Sosial (Studi Analisis Wacana Pada Pesan Whatsapp)*, (Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung), hal.12

⁹ Rosadi Ruslan. *Etika Kehumasan Konsepsi & Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2018, hal.32

¹⁰ Ny Djanewar, *Etika Komunikasi Perkantoran*, (Bandung: Ganeca Exact Bandung, 2019), hal.9

Menurut Carl I. Hovland dalam Mulyana. Hovland menyatakan bahwa komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikan).

Komunikasi berasal dari bahasa Latin *communis*. Secara etimologi kata *communis* adalah *communico*, yang artinya ‘berbagi’. Secara umum komunikasi ialah usaha penyampaian pesan antarmanusia.¹¹

Dalam berkomunikasi kita diajarkan agar bertutur kata kepada siapa saja dengan kalimat-kalimat yang baik untuk didengar, lembut, dan menarik hati. Dan tidak diperkenankan berbicara yang melukai hati atau menyinggung perasaan orang lain.

Menurut Islam, komunikasi hendaknya dalam rangka mewujudkan *keadilan, kejujuran, kesederhanaan, keberanian, kedamaian, etos kerja, amanah, kritis (prinsip tawashau bilhaq dan tawashau bi as-sabr), amar ma'ruf nahi munkar*, sehingga media massa Islam harus dapat mewujudkan *transfer of knowledge* untuk terciptanya *level wisdom* tertentu dengan memanfaatkan berbagai media yang ada serta dibingkai oleh kerangka wisdom juga.¹²

Tidak diragukan lagi bahwa kehidupan manusia dimasa kini tidak dapat melepaskan dari kebergantungannya pada media massa. Saat ini dunia dipenuhi oleh berbagai media seperti televisi, radio, surat kabar,

¹¹ Ahmad Sultra Rustan, Nurhakki Hakki, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta : Deepblusih, 2019), hal.28

¹² Tata Taufik, *Etika Komunikasi Islam*, hal.15

majalah, buku dan lainnya yang dapat diakses kapan, dimana saja, dan oleh siapa saja.

Media menjadi suatu yang tak terelakkan sebagai produk peradaban modern. Ia dapat menemui siapa saja dan menyampaikan informasi, baik yang dikehendaki maupun yang tidak dikehendaki. Media massa sangat berperan dan terus berkembang mengisi berbagai aktivitas kehidupan umat manusia, hingga mereka banyak meluangkan waktunya untuk senantiasa berinteraksi dengan media. Maraknya media komunikasi baik cetak maupun elektronik telah melahirkan berbagai problema sosial, kekerasan, kriminalitas, dan tentunya etika baik perilaku maupun dalam berkomunikasi. Hal ini yang sering dihubungkan dengan media sebagai pemberi stimulus atas perubahan sikap dan perilaku tersebut. Kehidupan masyarakat kota yang didominasi oleh media komunikasi menyebabkan masyarakat kota bergantung pada media komunikasi yang ada, termasuk media massa. Hal ini menunjukkan bahwa media massa yang ada di masyarakat turut menentukan sikap masyarakatnya.¹³

Jadi etika komunikasi adalah gagasan moral dalam penyampaian pikiran dan hati, tutur kata berbicara atau tata kesopanan dalam berbicara.

¹³ Ibid, 13-14.

2. Prinsip Komunikasi Islam

Teori komunikasi menurut ajaran islam selalu terkait kepada perintah dan larangan Allah SWT, atau Al-qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW. Pada dasarnya agama sebagai kaidah merupakan pesan (informasi) kepada masyarakat agar berperilaku sesuai dengan perintah dan larangan Allah SWT. Dengan kata lain komunikasi menurut ajaran agama sangat mengutamakan etika.

Dengan komunikasi manusia mengekspresikan dirinya, membentuk jaringan interaksi sosial, dan mengembangkan kepribadiannya. Kegagalan komunikasi akan menghambat untuk saling memahami, menghambat kerja sama, dan menghambat toleransi. Dalam hal ini perlunya menjalin komunikasi yang baik dan menjaga lisan, baik itu sesama agama dan budaya ataupun dengan agama dan budaya yang berbeda.

Jadi, Etika komunikasi adalah ilmu yang memperhatikan baik buruknya cara berkomunikasi. Secara umum Etika komunikasi merupakan norma atau aturan tingkah laku yang harus dilakukan saat berkomunikasi dengan orang lain.¹⁴

Dengan demikian etika komunikasi sangat diutamakan. Seperti yang telah dipaparkan oleh Jalaluddin Rakhmat dalam bukunya *Islam Aktual yang berbicara tentang etika komunikasi islam* memiliki enam bentuk

¹⁴ Ditha Prasanti, Sri Seta Indriani, "Etika Komunikasi Dalam Media Sosial Ibu PKK Di Desa Mekarmukti Kab. Bandung Barat", *Profetik Jurnal Komunikasi*, Vol. 10 No. 01, 2017, hal. 25

atau jenis gaya bicara (*qawlan*) di dalam al-qur'an yang dikategorikan sebagai kaidah, prinsip atau etika komunikasi.¹⁵

1) *Qawlan Sadidan*

Qawlan sadidan dapat diartikan sebagai “pembicaraan yang benar, jujur, lurus, tidak berbelit-belit”.¹⁶ Kata *qawlan sadidan* disebut dua kali dalam al-qur'an. Pertama, Allah memerintahkan manusia menyampaikan *qawlan sadidan* dalam urusan anak yatim dan keturunannya, hal ini terdapat dalam Firman Allah QS. An-Nissa: 9

وَلِيَحْشَ الدِّينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا
خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: “Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang mereka sekiranya meninggalkan keturunan yang lemah dibelakang mereka yang hendaklah mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”. (QS. An-Nissa: 9)¹⁷

Kedua, Allah memerintahkan *qawlan sadidan* sesudah taqwa. Hal tersebut dalam firmanNya QS. Al-Ahzab: 70

¹⁵ Jalaluddin Rakhmad, *Islam Aktual: Refleksi Seorang Cendekiawan Muslim*, (Bandung: Mizan, 2019), hal.76

¹⁶ Wahyu Ilahi, *MA.Komunikasi Dakwah*, (Bandung: PT. Permata Rosdakarya, 2020), hal.187

¹⁷ QS. An-Nissa(4): 9

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا
سَدِيدًا

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertaqwalah kamu kepada Allah dan ucapkan perkataan yang benar”. (QS. Al-Ahzab: 70)¹⁸

Wahbah Al-Zuhaily mengartikan *qawlan sadidan* pada ayat ini dengan ucapan yang tepat dan bertanggung jawab, yakni ucapan yang tidak bertentangan dengan agama. Selanjutnya surah al-ahzab:70 merupakan perintah allah terhadap dua hal: pertama perintah untuk melaksanakan ketaatan dan ketaqwaan dan menjauhi larangan-Nya. Kedua, allah memerintahkan kepada orang-orang yang beriman untuk berbicara *qawlan sadidan*, yaitu perkataan yang sopan, tidak kurang ajar dan perkataan yang benar bukan yang batil.¹⁹

Jadi, Allah SWT memerintahkan manusia untuk senantiasa bertaqwa dan disandingkan dengan perkataan yang benar. Oleh karena itu, perkataan yang benar merupakan konsep komunikasi yang terkandung dalam Al-qur’an.

2) *Qawlan Baligha*

Dalam Bahasa arab kata *baligha* diartikan sebagai “sampai, mengenai sasaran, atau sampai tujuan”. Jika dikaitkan dengan kata-kata *qawl* (ucapan atau komunikasi) *baligha* berarti “fasih,

¹⁸ QS. Al-Ahzab(33): 70

¹⁹ Wahbah Zuhaily, *Tafsir Munir*, (Beirut: Dar al-Fikr, 2019), hal.260

jasas maknanya, tepat mengungkapkan, dan terang”. Akan tetapi, juga ada yang mengartikan sebagai “perkataan yang membekas di jiwa”.²⁰ Oleh karena itu prinsip *qawlan baligha* dapat diterjemahkan sebagai konsep komunikasi yang efektif.

Secara terperinci, ungkapan *qawlan baligha* dapat di lihat dalam QS. An-Nissa: 63

أُولَئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا

Artinya: “Mereka itu adalah orang-orang yang (sesungguhnya) Allah mengetahui apa yang ada di dalam hatinya. Karena itu berpalinglah kamu dan mereka, dan berilah mereka nasihat, dan katakanlah kepada mereka perkataan yang membekas pada jiwanya”. (QS. An-Nissa: 63).²¹

Jalaluddin Rakhmat memperinci pengertian *qawlan baligha* menjadi dua. Pertama, *qawlan baligha* terjadi bila da’i (komunikator) menyesuaikan *frame of reference and filed of experience*. Kedua, *qawlan baligha* terjadi bila komunikator menyentuh khalayak pada hati dan otaknya sekaligus. Jika dicermati pengertian *qawlan baligha* yang diungkapkan oleh Jalaluddin Rakhmat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kata *Qawlan Baligha* artinya menggunakan kata-kata efektif, tepat sasaran, komunikatif, mudah dimengerti, langsung ke pokok masalah (*straight to the point*), dan tidak berbelit-belit

²⁰ Wahyu Ilahi, MA. *Komunikasi Dakwah*, hal.172

²¹ QS. An-Nissa(4): 63

atau bertele-tele. Agar komunikasi tepat sasaran, gaya bicara dan pesan yang disampaikan hendaklah disesuaikan dengan kadar intelektualitas komunikan dan menggunakan Bahasa yang dimengerti oleh mereka.²²

Sebagai orang yang bijak bila berkomunikasi kita harus melihat situasi dan kondisi yang tepat dan menyampaikan dengan kata-kata yang tepat. Gaya bicara dan pilihan kata dalam berkomunikasi tentu harus di perhatikan dengan siapa lawan bicara kita. Misalnya, ketika kita berkomunikasi dengan budaya lain tentunya kita harus memahami kultur Bahasa dari budaya tersebut.

3) *Qawlan Ma'rufan*

Kata *Qawlan Ma'rufan* dapat diartikan dengan perkataan yang baik. Allah menggunakan frase ini Ketika berbicara tentang kewajiban orang-orang kaya (kuat) terhadap orang-orang miskin (lemah). *Qawlan Ma'rufan* berarti pembicaraan yang bermanfaat memberikan pengetahuan, mencerahkan pemikiran, menunjukkan pemecahan pada terhadap kesulitan kepada orang lemah. Kata *qaulan ma'rufan* disebutkan Allah dalam QS. An-Nissa: 5

²² Jalaluddin Rakhmat, *Islam Aktual: Refleksi Seorang*, hal.83

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَمًا وَارْزُقُوهُمْ فِيهَا وَاكْسُوهُمْ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا

Artinya : “Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaan) kamu yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan. Berilah mereka belanja dan pakaian (dari hasil harta itu) dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik”. (QS. An-Nissa: 5)²³

4) Qawlan Karima

Qawlan Karima disebutkan Allah Swt dalam beberapa ayatnya, salah satunya dalam surat Al-Isra ayat 23 berikut:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۗ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرُهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

Artinya: “Dan tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain dia dan hendaklah kamu berbuat baik kepada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang diantara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah kamu membentak mereka atau mengucapkan kata-kata yang sekiranya menyakiti hati mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia”. (QS. Al-Isra: 23)²⁴

Qawlan Karima adalah perkataan yang mulia, diiringi dengan rasa hormat dan mengagungkan, enak didengar, lembah lembut dan bertata krama. Dalam ayat tersebut perkataan yang mulia wajib dilakukan saat berbicara dengan kedua orang tua. Kita dilarang membentak mereka atau mengucapkan kata-kata yang sekiranya menyakiti hati mereka.

²³ QS. An-Nissa(4): 5

²⁴ QS. Al-Isra(7): 23

Qawlan Karima harus digunakan terutama dalam berkomunikasi dengan kedua orangtua atau orang yang harusnya kita hormati. Diluar itu kita juga perlu menerapkan *qawlan karima* kepada kerabat, tetangga dan masyarakat baik itu yang seiman dengan kita atau yang tidak seiman dengan kita.

5) *Qawlan Layyina*

Qawlan Layyina berarti pembicaraan yang lemah lembut, dengan suara yang enak didengar dan penuh keramahan sehingga dapat menyentuh hati. Perintah menggunakan perkataan yang lemah lembut ini terdapat dalam QS. Thaha ayat 44, berikut:

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

*Artinya: “Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya (fir’aun) dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut”.*²⁵

Ayat diatas adalah perintah Allah Swt kepada Nabi Musa dan Harun agar berbicara lemah lembut dan tidak kasar kepada Fir’aun. Dengan *Qawlan Layyina*, hati komunikan (orang yang diajak berkomunikasi) akan merasa tersentuh dan jiwanya tergerak untuk menerima pesan komunikasi kita.

Hamka mengutip pendapat mujahid yang berpendapat bahwa suara keledai sangatlah jelek. Oleh karena itu, orang-

²⁵ QS. Thaha(20): 44

orang yang bersuara keras, menghardik-hardik, sampai seperti akan pecah kerongkongannya, mereka menyerupai suara keledai, tidak enak didengar dan itu pun tidak disukai oleh Allah Swt.²⁶

6) *Qawlan Maysura*

Qawlan Maysura bermakna perkataan yang mudah, yakni mudah dicerna, mudah dimengerti dan dipahami oleh komunikan. Makna lainnya adalah kata-kata yang menyenangkan atau berisi hal-hal yang menggembirakan. Prinsip ini disebutkan Allah dalam Al-qur'an surah Al-Isra ayat 28:

وَأَمَّا تُعْرَضُونَ عَنْهُمْ ابْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِّن رَّبِّكَ تَرْجُوهَا
فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا مَّيْسُورًا

Artinya: "Dan jika engkau berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari tuhanmu yang engkau harapkan, maka katakanlah kepada mereka ucapan yang lemah lembut."²⁷

3. Bentuk-bentuk Komunikasi

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa pola komunikasi yang sesuai dengan artipola diatas lebih tepat untuk mengambil kesimpulan adalah bentuk-bentuk komunikasi terdapat empat macam, yaitu:

1) Komunikasi Intra Pribadi (*Interpersonal Communication*)

adalah proses komunikasi dalam diri seseorang berupa

²⁶ Hamka, *Tafsir Al-Azhar* (Jakarta: Pustaka Panji Mas, Juzu': 21, 2020), hal.135

²⁷ QS. Al-Isra(17): 28

proses pengolahan informasi melalui panca indra dan sistem saraf.²⁸

- 2) Komunikasi Antar Pribadi (*Antarpersonal Communication*) adalah proses penyampaian paduan pikiran dan perasaan oleh seseorang kepada orang lain agar mengetahui, mengerti dan melakukan kegiatan tertentu.²⁹
- 3) Komunikasi Kelompok (*Group Communication*) adalah penyampaian pesan oleh seorang komunikator kepada sejumlah komunikan untuk mengubah sikap, pandangan atau prilakunya.³⁰
- 4) Komunikasi Massa (*Mass Communication*) menurut Zulkarnaen Nasution di dalam bukunya Sosiologi Komunikasi Massa, bahwa yang dimaksud dengan komunikasi massa adalah “suatu proses penyampaian informasi atau pesan-pesan yang ditujukan kepada khalayak massa dengan karakteristik tertentu”. Sedangkan media massa hanya salah satu komponen atau sarana yang memungkinkan berlangsungnya proses yang di maksud.³¹

²⁸ Sasa Djurasa Sendijaya, *Pengantar Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2019), hal.39

²⁹ Onong Uchjana Effendy, *Hubungan Masyarakat: Suatu Studi Komunikologis*, (Bandung: PT. Remaja Rosida Karya, 2020), cet ke-6,hal.60

³⁰ Ibid, 62.

³¹ Zulkarnaen Nasution, *Sosiologi Komunikasi Massa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2020), hal.5

B. Anak

Marsaid mengutip dari Soedjono Dirjisisworo yang menyatakan bahwa menurut hukum adat, anak di bawah umur adalah mereka yang belum menentukan tanda-tanda fisik yang konkret bahwa ia telah dewasa.³²

Anak adalah tunas, potensi, dan generasi penerus cita-cita bangsa. Anak memiliki peran strategis dalam menjamin eksistensi bangsa dan negara di masa mendatang. Agar mereka mampu memikul tanggung jawab itu, mereka perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, maupun spiritual. Mereka perlu mendapatkan hak-haknya, perlu dilindungi, dan disejahterakan. Karenanya segala bentuk kekerasan pada anak perlu dicegah dan diatasi.³³

Adapun ada istilah anak Adam itu mempunyai arti umum bagi seluruh manusia, karena Adam lah manusia pertama yang diciptakan Allah. Dalam bahas Arab, terdapat dua kata yang berarti anak, yaitu:³⁴

- 1) Walad, mempunyai arti anak secara umum. Baik anak yang dilahirkan oleh manusia, maupun hewan yang dilahirkan oleh induknya.
- 2) Ibn, yang berarti anak manusia.

Adapun, pengertian anak dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan, bahwa anak adalah setiap

³² Marsaid, *Perlindungan Hukum Anak Pidana Dalam Perspektif Hukum Islam* (Maqasid Asy-Syari'ah), (Palembang: NoerFikri, 2021), hal.56-58

³³ Abu Huraerah, hal. 11

³⁴ M. Imam Tarmudzi. hal. 503

orang yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun.³⁵ Dan juga pengertian anak dalam UU No. 17/2016 Tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 23/2002 Tentang Perlindungan Anak, bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang dalam kandungan.³⁶

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak adalah seseorang yang masih kecil, baik laki-laki maupun perempuan, yang belum terlihat tanda-tanda fisik seorang dewasa, yang berdasarkan perspektif undang-undang bahwa batasan usia anak adalah yang belum mencapai 18 (delapan belas) tahun.

C. *Game Online*

1. *Pengertian Game Online*

Menurut Young, yang terdapat pada jurnal Febriandari dkk *game online* adalah situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online, hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

Pengertian game berarti “hiburan”. Game bisa di artikan sebagai kepuasan dan aksi permainanya. Game menurut bahasa adalaah suatu

³⁵ Undang-Undang Ketenagakerjaan 2003 (UU No.13 Th.2003), hal. 6

³⁶ UU No. 17 Tahun 2016 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, hal. 4

perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual, yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, sebuah permainan yang menggunakan data atau paket data internet atau menggunakan sebuah jaringan. Game terdiri dari *game offline* dan *game online*, yang mana *game online* tidak ada hentinya untuk memainkannya.

Game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Hingga menjadi pesat berkembang, yang dulunya berskala kecil sekarang menjadi internet yang berkembang hingga sekarang. *Game online* menjalani perkembangan yang pesat baik dari segi teknologinya. *Game online* sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain.

Santoso mendefinisikan bahwa *game online* ada pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental karena pengaruh *game online* secara berlebihan, mereka yang terlalu menghabiskan waktu bermain game berdampak pada penglihatan dan penurunan berat badan.

Burhan dalam Tsharir mendefinisikan bahwa *game online* adalah game yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Young mendefinisikan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia online.

Menurut Sigmund Freud dan Adler *game online* adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa.³⁷

Berdasarkan dari definisi diatas game merupakan suatu yang dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang kalah dan ada yang menang. Sedangkan, *game online* adalah sebuah permainan yang di mainkan di dalam suatu jaringan atau internet. Khususnya dalam *game online (mobile legend)* ini telah menjadikan ajang untuk saling bersaing dengan orang lain dan merasa bangga apabila mereka terlihat lebih di bandingkan teman-temannya.

2. Aspek Pengaruh *Game Online*

Adapun beberapa aspek pengaruh *game online* adalah :

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (penarikan diri), merupakan suatu upaya untuk menarik diri untuk menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang terpengaruh *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan

³⁷ Nurlaela and Sangkala Ibsik, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur", No. 1, *Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan*, (2020), hal.93-104

dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3) *Tolerance* (toleransi), sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk di habiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya fokus dengan game onlinena tersebut. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

3. Dampak Negatif dan Positif *Game Online*

Dampak negatif dari *game online* bagi peserta didik adalah peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar

dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain game, lupa waktu pola makan. Sedangkan, dampak positif dari *game online* bagi peserta didik adalah pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi orang tua.³⁸

D. Orang Tua

Menurut Friedman orang tua adalah orang yang di tuakan, terdiri dari ayah dan ibu yang merupakan guru dan contoh utama untuk anak-anak nya karena orang tua yang menginterpretasikan tentang dunia dan masyarakat pada anak-anak nya.

Orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya. Dapat juga di katakan orang tua adalah ayah dan ibu baik kandung (biologis) ataupun tidak kandung (orang tua angkat, orang tua asuh dan orang tua tiri) yang bertanggung jawab terhadap hak-hak anak yang diasuhnya.

Orang tua dalam bahasa arab di kenal dengan sebutan *al-walid*.³⁹ Adapun dalam penggunaan bahasa Inggris istilah orang tua dikenal dengan

³⁸ Masya and Candra, Skripsi: "*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2019/2020*"

³⁹ Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al-Munawwir Ara Indonesia Terlengkap*, (Surabaya: Pustaka Progresif, 2019), hal.1580

sebutan “*parent*” yang artinya “orang tua laki-laki atau ayah, orang tua perempuan atau ibu”.⁴⁰

Pengertian “orang tua” hendaknya diartikan dalam konteks yang luas, yaitu tidak hanya “orang tua” di rumah (sebagai ayah dan ibu), melainkan juga sebagai “orang tua” di luar rumah (sebagai anggota masyarakat, pejabat sipil maupun militer, pengusaha, agamawan, guru, dan profesi lainnya).⁴¹

Orang tua adalah pertama dan utama dalam keluarga, dikatakan pendidik yang pertama di tempat inilah anak mendapatkan bimbingan dan kasih sayang yang pertama kalinya. Dikatakan pendidikan utama karena pendidikan dari tempat ini mempunyai pengaruh besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari, karena perannya sangat penting maka orang tua harus benar-benar menyadari sehingga mereka dapat berperankan sebagaimana mestinya. Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian, bentuk pertama dari pendidik terdapat dalam kehidupan keluarga.⁴²

⁴⁰ Atabih Ali, *Kamus Inggris Indonesia Arab*, (Yogyakarta: Multi Karya Grafika, 2020), hal.593

⁴¹ Mardiyah, “Peran Orang Tua dalam Pendidikan Agama Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak”, Vol. Iii No. 2, *Jurnal Kependidikan*, (2021), hal.109-122

⁴² Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hal.35

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini pada dasarnya adalah jenis penelitian lapangan (*field research*) kualitatif. Prosedur penelitian lapangan yang akan menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan dari survei individu dan observasi. Penelitian lapangan adalah survei yang mengumpulkan datanya di lapangan, seperti komunitas dan organisasi masyarakat. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menggunakan penelitian lapangan kualitatif dengan mengumpulkan data yaitu dari kepala, para orang tua, dan anak

2. Sifat Penelitian

Berdasarkan dengan masalah yang diteliti, penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. penelitian deskriptif ini adalah penelitian yang menyelidiki situasi atau kondisi dan menyajikan hasilnya dalam bentuk laporan penelitian. Penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang memberikan gambaran atau penjelasan tentang suatu keadaan yang diteliti, dipelajari dan sehingga hanya merupakan sebuah fakta. Sedangkan, Penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa bahasa tulisan atau lisan orang, atau perilaku yang dapat diamati.

Dilihat dari uraian di atas penelitian deskriptif kualitatif di dalam penulisan Skripsi ini menggambarkan fakta yang ada dengan cara yang sistematis dan akurat yaitu tentang etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah.

B. Sumber Data

Sumber data adalah hasil yang terekam dalam bentuk fakta, angka, dan kata-kata yang digunakan sebagai bahan untuk menyusun informasi. Berdasarkan pemahaman ini, peneliti baik memperoleh data untuk menarik kesimpulan atau mengeksplorasi beberapa topik dalam suatu penelitian. Sumber data primer dan sumber data sekunder yaitu termasuk sumber data yang akan dipakai oleh peneliti.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data langsung yang memberikan data kepada pengumpul data. Artinya data diambil langsung dari sumber utama.

Adapun sumber data primer dalam penelitian ini, yaitu kepala desa, para orang tua, dan anak di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang dikumpulkan atau diperoleh dari sumber yang ada oleh peneliti dan dokumen-dokumen yang merupakan hasil penelitian dan hasil laporan. Data ini digunakan

untuk mendukung informasi kunci yang diperoleh dari bahan pustaka, literatur, studi sebelumnya, buku, dan banyak lagi. Sumber data sekunder dimaksudkan untuk membantu peneliti mengungkapkan data yang peneliti butuhkan untuk penelitian dan untuk membuat sumber data primer lebih lengkap. Data sekunder yang digunakan peneliti berasal dari perpustakaan, gambar, dokumen, dan sumber lain yang tentunya sangat membantu dalam pengumpulan data.

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian lapangan merupakan penelitian yang dilakukan di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah ini guna mengetahui etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data dalam penelitian ini karena teknik pengumpulan data digunakan untuk menentukan atau melengkapi bukti dari masalah, maka disini peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang diarahkan pada masalah tertentu, yaitu pertanyaan dan jawaban lisan dimana dua orang atau lebih secara fisik saling berhadapan, dan pewawancara mencari persepsi, sikap, dan ide dari responden terkait dengan masalah yang dihadapi. Saat melakukan wawancara, ada dua jenis wawancara yang biasa dilakukan: wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Dengan melakukan wawancara, peneliti dapat memperoleh lebih banyak

data sehingga peneliti dapat mengetahui bahasa dan ekspresi orang yang diwawancarai dan mengungkapkan apa yang tidak diketahui.

Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara bebas terstruktur untuk menghindari percakapan yang menyimpang dari masalah yang diteliti. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sudah dipersiapkan sebelumnya untuk topik yang akan dibahas untuk wawancara. Dalam hal ini peneliti akan memberikan pertanyaan tentang etika komunikasi pada dua sumber utama, yaitu kepala desa, dan para orang tua di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah untuk mendapatkan data tentang etika komunikasi anak bermain *game online* terhadap akhlak dengan orang tua di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah.

2. Observasi

Metode observasi adalah mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang muncul dalam objek penelitian. Secara sederhana, observasi yaitu bagian dari pengumpulan data langsung dari lapangan. Observasi menuntut agar peneliti dapat merasakan dan memahami fenomena yang sedang dipelajarinya.

Observasi dilakukan untuk membandingkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan kenyataan di lapangan. Penelitian ini terkait dengan observasi dari sumber-sumber yang relevan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah mencari data tentang masalah atau variabel dalam bentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan lainnya. Dokumentasi yang diperlukan untuk penelitian ini berupa kegiatan terkait kegiatan masyarakat.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik untuk mencapai validitas atau reliabilitas data adalah dengan triangulasi. Menurut Sugiyono, "Teknik triangulasi adalah uji keandalan yang memeriksa data dari cara, sumber, dan waktu yang berbeda."

Pada penelitian ini menggunakan pengecekan dan pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi teknis dan triangulasi sumber. "Triangulasi teknik pengujian reliabilitas data dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda untuk memvalidasi data dari sumber yang sama." Misalnya diambil melalui wawancara dan divalidasi dengan observasi atau dokumentasi. Jika ketiga metode pengujian reliabilitas data memberikan data yang berbeda, peneliti membahas lebih lanjut dengan sumber data yang relevan dan, dari perspektif yang berbeda, data mana yang benar, dan dalam beberapa kasus semuanya benar.

Berbeda dengan triangulasi sumber adalah "digunakan untuk menguji keandalan data, tetapi dilakukan dengan memeriksa data dari berbagai sumber". Oleh karena itu, data yang dihasilkan dibandingkan lagi dengan sumber data lain untuk memungkinkan pernyataan lebih lanjut.

E. Analisis Data

Agar mempermudah penelitian ini, peneliti perlu melakukan analisis data. Analisis data yaitu proses penyederhanaan data ke dalam format yang mudah dibaca dan ditampilkan. Penelitian kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda (triangulasi) untuk mengambil data dari sumber yang berbeda dan melakukannya secara terus menerus. Berdasarkan hal tersebut, analisis data secara sistematis mengambil dan menyusun data dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumen dengan membagi data ke dalam kategori, menggambarkannya dalam satuan, mensintesiskannya, menggabungkannya kedalam pola, dan memilihnya. sebuah proses yang harus dilakukan. Nama-nama yang penting dan diteliti serta disimpulkan sehingga Anda dan orang lain dapat dengan mudah memahaminya.

Analisis data kualitatif bersifat induktif. Dengan kata lain, itu adalah analisis berdasarkan data yang diperoleh, dan kemudian berkembang menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan dari data, kita dapat menyimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika suatu hipotesis diterima berdasarkan data yang dikumpulkan berulang kali dengan menggunakan teknik triangulasi, maka hipotesis tersebut berkembang menjadi sebuah teori.

Metode analisis data yang digunakan untuk penelitian ini ialah metode analisis lapangan (kualitatif) karena data yang diperoleh dalam format deskriptif. Kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif, sumber ucapan tertulis atau perilaku yang diamati orang.

Berdasarkan informasi di atas, peneliti akan menggunakan data yang diperoleh saat menganalisis data, kemudian menggunakan pola pikir induktif untuk menganalisis data dan memberikan informasi tentang etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Terbentuknya Kampung Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah

1. Gambaran Umum Kampung Bumi Aji

a. Sejarah Desa/Kampung Bumi Aji

Kampung Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha ditebang tebas yang bermula-mula dihuni oleh 26 Kepala Keluarga. Pada tahun 1800, Suku asli Lampung pindahan dari Umbul Bunian terletak disebelah utara kali seputih.

Pada tahun 1963 perluasan kembali dengan masuknya perdukahan Sinar Jaya, perluasan kembali pada tahun 1974 dengan masuknya umbul Margo Utomo dan Megasari dan perluasan bertambah pada tahun 1980 dengan bergabungnya Umbul Siliwangi dan umbul Bumi Sakti. Sekarang Kampung Bumi Aji memiliki 9 dusun atau Pedukuhan.

Tabel 1

Jumlah Dusun, RT dan KK di Kampung Bumi Aji

Dusun	RT	Jumlah KK	Jumlah RT
Dusun I	1,2,28	350	3
Dusun II	3,4	187	2
Dusun III	5,6,7,8,27	235	5
Dusun IV	9,10	98	2

Dusun V	11,12,13,14	157	4
Dusun VI	15,16,17,18	229	4
Dusun VII	19,20,21,22	73	4
Dusun VIII	23	115	1
Dusun IX	24,25,26	117	3
Jumlah		1.561	28

Adapun sejak berdirinya Kampung Bumi Aji sampai dengan sekarang jabatan Kepala Kampung di jabat oleh :

Tabel 2
Nama --Nama Kepala Kampung Bumi Aji Dari Tahun Ke Tahun

No.	Nama Kepala Kampung	Keterangan
1.	Suttan Ranji Lanang Sejagat	Ka. Kampung Pertama
2.	Suttan Semabahren Tuho	Ka. Kampung Ke Dua
3.	Suttan Isun	Ka. Kampung Ke Tiga
4.	Suttan Suger	Ka. Kampung Ke Empat
5.	Suttan Dipucak Ratu	Ka. Kampung Ke Lima
6.	Suttan Muhammad Saleh	Ka. Kampung Ke Enam
7.	Ratu Suttan	Ka. Kampung Ke Tujuh
8.	Suttan Kepala Mega	Ka. Kampung Ke Delapan
9.	Suttan Darma Wijaya	Ka. Kampung Ke Sembilan
10.	Suttan Permata Jagat	Ka. Kampung Ke Sepuluh

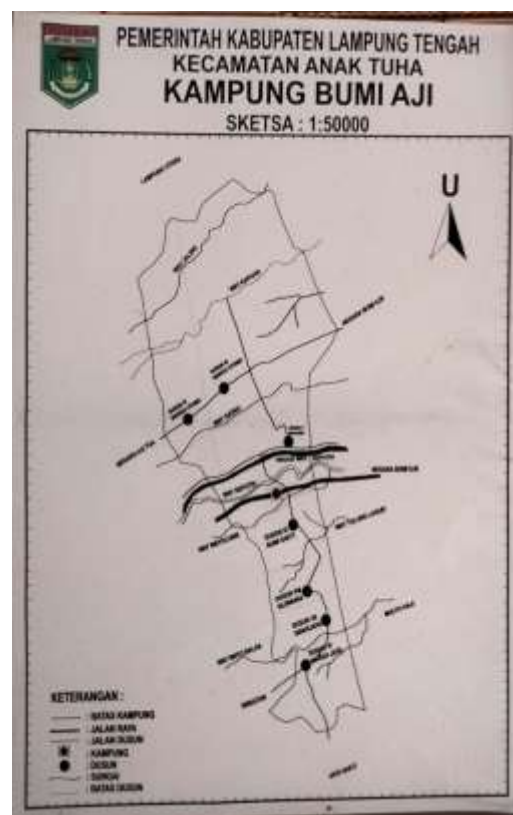
11.	Suttan Mustika Alam	Ka. Kampung Ke Sebelas
12.	Suttan Raja Hukum	Ka. Kampung Ke Dua Belas
13.	Hanapiah	Ka. Kampung Ke Tiga Belas
14.	Asyarbini	Pj. Kampung
15.	Nensi Seri Marta	Pj. Kampung
16.	Ahmadi	Pj. Kampung
17.	Saifuddin	Ka. Kampung Ke Empat Belas

b. Kondisi Kampung Bumi Aji

Kampung Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Kabupaten Lampung Tengah secara geografis dengan ketinggian 74,5 M dari permukaan laut dengan luas wilayah 8596 Ha, jarak tempuh dengan pusat pemerintahan kabupaten 17 KM dengan waktu tempuh 20 menit. Sedangkan, jarak dengan pusat pemerintahan propinsi 120 Km dengan waktu tempuh 2 jam, dan dengan batas-batas wilayah yang sudah ditetapkan dengan peraturan kampung yaitu:

- 1) Sebelah Utara: Kampung Pagar Gading, Kampung Blambangan Pagar Kec. Abung Timur Kabupaten Lampung Utara.
- 2) Sebelah Barat: Kampung Srikaton, Kampung Negara Aji Tua, Kampung Negara Bumi Udik Kec. Anak Tuha Kabupaten Lampung Tengah.

- 3) Sebelah Timur: Kampung Tulung Singkip Kec. Abung Timur Kabupaten Lampung Utara, Kampung Negara Bumi Ilir, Kampung Haji Pemanggilan Kec. Anak Tuha Kabupaten Lampung Tengah.
- 4) Sebelah Selatan: Kampung Jaya Sakti Kec. Anak Tuha Kabupaten Lampung Tengah.



Gambar 4.1

Sketsa Kampung Bumi Aji

Jumlah penduduk paling banyak usia 16 sampai dengan 55 tahun, hal ini menggambarkan bahwa terbanyak penduduk merupakan usia produktif, hal ini diperlukan penyediaan lapangan

pekerjaan dan perencanaan keluarga melalui pembinaan Keluarga Berencana (KB).

Keberadaan air di Kampung Bumi Aji merupakan kebutuhan pokok bagi penduduk setempat, baik kebutuhan sehari-hari maupun kebutuhan lainnya, diantaranya untuk menyirami tanaman sayur-sayuran, minum dan mandi ternak. Adapun sumber air di Kampung Bumi Aji berasal dari air yang ada antara lain sumur gali, sumur bor, dan air kali. Untuk kebutuhan sehari-hari baik air minum, mandi dan cuci (MCK) penduduk mayoritas menggunakan air dari sumur gali dan sumur bor. Sedangkan, untuk mandi ternak dan menyiram sayuran masyarakat menggunakan air kali. Pada musim kemarau sumur gali yang ada sebagian daerah mengalami kekeringan sehingga pada umumnya penduduk yang belum memiliki sumur bor mereka berusaha biasanya mereka mengambil di masjid. Namun, untuk saat ini telah disediakan sumur bor oleh pemerintah yang bisa digunakan untuk semua penduduk terutama untuk penduduk yang mengalami kekeringan air pada musim kemarau.

Para penduduk Kampung Bumi Aji mayoritas bekerja sebagai petani. Kegiatan petani tergantung pada musim tanam yang dijadwalkan sesuai dengan jadwal musim tanam yang ditentukan oleh Pemerintah, oleh sebab itu diperlukan adanya lapangan pekerjaan diluar musim tanam.

Pada umumnya penduduk Kampung Bumi Aji dalam bercocok tanam menyesuaikan dengan cuaca atau iklim, pada musim hujan rata-rata sawah ditanami padi. Sedangkan, pada musim kemarau mayoritas masyarakat menanam sayuran di lahan persawahan atau pekarangan yang tidak mendapat giliran pengairan. Flora (Tumbuhan dan tanaman) yang ada di Kampung Bumi Aji antara lain :

a) Tanaman persawahan/peladangan padi, ubi kayu, jagung, dan tumpang sari.

b) Tanaman pekarangan/kebun kelapa sawit dan singkong.

Hasil dari panen tanaman pangan dan perkebunan yang dihasilkan oleh petani langsung dijual kepada tengkulak. Hal ini membuat penghasilan petani tidak maksimal karena harga tergantung pada tengkulak sebagai pembelinya diperlukan penyediaan fasilitas penampungan penjualan hasil panen guna meningkatkan kesejahteraan petani.

Di Kampung Bumi Aji juga terdapat fauna (ternak hewan) diantaranya ada sapi, kerbau, dan kambing. Namun, tidak hanya itu saja penduduk Kampung Bumi Aji juga membudidayakan perternakan ikan, diantaranya ada ikan lele, patin, nila, gurame.

Demografi/Keadaan Penduduk adalah salah satu potensi yang sangat menentukan dan menunjang aspek pembangunan di segala bidang, pembangunan tidak akan dapat berhasil tanpa adanya

partisipasi masyarakat dalam pembangunan ini sendiri, karena semua ini menyangkut situasi dan kondisi yang ada dan nyata sehingga dapat menumbuhkan perkembangan atau kemajuan dari suatu wilayah itu sendiri.

Penduduk Kampung Bumi Aji bersifat heterogen yang berpenduduk suku Lampung dan suku Jawa. Untuk suku Lampung sendiri terdapat di Dusun Bumi Aji (terdapat 2 Dusun terdiri dari Dusun 1 dan 2), dan suku Jawa terdapat di Dusun Margo Utomo (terdapat 2 dusun terdiri dari Dusun 3 dan 4), Dusun Panca Tunggal sebagai Dusun 5, Dusun Margajaya sebagai Dusun 6, Dusun Sinar Jaya sebagai Dusun 7, Dusun Sliwangi sebagai Dusun 8, dan Dusun Umbul Metro sebagai Dusun 9. Tetapi, ada juga beberapa Dusun yang penduduknya campuran antara suku Lampung dan Jawa yang berada di Dusun Umbul Metro dan Dusun Panca Tunggal, walaupun demikian, mereka dapat hidup dengan rukun. Namun, karena sifat kegotong-royongan dan persatuan untuk mewujudkan pembangunan dapat terbina dengan sangat baik.

Agama dan kepercayaan yang dianut oleh penduduk Kampung Bumi Aji mayoritas Islam. Dalam bidang agama ada dua jalur pendidikan yaitu melalui pendidikan formal dan non formal. Jalur pendidikan formal antara lain melalui pendidikan Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan Pertama dan Sekolah Lanjutan atau juga melalui pendidikan yang ada di Pondok

Pesantren. Jalur non formal antara lain melalui pengajian-pengajian di Masjid, Musholla, Rumah Masyarakat (seperti rutinan yasinan).

2. Visi dan Misi Kampung Bumi Aji

Adapun Visi dan Misi kepala Kampung Bumi Aji sebagai berikut:

Visi:

Mewujudkan masyarakat Kampung Bumi Aji yang rukun dan damai, serta mengutamakan persatuan dan kesatuan.

Misi:

1. Meningkatkan tata kelola pemerintahan dan kinerja aparatur pemerintahan Kampung Bumi Aji yang baik dan memberikan kualitas pelayanan kepada masyarakat dengan memanfaatkan dan dukungan ilmu teknologi.
2. Mewujudkan pemberdayaan masyarakat yang berkualitas, dan adil.
3. Meningkatkan peran masyarakat dalam melestarikan budaya dan nilai-nilai leluhur yang saling menghargai, menghormati, dan gotong royong, serta mengutamakan nilai-nilai agama dalam kehidupan masyarakat.
4. Meningkatkan tata kehidupan masyarakat berdasarkan peraturan dan norma yang benar.

3. Struktur Kampung Bumi Aji



Gambar 4.2

Struktur Kampung Bumi Aji

4. Data Penduduk Kampung Bumi Aji

Penduduk Kecamatan Anak Tuha berasal dari suku Lampung dan Jawa. Mereka juga berbaur dan hidup rukun walaupun tidak berdampingan karena tempat tinggal mereka yang berbeda kampung dan dusun.

Penduduk Kecamatan Anak Tuha yang plural menggunakan berbagai Bahasa seperti Bahasa setempat yang disebut Bahasa Lampung, Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa (Jawa kasar atau Jawa halus). Aksi kolonialisme terhadap transmigran dari Jawa dan pembukaan lahan yang dilakukan oleh penduduk setempat pada saat itu membuat Kecamatan Anak Tuha biasa dijumpai dengan Bahasa Lampung, Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa sehari-hari.

Jumlah penduduk Kecamatan Anak Tuha pada tahun 2023 sebanyak 44.979 jiwa. Dari total tersebut, sebanyak 23.480 jiwa adalah penduduk laki-laki, selebihnya yaitu 21.499 jiwa adalah penduduk perempuan.

Tabel 3
Data Kependudukan Kecamatan Anak Tuha Tahun 2023

No.	Kampung	L	P	Jumlah
1.	Srikaton	1986	1945	3931
2.	Jayasakti	2737	2588	5325
3.	Bumi Jaya	2153	2051	4204
4.	Mulyo Haji	2034	1967	4001
5.	Haji Pemanggilan	3167	2985	6152
6.	Negara Bumi Ilir	2250	2201	4451
7.	Bumi Aji	3269	2075	5344
8.	Negara Aji Tua	1577	1546	3123
9.	Negara Bumi Udik	200	190	390
10.	Negara Aji Baru	1270	1227	2497
11.	Gunung Agung	1408	1387	2795
12.	Tanjung Harapan	1429	1337	2766
Jumlah		2.023.280	21.499	44.979

Dari table diatas dapat dilihat total keseluruhan penduduk Kecamatan Anak Tuha berjumlah 44.979 jiwa, dengan perincian 2.023.280 jiwa laki-laki dan 21.499 jiwa perempuan.

B. Pelaksanaan Etika Komunikasi Anak Pemain *Game Online* Terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)

Tidak dapat disangkal bahwasannya manusia tidak dapat dipisahkan dengan proses komunikasi, manusia adalah unsur yang ada didalam komunikasi itu sendiri, komunikasi terjadi dikarenakan adanya komunikator, komunikan, dan pesan, begitu pula orang tua dengan anaknya. Komunikasi bisa menjadi penentu tolak ukur bagaimana perilaku seseorang. Melalui sarana komunikasi orang tua dapat membimbing, mendidik, dan mengingatkan anak-anak mereka untuk berperilaku yang baik.

Orang tua juga berperan dalam membimbing dan mengarahkan anak kepada kedisiplinan dan adab sopan santun dalam kehidupan sehari-hari. Setiap orang tua pasti ingin yang terbaik untuk anak-anak mereka agar menjadi seseorang yang patuh dan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua yang ada di Kampung Bumi Aji mengenai etika komunikasi anak bermain terhadap dengan orang tua sebagai berikut:

Menurut Ibu Miskia untuk anak saya sendiri etika komunikasi nya kurang baik, ketika disuruh pun selalu ada kata nanti nya karena sedang asyik bermain *game online*, kalau memberi batasan waktu kepada anak ada tapi kembali lagi sama anaknya yang susah diatur.⁴³

⁴³ Wawancara dengan Ibu Miskia, (Kampung Bumi Aji, Dusun 6 Margajaya), pada pukul 08,04 WIB, 21 Desember 2023

Selanjutnya penjelasan Ibu Purwanti terkait etika komunikasi anak *game online* terhadap orang tua, sudah membatasi waktu anak bermain *handphone* agar anak tidak terlalu sering bermain *game online*, namun anak yang selalu acuh dengan batasan waktu yang diberikan.

“Etika komunikasi yang saya terapkan dulu ke anak saya selalu berkata jujur, namun untuk sekarang karena sudah kecanduan main game nya jadi susah diatur, dan ucapan pun yang kalau ditanya jawab nya pake nada tinggi”.⁴⁴

Hal yang sama juga disampaikan oleh Ibu Dian Selasih, “untuk etika komunikasi anak semenjak kenal *game online* kurang sopan sama yang lebih tua, kalau ngomong suka nada tinggi.”⁴⁵ Begitu juga menurut Bapak Herman “etika komunikasi iya, menurut saya etika komunikasi seperti ucapan atau tutur kata dalam berbicara, iya kalau anak saya sendiri masih bisa dibilang kurang baik, kalau anak-anak yang di lingkungan sini juga sama saja menurut saya kurang baik nya, mungkin iya karena terpengaruh atau sering nya lihat *handphone*, apa lagi sekarang sudah ada nya game di hp jadi sedikit terpengaruh dari game nya”.⁴⁶

Serupa dengan yang disampaikan oleh Ibu Dewi “biasanya anak saya kalau main suka lupa waktu, kalau ditegur gitu suruh berhenti suka ngomel susah juga disuruh berhenti main *handphone* nya, apalagi pas lagi mabar

⁴⁴ Wawancara dengan Ibu Purwanti, (Kampung Bumi Aji, Dusun 6 Margajaya), pada pukul 08.30 WIB, 21 Desember 2023

⁴⁵ Wawancara dengan Ibu Dian Selasih, (Kampung Bumi Aji, Dusun 9 Umbul Metro), pada pukul 10.05 WIB, 21 Desember 2023

⁴⁶ Wawancara dengan Bapak Herman, (Kampung Bumi Aji, Dusun 9 Umbul Metro), pada pukul 10.40 WIB, 21 Desember 2023

main bareng temen-temen nya”.⁴⁷ Hal yang sama diungkapkan oleh Ibu Suharni “ucapan anak ke saya sih kurang baik, kalau lingkungan nya sama aja karena kan mereka kalau main suka nya ngumpul gitu”.⁴⁸

Senada dengan yang di ungkapkan juga oleh Ibu Nani “ kalau anak saya kebetulan juga bermain *game online free fire*, iya kalau untuk etika komunikasi untuk saat ini bisa dibilang gak sopan, karena kebawa dari lawan main nya sih, yang kadang kalau saya dengar ada kata kasar nya gitu”.⁴⁹

Begitu juga yang disampaikan oleh Ibu Tumiarsih “etika komunikasi atau tutur kata dari anak sendiri ke orang tua terutama ke saya sendiri kurang sopan iya, mungkin terpengaruh dari dia main *game online* yang sekarang juga sudah ada aplikasi media sosial lain nya kayak tik tok gitu, jadi iya anak saya sendiri masih kurang lah kalau untuk etika nya”.⁵⁰

Peneliti kembali melakukan wawancara dengan orang tua lainnya, berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh Ibu Musdalifah “kalau untuk anak saya sendiri semenjak kenal *handphone* dan yang saya tahu sekarang bermain *game online* kayak gitu, anak saya jadi semakin berani sama orang tua, kasar kalau ngomong nya, yang saya lihat juga di lingkungan sini anak-anak yang bermain *game online* kebanyakan seperti

⁴⁷ Wawancara dengan Ibu Dewi, (Kampung Bumi Aji, Dusun 3 Margo Utomo), pada pukul 15.07 WIB, 21 Desember 2023

⁴⁸ Wawancara dengan Ibu Suharni, (Kampung Bumi Aji, Dusun 3 Margo Utomo), pada pukul 15.19 WIB, 21 Desember 2023

⁴⁹ Wawancara dengan Ibu Nani, (Kampung Bumi Aji, Dusun 4 Margo Utomo), pada pukul 10.35 WIB, 22 Desember 2023

⁵⁰ Wawancara dengan Ibu Tumiarsih, (Kampung Bumi Aji, Dusun 4 Margo Utomo), pada pukul 11.05 WIB, 22 Desember 2023

itu, apalagi sekarang main nya *mobile legend, free fire* kayak gitu, karena sudah terpengaruh *game online* itu iya.”⁵¹

Selanjutnya peneliti melanjutkan wawancara dengan Ibu Legiam “etika komunikasi nya masih kurang baik, kalau untuk diluar rumah sama aja sih karena temen-temen nya juga begitu, apa lagi kalau sudah main game itu sering lupa waktu, tapi dari saya sendiri selalu menerapkan sama anak untuk ingat waktu ketika main game, cuman nama nya anak iya bandel kalau di bilangin”.⁵²

Hal yang sama juga disampaikan oleh Ibu Nurhayati “kalau untuk anak saya sendiri kadang suka kasar susah kalau dibilangin apalagi kalau sudah main hp, tapi alhamdulillah nya ketika disuruh ngaji iya berhenti main cuman iya sedikit susah disuruh berhenti kalau lagi asyik main game”.⁵³

Senada dengan yang disampaikan oleh Ibu Siti Fatimah “etika komunikasi itu kan seperti tutur kata iya, kalau anak yang ada dilingkungan ini kalau saya lihat kurang iya kalau untuk tutur kata nya karena di lingkungan ini mayoritas anak pasti nya main game yang ada di *handphone* terutama anak saya juga sama hal nya, kalau dari anak saya sendiri semenjak kenal hp apalagi sekarang sudah tahu main *game online* gitu kadang kalau diajak ngobrol gitu kurang nyambung”.⁵⁴

⁵¹ Wawancara dengan Ibu Musdalifah, (Kampung Bumi Aji, Dusun 5 Panca Tunggal), pada pukul 08.10 WIB, 25 Desember 2023

⁵² Wawancara dengan Ibu Legiam, (Kampung Bumi Aji, Dusun 5 Panca Tunggal), pada pukul 08.45 WIB, 25 Desember 2023

⁵³ Wawancara dengan Ibu Nurhayati, (Kampung Bumi Aji, Dusun 7 Sinar Jaya), pada pukul 09.20 WIB, 25 Desember 2023

⁵⁴ Wawancara dengan Ibu Siti Fatimah, (Kampung Bumi Aji, Dusun 7 Sinar Jaya), pada pukul 10.00 WIB, 26 Desember 2023

Selanjutnya peneliti kembali melakukan wawancara dengan Bapak Okta “menurut saya iya bisa kita tahu kalau anak yang sudah kenal *game online* itu gimana sih pastinya kurang baik untuk tutur kata nya, kalau bertanya faktor terpengaruhnya iya dari lingkungan karena sekarang sudah zaman nya main *handphone android* iya jadi dari situ bisa juga terpengaruhi dan yang buat anak jadi kecanduan, dan untuk harapan saya main *game online* atau main *handphone* ini boleh boleh saja, tetapi tetap tegas dan beri batasan waktu ke anak untuk bermain *handphone* atau *game online* itu sendiri”.⁵⁵ Begitu juga dengan yang diungkapkan oleh Bapak Muhammad Elani “ untuk etika komunikasi itu ucapan yang baik, kalau untuk anak saya sendiri bisa dibilang masih kurang baik terkadang kalau berbicara sama orang tua sendiri pake nada tinggi itu sih menurut saya sudah gak sopan iya, kadang juga ada kayak kata “ih” kalau disuruh tapi dia lagi main game nya itu, faktor nya bisa karena lingkungan dan juga sudah zaman nya punya *handphone* sendiri dan main *game online*, kalau dari saya pribadi selalu membatasi waktu nya belajar iya belajar, waktu nya ngaji pun iya ngaji gitu”.⁵⁶

Hal yang sama juga disampaikan oleh Bapak Suherman “dari anak saya sendiri kadang iya sopan kadang iya tidak sopan tapi lebih ke kurang sopan nya, dibilang terpengaruh iya bisa jadi terpengaruh karena kan faktor lingkungan nya juga yang banyak anak-anak kecanduan mau nya main

⁵⁵ Wawancara dengan Bapak Okta, (Kampung Bumi Aji, Dusun 1 Bumi Aji), pada pukul 10.25 WIB, 26 Desember 2023

⁵⁶ Wawancara dengan Bapak Muhammad Elani, (Kampung Bumi Aji, Dusun 1 Bumi Aji), pada pukul 10.37 WIB, 26 Desember 2023

game terus jadi nya terpengaruh, kalau dibatasi main nya iya pasti tapi kembali lagi sama anak nya yang bandel”.⁵⁷

Penjelasan yang hampir sama juga disampaikan oleh Ibu Siti Maryam “etika komunikasi sama hal nya seperti tutur kata yang baik, dari anak saya sendiri masih kurang baik etika nya, kalau di sekitar rumah sini iya begitulah bisa dibilang kurang baik juga, bisa jadi juga karena sudah kenal *handphone* itu tadi iya, apalagi sudah banyak nya bermain *game online* di *handphone*, sebenarnya iya dibatasi cuman anak nya aja yang bandel”.⁵⁸ Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Ibu Novita Sari “etika komunikasi iya mempunyai tutur kata yang sopan dan tidak menyinggung. Sebagai orang tua sudah pasti mengajarkan yang baik-baik tapi kembali lagi dilingkungan yang mayoritas nya sudah pada punya *handphone*, dan banyak nya anak yang sudah tahu bermain *game online* yang ada di *handphone*, menurut saya iya dari situ sikap anak bisa berubah iya karena kecanduan game nya, apa lagi anak saya sendiri yang sudah kenal *game online* jadi suka ngomong kasar kalau lagi mabar sama temen nya”.⁵⁹

Selanjutnya menurut penjelasan Ibu Erna Sari diperoleh penjelasan bahwa “etika komunikasi atau kata yang diucapkan masih kurang baik, sikap nya juga kurang baik sih, apa lagi ketika disuruh orang tua nya selalu ada kata nanti ketika si anak saya sendiri lagi asyik main game, Menurut

⁵⁷ Wawancara dengan Bapak Suherman, (Kampung Bumi Aji, Dusun 8 Sliwangi), pada pukul 10.45 WIB, 26 Desember 2023

⁵⁸ Wawancara dengan Ibu Siti Maryam, (Kampung Bumi Aji, Dusun 8 Sliwangi), pada pukul 16.45 WIB, 29 Desember 2023

⁵⁹ Wawancara dengan Ibu Novita Sari, (Kampung Bumi Aji, Dusun 2 Bumi Aji), pada pukul 15.55 WIB, 27 Desember 2023

saya bisa dibilang terpengaruh permainan game nya yang ada di *handphone* itu sendiri. Tetapi kalau dalam hal ngaji, belajar masih ingat waktunya”.⁶⁰

Berdasarkan hasil wawancara di atas, sebagai orang tua harus memberikan batasan terhadap anak yang bermain hp khususnya anak yang bermain *game online*, hal ini sangat diperlukan karena anak akan kecanduan untuk bermain *game online* dan melupakan kewajibannya seperti belajar, dan mengaji.

Selain peneliti melakukan wawancara dengan orang tua, peneliti juga melakukan wawancara dengan anak bermain *game online* yang ada di Kampung Bumi Aji. Berdasarkan hasil wawancara dengan Sela bahwasannya “saya sendiri dikasih *handphone* oleh orang tua saya ketika saya kelas 3 SD, dan main game nya dari kelas 4 SD. Saya sendiri suka main game tapi kalau untuk waktu belajar kayak les pasti saya ditegur orang tua suruh berhenti”.⁶¹ Hal yang sama disampaikan oleh Abdurrahman “saya dikasih *handphone* oleh ibuk saya kelas 1 SD, saya lebih senang bermain *game online* daripada belajar karena seru, tapi yang kadang bikin kesel ketika lagi asyik main game disuruh berhenti sama ibuk”.⁶²

Begitupun dengan Resian yang mengatakan “kalau bermain *game online* itu hiburan apalagi kalau gak ada temen yang mau diajak main, biasanya kalau main bisa 1 jam atau 2 jam lebih, kadang berhenti main kalau

⁶⁰ Wawancara dengan Ibu Erna Sari, (Kampung Bumi Aji, Dusun 2 Bumi Aji), pada pukul 16.09 WIB, 27 Desember 2023

⁶¹ Wawancara dengan Sela, (Kampung Bumi Aji, Dusun 6 Margajaya), pada pukul 08.10 WIB, 21 Desember 2023

⁶² Wawancara dengan Abdurrahman, (Kampung Bumi Aji, Dusun 6 Margajaya), pada pukul 08.37 WIB, 21 Desember 2023

sudah dimarah orang tua”.⁶³ Senada dengan yang disampaikan oleh Vera “awal suka main *game online* pas sudah dikasih *handphone* sendiri, dikasih *handphone* sama orang tua dari kelas 4 SD. Main *game online* itu asyik apalagi pas mabar sama temen-temen, tapi kalau sudah waktunya belajar sama orang tua disuruh berhenti”.⁶⁴

Serupa dengan yang diungkapkan oleh Fitriani “biasa main *handphone* kalau abis pulang sekolah, ngaji, sama belajar. Sering main hp mainnya *game online free fire* seru aja dan asyik juga. Kalau berhenti main biasanya nunggu menang dulu”.⁶⁵ Hal yang sama disampaikan oleh Yunita “biasa buka *handphone* itu abis pulang sekolah, kalau buka *handphone* suka main *game online free fire*, suka mabar bareng temen juga karena seru, berhenti main kalau *handphone* sudah lowbet, kadang suka main sambil dicas kalau gak ketahuan orang tua”.⁶⁶

Selanjutnya peneliti kembali melanjutkan wawancara dengan Zahra, dari hasil wawancara diperoleh keterangan bahwa “ketika bermain *game online* biasanya sampai bisa menang, kalau main game itu seru daripada belajar yang suka mengantuk, biasanya kalau main game gak pernah sendiri pasti ngajak temen juga, tapi kalau orang tua sudah bilang berhenti nyuruh

⁶³ Wawancara dengan Resian, (Kampung Bumi, Dusun 9 Umbul Metro), pada pukul 15.05 WIB, 29 Desember 2023

⁶⁴ Wawancara dengan Vera, (Kampung Bumi Aji, Dusun 9 Umbul Metro), pada pukul 15.18 WIB, 25 Desember 2023

⁶⁵ Wawancara dengan Fitriani, (Kampung Bumi Aji, Dusun 3 Margo Utomo), pada pukul 15.35 WIB, 29 Desember 2023

⁶⁶ Wawancara dengan Yunita, (Kampung Bumi Aji, Dusun 3 Margo Utomo), pada pukul 16.25 WIB, 23 Desember 2023

belajar atau ngaji iya langsung berhenti”.⁶⁷ Hal yang serupa disampaikan oleh Lia “saya dikenal *handphone* dari kecil tapi kalau dibeliin langsung dari kelas 4 SD, biasanya kalau main *handphone* lebih sering main *game online* karena asyik banyak kenalan temen juga dari main *game online*, tapi kadang juga buka aplikasi lain juga, biasa main *game online* kalau sudah capek iya berhenti, biasanya juga main sampai *handphone* nya mati”.⁶⁸

Penjelasan yang sama disampaikan oleh Rafa “saya dikasih ibuk *handphone* tahun kemaren, kalau main dibatasin Ibuk karena buat waktu belajar sama ngaji, saya kalau main *handphone* lebih suka main *game online free fire*, tapi kadang suka kesel kalau lagi main disuruh berhenti main hp sama Ibuk”.⁶⁹ Begitu juga yang disampaikan oleh Rangga “dulu sebelum ada *handphone* sering lihat temen main terus sudah dikasih *handphone* sendiri lebih suka main game sendiri, kadang ngajak temen maabar biar seru, kalau yang suka batasin waktu nyuruh berhenti main itu Ibuk biasanya disuruh makan, ngaji kayak gitu”.⁷⁰

Hal yang sama juga disampaikan oleh Zaka “biasa main *game online* kalau sudah waktu dirumah pulang dari sekolah, biasa main lama berhenti kalau sudah disuruh ibuk berhenti karena takut dimarahin, kalau kata Ibuk

⁶⁷ Wawancara dengan Zahra, (Kampung Bumi Aji, Dusun 4 Margo Utomo), pada pukul 10.50 WIB, 22 Desember 2023

⁶⁸ Wawancara dengan Lia, (Kampung Bumi Aji, Dusun 4 Margo Utomo), pada pukul 11.15 WIB, 22 Desember 2023

⁶⁹ Wawancara dengan Rafa, (Kampung Bumi Aji, Dusun 7 Sinar Jaya), pada pukul 09.20 WIB, 25 Desember 2023

⁷⁰ Wawancara dengan Rangga, (Kampung Bumi Aji, Dusun 7 Sinar Jaya), pada pukul 16.03 WIB, 25 Desember 2023

main game boleh tapi ingat waktu, jangan sampai lupa waktu”.⁷¹ Hal yang sama disampaikan oleh Bayu “saya dikasih *handphone* sama orang tua itu dari kelas 3 SD, main nya dari awal beli *handphone* itu karena kenal *game online* nya suka lihat abang main *game online*. Paling lama main sampai main game nya menang, tapi kadang sama orang tua disuruh berhenti main biar mata gak sakit”.⁷²

Serupa dengan yang disampaikan oleh Rama “main *game online* lebih seru, kalau belajar bikin ngantuk. Suka main *game online* karena lihat temen main game”.⁷³ Keterangan yang sama juga disampaikan oleh Ika “punya *handphone* sendiri dari kelas 2 SD, kalau buka hp biasanya suka main game kalau gak liat tik tok, tapi sama orng tua suka suruh berhenti main *handphone* kalau waktu belajar sama mau ngaji”.⁷⁴

Selanjutnya peneliti kembali melanjutkan wawancara dengan Ghea “main *handphone* biasa nya suka main *game online* yang masak-masakan sama main *game online subway* yang lari dapat koin, kalau main biasanya lama berhenti kalau sudah disuruh orang tua”.⁷⁵ Hal yang sama juga diungkapkan oleh Syifa “dibeliin *handphone* sama ibuk umur 8 tahun, sama

⁷¹ Wawancara dengan Zaka, (Kampung Bumi Aji, Dusun 5 Panca Tunggal), pada pukul 16.42 WIB, 25 Desember 2023

⁷² Wawancara dengan Bayu, (Kampung Bumi Aji, Dusun 5 Panca Tunggal), pada pukul 17.10 WIB, 25 Desember 2023

⁷³ Wawancara dengan Rama, (Kampung Bumi Aji, Dusun 1 Bumi Aji), pada pukul 17.27 WIB, 25 Desember 2023

⁷⁴ Wawancara dengan Ika, (Kampung Bumi Aji, Dusun 1 Bumi Aji), pada pukul 15.30 WIB, 29 Desember 2023

⁷⁵ Wawancara dengan Ghea, (Kampung Bumi Aji, Dusun 8 Sliwangi), pada pukul 16.05 WIB, 23 Desember 2023

ibuk boleh main *handphone* kalau sudah selesai belajar tapi suka main *handphone* apalagi main game kalau belajar itu bikin ngantuk”.⁷⁶

Kembali peneliti melakukan wawancara dengan Dini “kalau *handphone* masih punya Ibuk, biasa main *handphone* main nya *game online subway* yang dapat koin. Biasa main *handphone* dikasih waktu main sama Ibuk, kalau waktu nya makan berhenti main game nya”.⁷⁷ Senada dengan yang diungkapkan oleh Zakia “bisa main game abis belajar baru dibolehin pegang *handphone*, kalau lagi belajar pengen cepat selesai biar bisa main game, suka main *game online free fire* karena seru”.⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara anak di Kampung Bumi Aji, dan setelah melihat dampak yang terjadi akibat anak sering bermain *game online* maka orang tua harus memberikan ketegasan dan mulai mengurangi waktu kebiasaan anak bermain *handphone* terkhusus *game online*. Jika sebagai orang tua memberikan kebebasan anak bermain *game online*, maka bisa dipastikan sangat sulit untuk menghentikan kebiasaan tersebut. akan tetapi, ketika orang tua memberikan batasan kepada anak dalam bermain *game online* dapat dipastikan kebiasaan tersebut dapat dihindari dan tidak akan terjadinya kecanduan bermain *game online* terhadap anak.

Selanjutnya peneliti juga mewawancarai Bapak Saifuddin selaku Kepala Kampung Bumi Aji, berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh

⁷⁶ Wawancara dengan Syifa, (Kampung Bumi Aji, Dusun 8 Sliwangi), pada pukul 16.13 WIB, 29 Desember 2023

⁷⁷ Wawancara dengan Dini, (Kampung Bumi Aji, Dusun 2 Bumi Aji), pada pukul 16.25 WIB, 29 Desember 2023

⁷⁸ Wawancara dengan Zakia, (Kampung Bumi Aji, Dusun 2 Bumi Aji), pada pukul 16.15 WIB, 30 Desember 2023

“melihat dari anak zaman sekarang ini sudah tidak asing bagi mata memandang anak yang punya *handphone*, dan dari yang saya lihat banyak nya anak yang punya *handphone* itu bermain game yang ada di *handphone*, karena bisa di lihat dari keseharian anak sekarang jarang ada yang bermain kumpul bersama teman-teman nya lebih banyak didalam rumah main game nya, menurut saya itu juga perbandingan anak zaman sekarang sama zaman dulu yang sama sekali gak ada teknologi khususnya *handphone*”.⁷⁹

Dari beberapa hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa sebagai orang tua harus memiliki ketegasan dan juga cara dalam memberikan batasan waktu bermain *handphone* atau bermain *game online* kepada anak, orang tua juga berperan penting dalam mengawasi anak bermain *handphone* terkhusus bermain *game online*, dan orang tua juga penting dalam memberikan dan menekankan etika komunikasi kepada anak.

1. Karakteristik Informan

a. Karakteristik Informan Orang Tua

Untuk karakteristik informan orang tua dalam penelitian ini meliputi umur. Informan berjumlah 18 orang, umur karakteristik informan adalah 30-40 tahun. Penulis menggambarkan dalam tabel sebagai berikut:

⁷⁹ Wawancara dengan Bapak Saifuddin selaku kepala Kampung Bumi, pada pukul 10.30 WIB, 30 Desember 2023

Tabel 4**Karakteristik Informan Orang tua Kampung Bumi Aji**

No.	Umur (Tahun)	Jumlah
1.	30-35 tahun	7 orang
2.	35-40 tahun	11 orang
Total		18 orang

b. Karakteristik Informan Anak

Untuk karakteristik anak adalah 8-11 tahun. Informan anak berjumlah 18 orang. Penulis menggambarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5**Karakteristik Informan Orang tua Kampung Bumi Aji**

No.	Umur (Tahun)	Jumlah
1.	8 tahun	4 orang
2.	9 tahun	3 orang
3.	10 tahun	6 orang
4.	11 tahun	5 orang
Total		18 orang

C. Analisis Etika Komunikasi Anak Pemain *Game Online* Terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)

Masyarakat Kampung Bumi Aji sejatinya sudah menyadari adanya penurunan etika dalam komunikasi pada anak. Penurunan etika dalam komunikasi anak ini disebabkan karena kurangnya ketegasan dalam membatasi anak bermain game online yang ada di *handphone*.

Berdasarkan data yang telah diamati banyak sekali orang tua yang merasakan dampak dari penggunaan *handphone* terkhusus yang telah terpengaruh akan adanya *game online* terhadap anak yang usianya cukup belia yang sudah dapat mengaplikasikan *handphone*, yang kebanyakan telah kecanduan akan adanya fitur permainan *game online*. Dampak yang dirasakan oleh orang tua di Kampung Bumi Aji sangat miris terutama dalam hal etika komunikasi anak, untuk itu diperlukan ketegasan orang tua terhadap anak. Adapun diantaranya bentuk penghormatan anak kepada orang tua:

- a. Memanggil dengan panggilan yang menunjukkan rasa hormat seperti, Aba, Ayah, Bapak, dan Papa.
- b. Berbicara dengan lemah lembut (baik dari bahasanya maupun suaranya).
- c. Tidak mengucapkan kata-kata yang kasar dan menyakitkan.⁸⁰

Tidak semua individu baru cocok dengan gambaran orang tua

⁸⁰ Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta:Amzah 2018), hal.81

berdasarkan kesopanan dan tata krama dalam bercakap-cakap. Oleh karena itu, sangat disarankan agar setiap orang berbicara kepada orang lain dengan anggun dan sopan santun atau intonasi yang tepat setiap kali mereka berbicara, dan perlu nya mempertimbangkan prinsip-prinsip *Qawlan Karima* dalam setiap percakapan dengan mereka yang berada dalam situasi yang lebih baik dari kita.

Para orang tua di Kampung Bumi Aji sudah semestinya memiliki sikap parenting yang berbeda kepada anak-anak nya. Masing-masing diantaranya memiliki etika sesuai dengan yang diterapkan kepada anak nya. Dalam hal ini mayoritas orang tua mengutamakan adab dan sopan santun. Maka dalam Islam sejatinya komunikasi yang dilakukan orang tua di Kampung Bumi Aji berorientasi kepada Prinsip Komunikasi Islam *Qawlan Layyina*.

Dalam pengimplementasian *Qawlan Layyina* oleh orang tua di Kampung Bumi Aji, maksud dari *Qawlan Layyina* adalah sikap sopan santun atau perkataan yang lembut dan penuh keramahan. Orang tua di Kampung Bumi Aji selalu menjunjung dan menerapkan sikap sopan santun kepada anak-anak nya. Ketika orang tua di Kampung Bumi Aji sudah menanamkan *Qawlan Layyina* maka akan diiringi dengan *Qawlan Ma'rufan* (perkataan yang baik) dan *Qawlan Karima* (perkataan yang bertata krama).

Selanjutnya para orang tua juga menekankan anak nya untuk berbicara jujur dan sopan santun. *Qawlun Sadida* merupakan terjemahan dari kata "*Sadidan*" menyiratkan "benar" tetapi juga menunjukkan "tepat

sasaran". Dalam berkomunikasi, sangat penting menjunjung tinggi etika berbicara dengan menggunakan bahasa yang sederhana, lugas, berasal dari hati yang murni, dan mudah dipahami.

Dalam berkomunikasi, Bahasa adalah alat utama yang digunakan dalam setiap kegiatan, tentunya untuk memahami dan mengerti maksud yang disampaikan oleh lawan bicara. Para orang tua di Kampung Bumi Aji kini lebih sering menggunakan Bahasa daerah masing-masing ketika berbicara dengan yang satu suku dalam kesehariannya, contoh ketika orang tua yang dari suku Lampung berbicara dengan anaknya sendiri, begitu pun dengan yang suku Jawa. Namun, ketika mereka bertegur sapa dengan yang tidak satu suku lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia, dengan demikian maka terlaksanalah prinsip komunikasi islam *qawlan maysura*. Prinsip komunikasi Islam *Qawlan Maysura* yang ada di Kampung Bumi Aji adalah dengan berkomunikasi menggunakan Bahasa yang mudah difahami, yaitu anak berkomunikasi dengan orang tuanya menggunakan bahasa yang lugas dan sopan.

Etika komunikasi anak terhadap orang tua di Kampung Bumi Aji sudah cukup baik, namun di sisi lain etika komunikasi anak yang bermain *game online* atau telah terpengaruh atau kecanduan game online masih kurang baik dikarenakan mereka yang terpengaruh atau mengikuti tutur kata dari lawan mainnya, sehingga hal tersebut sudah menjadi biasa di kalangan anak pemain *game online* dan akhirnya menjadi suatu kebiasaan di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana anak ketika

berbicara dan bersikap kepada orang tua maupun sekitarnya. Seperti halnya pemanggilan, anak memanggil yang lebih tua dengan menggunakan panggilan sesuai dengan aturan yang dianjurkan oleh setiap adatnya.

Hal ini terbukti bahwa anak di Kampung Bumi Aji meskipun berbeda-beda suku atau berbeda Bahasa, pada kondisi tertentu Ketika suku Lampung misalnya, berkunjung atau berkomunikasi dengan masyarakat Jawa bahwa dia simpati atau menghargai budaya suku Jawa. Hal tersebut menjadikan anak di Kampung Bumi Aji berkomunikasi dengan perilaku atau perkataan yang membekas di jiwanya. Dalam Islam ini sangat dianjurkan, seperti pada prinsip komunikasi Islam *Qawlan Baligha*.

Selanjutnya, komunikasi tidak terlepas dari teori komunikasi. Dalam hal ini penulis mengaitkan dengan teori komunikasi Islam yang memiliki prinsip komunikasi dalam Al-Qur'an yang tidak terlepas dari ajaran Islam. Pada masyarakat Kampung Bumi Aji penerapan prinsip komunikasi Islam cukup baik dari berbagai aspek, misalnya masyarakat terutama orang tua sudah menanamkan sopan santun kepada anak dalam berkomunikasi dengan yang lebih tua. Namun, hal tersebut kembali lagi pada anak pemain *game online* karena akan susah dalam menerapkan kembali pada anak-anak tersebut setelah mereka kecanduan atau terpengaruh dengan *game online*.

Menjaga komunikasi yang baik adalah kunci dari segalanya. Karena kehidupan ini berlangsung dengan baik dari bagaimana kita berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan diri sendiri.

Adapun beberapa strategi orang tua kepada anak dalam membatasi anak bermain game online di Kampung Bumi Aji sebagai berikut:

- a. Membatasi waktu bermain *handphone*, anak apabila tidak dibatasi akan menjadi kebiasaan yang menyebabkan anak akan kecanduan dengan adanya *game online*, itulah kenapa orang tua di Kampung Bumi Aji cukup membatasi anak nya bermain *handphone* meskipun ada beberapa orang tua yang anak nya sudah tidak bisa dikendalikan lagi.
- b. Memberi waktu bermain diluar yang banyak, dengan cara mengajak anak bermain dengan teman sebayanya atau mengajak anak jalan-jalan keluar rumah dengan keluarga.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang etika komunikasi anak bermain *game online* terhadap orang tua di Kampung Bumi Aji menunjukkan bahwa etika komunikasi anak terhadap orang tua yang ada di Kampung Bumi Aji sudah berjalan cukup baik. Maka peneliti memberikan kesimpulan sebagai analisis data yang telah peneliti lakukan berdasarkan observasi sebagai berikut:

1. Penggunaan ponsel pada anak di Kampung Bumi Aji merupakan kegiatan yang lumrah, mayoritas anak sudah sangat mengenal *game online* dan bisa mengoperasikan *handphone* sesuai dengan keinginan anak. Adapun untuk etika komunikasi anak di Kampung Bumi Aji dalam berkomunikasi dengan menggunakan prinsip kebaikan, yang didasarkan pada penggunaan bahasa yang baik, sopan dan bebas dari kata-kata yang menyakitkan atau menyinggung. Para orang tua di Kampung Bumi Aji menanamkan prinsip komunikasi dalam Islam yaitu *qawlan sadida* (perkataan yang benar dan jujur), *qawlan baligha* (jelas dan membekas di jiwa), *qawlan ma'rufa* (perkataan yang baik), *qawlan karima* (bertatakrama/enak didengar), *qawlan layyina* (perkataan yang lemah lembut), dan *qawlan maysura* (perkataan yang mudah dimengerti). Hal tersebut menjadi salah satu faktor etika berkomunikasi anak di Kampung Bumi Aji berjalan dengan baik.

2. Upaya yang dilakukan orang tua dalam membina etika komunikasi anak dilakukan dengan cara pemberian contoh komunikasi yang baik, sopan dan santun terlebih dahulu dimulai dari orang tua sesama orang tua kemudian akan ditiru oleh anak.

B. Saran

Berdasarkan rangkaian yang telah disusun dari awal hingga akhir tentang etika komunikasi anak pemain *game online* terhadap orang tua di Kampung Bumi Aji, ada beberapa saran yang diharapkan guna mengevaluasi penelitian ini, antara lain:

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini masyarakat terkhusus orang tua yang ada di Kampung Bumi Aji, perlu lebih banyak wawasan tentang *handphone* dan dampak positif serta dampak negatif. Dapat juga memberikan ketegasan dalam membatsi anak bermain *handphone* terutama dalam hal bermain *game online*.
2. Kepada aparaturnya Kampung Bumi Aji semoga bisa meningkatkan pelayanan dan membantu pemahaman masyarakat khususnya tentang orang tua dan anak serta ikut membangun masyarakat yang lebih baik.
3. Kepada seluruh anak yang ada di Kampung Bumi Aji, untuk selalu belajar dan berusaha komunikasi yang baik, sopan dan santun kepada orang yang lebih tua dan juga kepada teman sebaya.
4. Orang tua ataupun masyarakat Kampung Bumi Aji harus meminilisir waktu kepada anak dalam bermain *handphone* atau *smartphone*, karena hal tersebut sangat berpengaruh untuk anak agar tidak kecanduan akan

ada nya *handphone* atau *smartphone* terkhusus dengan berbagai macam fitur aplikasi *game online*, dan orang tua juga harus memberikan pengawasan yang ekstra ketika anak sedang bermain *handphone* atau *smartphone* terkhusus ketika anak sedang bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Atabih, *Kamus Inggris Indonesia Arab*, (Yogyakarta: Multi Karya Grafika, 2020)
- Anugrah Fajar Milano, Skripsi: *Pengaruh Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa Sman 1 Payaraman)*, (Palembang: UIN Raden Fatah, 2019)
- Candra and Masya, Skripsi: *“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2019/2020*
- Daradjat Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020),
- Djanewar Ny, *Etika Komunikasi Perkantoran*, (Bandung: Ganeca Exact Bandung, 2019)
- Effendy Uchjana Onong, *Hubungan Masyarakat: Suatu Studi Komunikologis*, (Bandung: PT. Remaja Rosida Karya, 2020)
- Firdaus Yusnizal, Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online, Vol.2, No.2, *Jurnal riset terapan akuntansi politeknik negeri sriwijaya*, tahun 2019
- Hamka, *Tafsir Al-Azhar* (Jakarta: Pustaka Panji Mas, Juzu’: 21, 2020)
- Ihsani Amiruddin Fikri A., dan Novi Febriyanti, Etika Komunikasi Sebagai Kontrol Kesalehan Virtual dalam Perilaku Bermedia Masyarakat Di Era Digital, Vol.02, No.01, *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, tahun 2021
- Ilahi Wahyu, *MA.Komunikasi Dakwah*, (Bandung: PT. Permata Rosdakarya, 2020)
- Jabbar Najih Nashihun, Skripsi: *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022)
- Mardiyah, “Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Agama Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak”, *Jurnal Kependidikan*, Vol. Iii No. 2, (2021)

- Marsaid, *Perlindungan Hukum Anak Pidana Dalam Perspektif Hukum Islam* (Maqasid Asy-Syari'ah), (Palembang: NoerFikri, 2021)
- Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta:Amzah 2015)
- Munawwir Warson Ahmad, *Kamus Al-Munawwir Ara Indonesia Terlengkap*, (Surabaya: Pustaka Progresif, 2019)
- Nasution Zulkurnaen, *Sosiologi Komunikasi Massa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2019)
- Palogan Daily Arma, skripsi: *Etika Komunikasi Antara Mahasiswa Dan Dosen Di Media Sosial (Studi Analisis Wacana Pada Pesan Whatsapp)*, (Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)
- Prasanti Ditha, Sri Seta Indriani, "Etika Komunikasi Dalam Media Sosial Ibu PKK Di Desa Mekarmukti Kab. Bandung Barat", *Profetik Jurnal Komunikasi*, Vol. 10 No. 01, 2017
- Rakhmad Jalaluddin, *Islam Aktual: Refleksi Seorang Cendekiawan Muslim*, (Bandung: Mizan, 2019)
- Ruslan Rosadi. *Etika Kehumasan Konsepsi & Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2018
- Rustan Sultra Ahmad, Nurhakki Hakki, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta : Deepblusih, 2019)
- Sangkala Ibsik and Nurlaela, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur," No. 1 (2020)
- Sendijaya Djurasa Sasa, *Jurnal Pengantar Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2019)
- Talo Irfan, Skripsi: *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma*, (Bengkulu: Universitas Fatmawati Sukarno, 2022)
- Taufik Tata, *Etika Komunikasi Islam*
- Tawas M.A Casey, Dampak Komunikasi Penggunaan Aplikasi Game Online Call Of Duty Pada Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 8 Manado, Vol.5 No.1, *Jurnal acta diurna komunikasi*, tahun 2023
- Undang-Undang Ketenagakerjaan 2003 (UU No.13 Th.2003)

UU No. 17 Tahun 2016 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang
Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

Zuhaily Wahbah, *Tafsir Munir*, (Beirut: Dar al-Fikr, 2019)

LAMPIRAN-LAMPIRAN



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 : B-0473/In.28.4/D.1/PP.00.9/05/2023
Lampiran : -
Perihal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

15 Mei 2023

Yth.

Dr. Aliyandi Lumbu, M.Kom.I

di -

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka membantu mahasiswa dalam penyusunan Proposal dan Skripsi, maka Bapak/Ibu tersebut di atas, ditunjuk sebagai Pembimbing Skripsi mahasiswa :

Nama : Amanda Lestari
NPM : 2004010003
Fakultas : Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : Dampak Game Online terhadap Disiplin dan Etika Komunikasi Remaja Muslim (Studi Kasus Desa Bumi Aji Anak Tuha Lampung Tengah)

Dengan ketentuan :

1 Pembimbing

Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan Proposal sampai selesai Skripsi, mengoreksi out line, alat pengumpul data (APD)

Mahasiswa

Mahasiswa melakukan bimbingan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a Pasca seminar Proposal mahasiswa wajib melakukan pendalaman BAB I, II dan III kepada pembimbing
 - b Mahasiswa mengajukan surat research setelah mendapat persetujuan (ACC) BAB I,II dan III dari Pembimbing
 - 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 Skripsi yang dikeluarkan oleh 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

Khoirurrijal



**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 : B-0939/In.28/J/TL.01/09/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA DESA BUMI AJI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

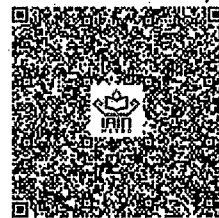
Nama : **AMANDA LESTARI**
NPM : 2004010003
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul : **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN DAN ETIKA
KOMUNIKASI REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS DESA
BUMI AJI ANAK TUHA LAMPUNG TENGAH)**

untuk melakukan prasurvey di DESA BUMI AJI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 14 September 2023
Ketua Jurusan,



Astuti Patminingsih M.Sos.I
NIP 197702182000032001



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG
TENGAH KECAMATAN ANAK TUHA
KAMPUNG BUMI AJI**

Sekretariat ; Jalan Anak Tuha No.01 Kampung Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah Kode Pos ; 34176

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 400 / 325 /2005 /IX/ 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Kampung Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Kabupaten Lampung Tengah :

Nama : SAIFUDDIN
NIK : -
Pangkat / Golongan : -
Jabatan : Kepala Kampung Bumi Aji
Unit Kerja : Kantor Kepala Kampung Bumi Aji

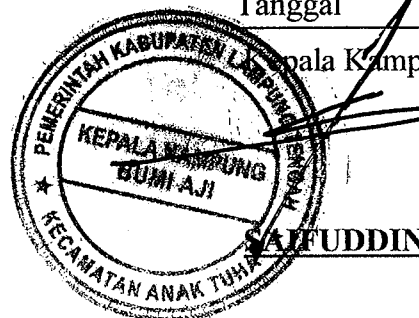
Memberikan Izin Penelitian untuk Bahan Penyusunan Skripsi Kepada :

Nama : AMANDA LESTARI
NPM : 2004010003
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Penelitian : Dampak Game Online Terhadap Disiplin dan Etika
Komunikasi Remaja Muslim (Studi Kasus Desa Bumi Aji
Anak Tuha Lampung Tengah)

Demikian surat izin ini di buat dengan sebenarnya untuk di pergunakan sebagaimana mestinya

Ditetapkan di : Bumi Aji
Tanggal : 18 September 2023

Kepala Kampung Bumi Aji





**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.ain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1224/In.28/D.1/TL.00/11/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA DESA BUMI AJI,
KECAMATAN ANAK TUHA,
LAMPUNG TENGAH
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1223/In.28/D.1/TL.01/11/2023, tanggal 21 November 2023 atas nama saudara:

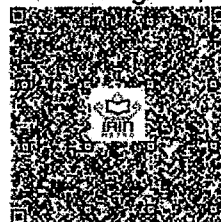
Nama : **AMANDA LESTARI**
NPM : 2004010003
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA DESA BUMI AJI, KECAMATAN ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di DESA BUMI AJI, KECAMATAN ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK DENGAN ORANG TUA (STUDI KASUS DESA BUMI AJI, KECAMATAN ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH)".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 21 November 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. H. Khoirumijal S.Ag, MA
NIP 19730321 200312 1 002

SURAT TUGAS

Nomor: B-1223/ln.28/D.1/TL.01/11/2023

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

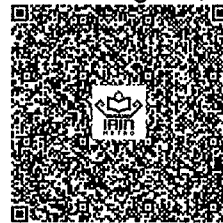
Nama : **AMANDA LESTARI**
NPM : 2004010003
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di DESA BUMI AJI, KECAMATAN ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK DENGAN ORANG TUA (STUDI KASUS DESA BUMI AJI, KECAMATAN ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH)".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

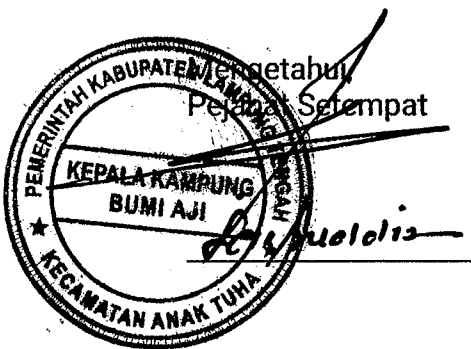
Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 21 November 2023

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. H. Khoirurrijal S.Ag, MA
NIP 19730321 200312 1 002





**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
KECAMATAN ANAK TUHA
KAMPUNG BUMI AJI**

Sekretariat ; Jalan Anak Tuha No.01 Kampung Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah Kode Pos ; 34176

SURAT IZIN RISET

Nomor : 400 / 340 /2005 /XII/ 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Kampung Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Kabupaten Lampung Tengah :

Nama : SAIFUDDIN
NIK : -
Pangkat / Golongan : -
Jabatan : Kepala Kampung Bumi Aji
Unit Kerja : Kantor Kepala Kampung Bumi Aji

Memberikan Izin Research / Penelitian untuk Bahan Penyusunan Skripsi Kepada :

Nama : AMANDA LESTARI
NPM : 2004010003
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Penelitian : ETIKA BERKOMUNIKASI ANAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK ORANG TUA (STUDI KASUS DESA BUMI AJI , KECAMATAN ANAK TUHA KABUPATEN LAMPUNG TENGAH)

Berdasarkan Surat Surat dari Fakultas USHULUDDIN , ADAB DAN DAKWAH Nomor : B- 1224/ I.28/D.1 / TL.00 / 11 / 2023 Tanggal 21 November 2023 .

Demikian surat izin ini di buat dengan sebenarnya untuk di pergunakan sebagaimana mestinya

Ditetapkan di : Bumi Aji

Tanggal : 08 Desember 2023

Kampung Bumi Aji



OUTLINE

ETIKA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE TERHADAP ORANG TUA (STUDI PRINSIP KOMUNIKASI ISLAM DI DESA BUMI AJI, KECAMATAN ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH)

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

NOTA DINAS

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN ABSTRAK

HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Batasan Masalah
- C. Pertanyaan Penelitian
- D. Tujuan dan Manfaat Penelitian
 1. Tujuan Penelitian
 2. Manfaat Penelitian
- E. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Etika Komunikasi
 1. Pengertian Etika Komunikasi

2. Prinsip Komunikasi Islam
 3. Bentuk-bentuk Komunikasi
- B. Anak
- C. Game Online
1. Pengertian Game Online
 2. Aspek Pengaruh Game Online
 3. Dampak Negatif Dan Positif Game Online
- D. Akhlak
- E. Orang Tua

BAB III METODELOGI PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
1. Jenis Penelitian
 2. Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
1. Sumber Data Primer
 2. Sumber Data Skunder
- C. Teknik Pengumpulan Data
1. Wawancara
 2. Observasi
 3. Dokumentasi
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Analisis Data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Sejarah Terbentuknya Desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah
1. Gambaran Umum Desa Bumi Aji
 2. Visi dan Misi Desa Bumi Aji
 3. Struktur Desa Bumi Aji
 4. Data Penduduk Desa Bumi Aji
- B. Pelaksanaan Etika Komunikasi Anak Pemain Game Online Terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam Di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)

- C. Analisis Etika Komunikasi Anak Pemain Game Online Terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam Di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
B. Saran

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, 12 November 2023

Pembimbing

Penulis,



Dr. Aliyandi Lumbu, S.Sos, M.Kom.I
NIDN.0223107602



Amanda Lestari
NPM.2004010003

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
ETIKA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE TERHADAP ORANG TUA
(STUDI PRINSIP KOMUNIKASI ISLAM DI DESA BUMI AJI, KECAMATAN
ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH)

PEDOMAN WAWANCARA

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Wawancara bebas terstruktur
2. Selama penelitian berlangsung, peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil wawancara
3. Waktu pelaksanaan wawancara sewaktu-waktu masih bisa berubah mengikuti perkembangan situasi dan kondisi lapangan

B. IDENTITAS

1. Informan :
2. Alamat :
3. Waktu Pelaksanaan :

C. WAWANCARA

1. Orang Tua Di Desa Bumi Aji
 - a. Apa bapak/ibu mempunyai anak yang bermain game online?
 - b. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang etika komunikasi dengan orang tua?
 - c. Bagaimana cara komunikasi anak terhadap orang tua yang baik menurut bapak/ibu?
 - d. Menurut bapak/ibu bagaimana etika komunikasi anak terhadap orang tua di lingkungan sekitar?
 - e. Apakah para orang tua di lingkungan sekitar sudah menanamkan etika komunikasi kejujuran (*qawlan sadidan*)?
 - f. Apakah para orang tua di lingkungan sekitar sudah menanamkan etika komunikasi yang efektif (*qawlan baligha*)?
 - g. Apakah para orang tua di lingkungan sekitar sudah menanamkan etika komunikasi yang baik (*qawlan ma'rufan*), mulia (*qawlan karima*) dan lemah lembut/sopan (*qawlan layyina*)?

- h. Apakah para orang tua di lingkungan sekitar sudah menanamkan etika komunikasi yang mudah difahami (*qawlan maysura*)?
- i. Faktor apa saja yang mempengaruhi etika komunikasi anak yang telah kecanduan akan adanya game online?
- j. Berapa lama anak bapak/ibu dalam bermain game online?
- k. Apa harapan bapak/ibu terhadap etika komunikasi anak yang telah kecanduan akan adanya game online?

D. OBSERVASI

1. Observasi ini dilakukan di desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah, dengan maksud untuk mengetahui kondisi lokasi penelitian.
2. Observasi dilakukan di desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah, dengan maksud untuk memperoleh informasi tentang bagaimana cara atau Etika komunikasi anak pemain game online terhadap orang tua (gaya Bahasa dan cara berbahasa).

E. PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Sejarah desa Bumi Aji
2. Visi dan misi desa Bumi Aji
3. Struktur desa Bumi Aji
4. Data penduduk desa Bumi Aji

Metro, 12 November 2023

Pembimbing

Penulis,



Dr. Aliyandi Lumbu, S.Sos, M.Kom.I
NIDN.0223107602



Amanda Lestari
NPM.2004010003

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
ETIKA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE TERHADAP ORANG TUA
(STUDI PRINSIP KOMUNIKASI ISLAM DI DESA BUMI AJI, KECAMATAN
ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH)

PEDOMAN WAWANCARA

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Wawancara bebas terstruktur
2. Selama penelitian berlangsung, peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil wawancara
3. Waktu pelaksanaan wawancara sewaktu-waktu masih bisa berubah mengikuti perkembangan situasi dan kondisi lapangan

B. IDENTITAS

1. Informan :
2. Alamat :
3. Waktu Pelaksanaan :

C. WAWANCARA

1. Anak Di Desa Bumi Aji
 - a. Apakah mempunyai handphone?
 - b. Sudah berapa lama mempunyai handphone?
 - c. Apakah bermain game online?
 - d. Berapa lama waktu bermain game online?
 - e. Apakah dari orang tua membatasi dalam bermain game online?

D. OBSERVASI

1. Observasi ini di lakukan di desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah, dengan maksud untuk mengetahui kondisi lokasi penelitian.
2. Observasi dilakukan di desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah, dengan maksud untuk memperoleh informasi tentang bagaimana cara atau Etika komunikasi anak pemain game online terhadap orang tua (gaya Bahasa dan cara berbahasa).

E. PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Sejarah desa Bumi Aji
2. Visi dan misi desa Bumi Aji
3. Struktur desa Bumi Aji
4. Data penduduk desa Bumi Aji

Pembimbing



Dr. Aliyandi Lumbu, S.Sos, M.Kom.I
NIDN.0223107602

Metro, 12 November 2023

Penulis,



Amanda Lestari
NPM.2004010003

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
ETIKA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE TERHADAP ORANG TUA
(STUDI PRINSIP KOMUNIKASI ISLAM DI DESA BUMI AJI, KECAMATAN
ANAK TUHA, LAMPUNG TENGAH)

PEDOMAN WAWANCARA

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Wawancara bebas terstruktur
2. Selama penelitian berlangsung, peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil wawancara
3. Waktu pelaksanaan wawancara sewaktu-waktu masih bisa berubah mengikuti perkembangan situasi dan kondisi lapangan

B. IDENTITAS

1. Informan :
2. Alamat :
3. Waktu Pelaksanaan :

C. WAWANCARA

1. Kepala Desa Bumi Aji
 - a. Berapa banyak kepala keluarga yang ada didesa Bumi Aji?
 - b. Bagaimana cara etika komuniaksi anak pemain game online terhadap orang tua didesa Bumi Aji?
 - c. Apakah menurut bapak etika komunikasi anak terhadap orang tua didesa Bumi Aji berpengaruh karena adanya game online?
 - d. Menurut bapak bagaimana etika komunikasi anak bermain game online terhadap orang tua dilingkungan sekitar?
 - e. Faktor apa saja yang mempengaruhi etika komunikasi anak yang telah kecanduan akan adanya game online?
 - f. Apa harapan bapak terhadap akhlak anak yang telah kecanduan akan adanya game online?

D. OBSERVASI

1. Observasi ini dilakukan di desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah, dengan maksud untuk mengetahui kondisi lokasi penelitian.
2. Observasi dilakukan di desa Bumi Aji Kecamatan Anak Tuha Lampung Tengah, dengan maksud untuk memperoleh informasi tentang bagaimana cara atau Etika komunikasi anak pemain game online terhadap orang tua (gaya Bahasa dan cara berbahasa).

E. PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Sejarah desa Bumi Aji
2. Visi dan misi desa Bumi Aji
3. Struktur desa Bumi Aji
4. Data penduduk desa Bumi Aji

Pembimbing



Dr. Aliyandj Lumbu, S.Sos, M.Kom.I
NIDN.0223107602

Metro, 12 November 2023

Penulis,



Amanda Lestari
NPM.2004010003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
E-mail: iaimetro@metrouniv.ac.id Website : www.metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Amanda Lestari
NPM : 2004010003

Fakultas/Jurusan : FUAD /KPI
Semester/TA : VII /2023

No.	Hari/Tanggal	Hal yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
1.	Selasa 17/10 2023	latar belakang lebih rinci sesuai tema Penelitian relevan harus 5 tahun, minimal tahun. Perbedaan persamaan, lalu pembahasan metode yang sesuai, primer, sekunder Purposive sampling (untuk pengambilan sample dengan purposive sampling.)	
	Senin 23/10 2023	Kerangka teori harus relevan dengan tema atau judul riset yang diambil Pembuatan proposal sesuai buku panduan Referensi daftar pustaka dengan Zotero ACE	

Dosen Pembimbing,

Dr. Aliyandi Lumbu, M.Kom.I

NIP. 20

Mahasiswa ybs,

Amanda Lestari

NPM. 2004010003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

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

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Amanda Lestari
NPM : 2004010003

Fakultas/Jurusan : FUAD /KPI
Semester/TA : VII /2023

No.	Hari/Tanggal	Hal yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
1.	Senin 08 Januari 2024	<ul style="list-style-type: none">- Spasi untuk judul dirampai.- Dokumentasi ada ketidakefektifan.- Analisis harus jelas.- Daftar jargon lebih dari 5 tahun.- Bab 5 ditambahkan.- Bahasa ilmiah garis miring.	
2.	Selasa 09 Januari 2024	<p>AK di upl</p>	

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa ybs,

Dr. Aliyandi Lumbu, M.Kom.I

NIDN. 0223107602

Amanda Lestari

NPM. 2004010003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

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: fuadlainmetro@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 0060/In.28.4/J.1/PP.00.9/01/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos.I
NIP : 197702182000032001
Jabatan : Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Menerangkan bahwa

Nama : Amanda Lestari
NPM : 2004010003
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul : Etika Berkomunikasi Anak 'Bermain Game Online Terhadap Akhlak Dengan Orang Tua (Studi Kasus Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)

Mahasiswa tersebut, telah melaksanakan uji plagiasi Skripsi melalui program Turnitin dengan tingkat kemiripan 19 %

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 17 Januari 2024
Ketua Program Studi KPI



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



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

NPP: 1807062F0000001

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-13/In.28/S/U.1/OT.01/01/2024**

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

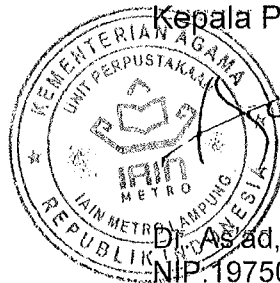
Nama : AMANDA LESTARI
NPM : 2004010003
Fakultas / Jurusan : Ushuluddin, Adab dan Dakwah / Komunikasi Penyiaran Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2004010003

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, 16 Januari 2024
Kepala Perpustakaan



D. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

DOKUMENTASI WAWANCARA



Foto 1 dan Foto 2

Peneliti Meawancarai dengan Ibu Miskia (Pukul 08.04 WIB) dan Ibu Purwanti (pukul 08.30 WIB), Dusun 6 Margajaya, 21 Desember 2023



Foto 3 dan Foto 4

Peneliti Mewawancarai dengan Ibu Dian Selasih (pukul 10.05 WIB) dan Bapak Herman (pukul 10.40 WIB), Dusun 9 Umbul Metro, 21 Desember 2023



Foto 5 dan Foto 6

Peneliti Mewawancarai dengan Ibu Dewi (pukul 15.07 WIB) dan Ibu Suharni (pukul 15.19 WIB), Dusun 3 Margoutomo, 27 Desember 2023



Foto 7 dan Foto 8

Peneliti Mewawancarai dengan Ibu Musdalifah (pukul 08.10 WIB) dan Ibu Legiam (pukul 08.45 WIB), Dusun 5 Panca Tunggal, 25 Desember 2023



Foto 9 dan Foto 10

Peneliti Mewawancarai dengan Ibu Nurhayati (pukul 09.20 WIB) dan Ibu Siti Fatimah (pukul 10.00 WIB), Dusun 7 Sinar Jaya, 25 dan 26 Desember 2023



Foto 11 dan Foto 12

Peneliti Mewawancarai dengan Bapak Okta (pukul 10.25 WIB) dan Bapak Muhammad Elhani (pukul 10.37 WIB), Dusun 1 Bumi Aji, 26 Desember 2023



Foto 13 dan Foto 14

Peneliti Mewawancarai dengan Bapak Suherman (pukul 10.45 WIB) dan Ibu Siti Maryam (pukul 16.45 WIB), Dusun 8 Sliwangi, 26 dan 29 Desember 2023



Foto 15 dan Foto 16

Peneliti Mewawancarai dengan Ibu Novita Sari (pukul 15.55 WIB) dan Ibu Erna Sari (pukul 16.09 WIB), Dusun 2 Bumi Aji, 27 Desember 2023



Foto 17

Peneliti Mewawancarai dengan Ibu Nani, Ibu Tuniarsih, Zahra, Lia (pukul 10.35-11.10 WIB), Dusun 4 Margo Utomo, 22 Desember 2023



Foto 19 dan Foto 20

Peneliti Mewawancarai dengan Sela (pukul 08.10 WIB) dan Abdurrahman (pukul 08.37 WIB), Dusun 6 Margajaya, 21 Desember 2023



Foto 21 dan Foto 22

Peneliti Mewawancarai dengan Resian (pukul 15.05 WIB) dan Vera (pukul 15.18 WIB), Dusun 9 Umbul Metro, 29 dan 25 Desember 2023



Foto 23 dan Foto 24

Peneliti Mewawancarai dengan Fitriani (pukul 15.35 WIB) dan Yunita (pukul 16.15 WIB), Dusun 3 Margo Utomo, 29 dan 27 Desember 2023



Foto 25 dan Foto 26

Peneliti Mewawancarai dengan Rafa (pukul 09.20 WIB) dan Rangga (pukul 16.03 WIB), Dusun 7 Sinar Jaya, 25 Desember 2023



Foto 27 dan Foto 28

Peneliti Mewawancarai dengan Zaka (pukul 16.42 WIB) dan Bayu (pukul 17.10 WIB), Dusun 5 Panca Tunggal, 25 Desember 2023



Foto 29 dan Foto 30

Peneliti Mewawancarai dengan Rama (pukul 17.27 WIB) dan Ika (pukul 15.50 WIB), Dusun 1 Bumi Aji, 25 dan 29 Desember 2023



Foto 31 dan Foto 32

Peneliti Mewawancarai dengan Ghea (pukul 16.40 WIB) dan Syifa (pukul 16.13 WIB), Dusun 8 Sliwangi, 27 dan 29 Desember 2023



Foto 33 dan Foto 34

Peneliti Mewawancarai dengan Dini (pukul 16.25 WIB) dan Zakia (pukul 16.15 WIB), Dusun 2 Bumi Aji, 29 dan 30 Desember 2023



Foto 37

Peneliti Mewawancarai dengan Bapak Saifuddin selaku Kepala Kampung Bumi Aji, pukul 10.30 WIB, 30 Desember 2023

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Amanda Lestari, lahir pada 21 Januari 2002 di Jakarta Timur, dari pasangan Bapak Sutarwi dan Ibu Erna Sari. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Peneliti menyelesaikan pendidikan formalnya di TK ‘Assadiyah Jakarta Timur lulus pada tahun 2008, selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan di SDN 1 Bumi Aji, Anak Tuha, Lampung Tengah lulus pada tahun 2014, setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan di MTs Bustanul ‘Ulum Jayasakti, Anak Tuha, Lampung Tengah lulus pada tahun 2017, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di MA Bustanul ‘Ulum Jayasakti, Anak Tuha, Lampung Tengah lulus pada tahun 2020, selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan perguruan tinggi pada program Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, dimulai pada semester satu tahun 2020/2021. Selanjutnya selama peneliti menjadi mahasiswi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, peneliti juga mengikuti organisasi baik di dalam maupun di luar Kampus yakni Organisasi Pramuka IAIN Metro dan Organisasi PMII Rayon KPI.

JADWAL PELAKSAAN PENELITIAN SKRIPSI

No.	Keterangan	2023										2024		
		Mart	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	
1.	Pengajaun judul													
2.	Pra survei													
3.	Penyusunan proposal													
4.	Seminar proposal													
5.	Pengurusan izin dan mengirim proposal													
6.	Izin dinas (surat menyurat)													
7.	Kroscek kevalidan data													
8.	Penulisan laporan													
9.	Sidang munaqosah													
10.	Penggadaan laporan													