



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Panglegur Km. 4 Telp. (0324) 327243 & Faks. 0324-322551 Pamekasan 69371
Website: fatar.iainmadura.ac.id; e-mail: tarbiyah@iainmadura.ac.id

TUGAS PENYUSUNAN SKRIPSI

Nomor : B-1494/In.38/FT/TL.00/04/2020

Nama : M. Dani Ihtirom
NIM : 18381091066
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)
Dosen Pembimbing : H. Muhammad Jamaluddin
Judul Penelitian : Dampak *Game online* terhadap Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Remaja Pecandu *Game online Mobile legend* di Pamekasan

Nomor Hp Mahasiswa : 085859234511

Tugas : 1. Kepada yang bersangkutan untuk segera meminta bimbingan pada dosen pembimbing
: 2. Kepada dosen pembimbing berwenang untuk melaksanakan bimbingan dalam a). Penyusunan Proposal, b). Seminar Proposal, c). Proses Penelitian Lapangan, d). Penyusunan Laporan Skripsi.

Surat tugas ini berlaku sejak dikeluarkan hingga pelaporan skripsi sempurna, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Pamekasan, 19 April 2021

Dekan,

H. Atiqullah

NIP.19730504199903101



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Panglegur Km. 4 Telp. (0324) 327243 & Faks. 0324-322551 Pamekasan 69371
Website: fatar.iainmadura.ac.id; e-mail: tarbiyah@iainmadura.ac.id

Pamekasan, 09 Mei 2022

Nomor: B-3953/In.38/FT/TL.00/03/2021

Perihal: Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Kepala Kelurahan Barurambat Timur
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Salam silaturahmi kami sampaikan, Dalam rangka penyusunan skripsi pada program sarjana strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah IAIN Madura. Kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar mahasiswa berikut:

Nama : M. Dani Ihtirom
NIM : 18381091066
Semester : VIII (Delapan)
Prodi : Bimbingan DanKonseling Pendidikan Islam
Judul Penelitian : Dampak *Game online* terhadap Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Remaja Pecandu *Game online mobile legend* di Pamekasan
Dosen Pembimbing : H. Muhammad Jamaluddin, M.Pd.

Guna memperoleh izin melaksanakan penelitiandi instansi Bapak/Ibu terkait dengan topik penelitian di atas.

Demikian permohoanan ini, atas perkenan dan bantuan Bapak/Ibu kami sampaikan terimakasih.

Walaikumsalam Wr. Wb

Pamekasan, 11 Oktober 2021

Dekan



Dr. H. Atiqullah, S.Ag., M.Pd

NIP. 197305041999031015



PEMERINTAH KABUPATEN PAMEKASAN
KECAMATAN PADEMAWU
KELURAHAN BARURAMBAT TIMUR
Jl. Veteran No. 200 Telp. (0324) 334875
Pamekasan 69321

SURAT REKOMENDASI

Tentang
IZIN PENELITIAN
Nomor : 070/29/432.502.1/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : KHOIRUL KOMAR, S.IP, M.Si
NIP : 19880313 200701 1 002
PANGKAT/GOL. : Penata Tk. 1 / III d
JABATAN : LURAH
Kelurahan Barurambat Timur Kec. Pademawu

Dengan ini kami memberikan ijin kepada :

Nama : M. DANI IHTIROM
NIM : 18381091066
Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Dampak Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal pada Remaja Pecandu Game Online Mobile Legends di Pamekasan.

Demikian untuk menjadi maklum, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pamekasan, 11 Mei 2022
LURAH BARURAMBAT TIMUR

KHOIRUL KOMAR, S.IP, M.Si
Penata Tk. 1
NIP. 19880313 200701 1 002

PEDOMAN WAWANCARA

KETUA KOMUNITAS

1. Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile legend*?
2. Bagaimana dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile legend*?

ANGGOTA KOMUNITAS

1. Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile legend*?
2. Bagaimana dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile legend*?

HASIL WAWANCARA

Informan : Ketua Komunitas *game Mobile legend*

Nama : M. Dhorif Tsabitul Azmi

Waktu/tempat : Minggu, 10 April 2022/*Game House* komunitas

Fokus	Petanyaan	Jawaban
1. Gambaran komunikasi interpersonal	Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	Jadi gambaran komunikasi interpersonal pada remaja pecandu <i>game</i> khususnya <i>game mobile legends</i> banyak kata-kata yang kurang mendidik, kurang baik yang dimana ketika remaja atau anak-anak yang memainkan <i>game mobile legends</i> ini hampir semuanya mengucapkan perkataan yang kotor khususnya in <i>game</i> . Apalagi ketika bermain atau mabar yang dimana ada 5 orang bermain dan berkumpul di satu tempat tersebut itu perkataannya sangat <i>toxic</i> sehingga jika oranglain mendengarkan perkataan si pemain <i>mobile legends</i> otomatis mereka akan terganggu dengan perkataan kotor tersebut. Dan perkataan yang kurang sopan tersebut sudah menjadi kebiasaan bagi para remaja, jadi ketika seorang remaja bermain dan baper dengan perkataan temannya itu dianggap atau istilahnya <i>Korang Abit Akancah</i>
2.Dampak <i>game online</i>	Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	menurut saya dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi interpersonal pada remaja pecandu <i>game online mobile legends</i> berdampak pada komunikasi yang kurang baik yang dimana ada sebagian anak yg tidak mengikuti alur dan ada juga anak yang mengikuti alur. Maksudnya jika anak tersebut mabar dengan orang yang sering <i>toxic</i> dan anak tersebut keseringan bermain

		dengan orang tersebut maka anak tersebut akan ikut mengucapkan hal-hal yang <i>toxic</i> , dan apabila seorang anak mabar dengan orang yang <i>toxic</i> tetapi si anak memiliki pemikiran yang bagus pasti anak tersebut pasti menjauhi atau tidak mabar dengan orang tersebut karena dia tahu orang itu memberi dampak yang buruk
--	--	---

Informan : Anggota komunitas *game Mobile legends*

Nama : M. Juniar Fajrus S

Waktu/tempat : Rabu, 13 April 2022, *Game House* komunitas

Fokus	Pertanyaan	Jawaban
1. Gambaran komunikasi interpersonal	Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	Menurut saya gambaran komunikasi interpersonal ketika seorang remaja memainkan <i>game</i> khususnya <i>mobile legends</i> sangat sering bahkan menjadi kebiasaan mengeluarkan kata kasar. Seperti halnya dalam <i>game</i> ketika seorang remaja memainkan <i>mobile legends</i> terus mereka mendapatkan kesempatan untuk meng kill musuh padahal itu sudah 100% mati tetapi malah di sampah atau dikill oleh teman sendiri yang dimana itu membuat emosi kita atau pemain tersebut menjadi naik
2. Dampak <i>game online</i>	Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	Menurut saya dampaknya sangat buruk, yang dimana remaja tidak dapat mengontrol kata-kata ketika emosi yang berdampak berkelanjutan kehidupan sehari-hari seperti mengatakan hewan kepada teman. Hal ini sangatlah tidak baik seakan-akan anak tersebut tidak berpendidikan padahal anak tersebut memiliki pendidikan minimal SMA yang seharusnya diajarkan tata krama atau sopan santun kepada orang

		lain
--	--	------

Informan : Anggota komunitas *game Mobile legends*

Nama : Royhan Fannani

Waktu/tempat : Kamis, 14 April 2022, *Game House* komunitas

Fokus	Pertanyaan	Jawaban
1. Gambaran komunikasi interpersonal	Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	Menurut saya komunikasi interpersonal pada remaja saat bermain <i>game</i> khususnya <i>game mobile legends</i> sangat tidak mendidik karena pada saat bermain <i>game</i> tersebut banyak kata-kata kasar, kata-kata kotor yang tidak seharusnya keluar dari mulut seseorang. Jadi hal-hal salah seperti itu menjadi kebiasaan dan bisa menjadi watak atau kepribadiannya buruk di mata masyarakat sekitar dan tentunya bisa merubah pola pikir yang awalnya mempunyai pola pikir yang positif karena hal tersebut menjadi rusak dan selalu berfikiran negative
2. Dampak <i>game online</i>	Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	dan bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi interpersonal pada remaja pecandugame <i>online</i> khususnya <i>mobile legends</i> . Menurut saya tidak jauh beda dengan dampak secara luas tentang <i>mobile legends</i> anak-anak Pamekasan sering menggunakan kata kasar atau kata kotor untuk berkomunikasi dengan teman maupun musuh di <i>game</i> tersebut. Sehingga dampak yang terjadi orang-orang atau anak-anak Pamekasan membiasakan hal yang salah seperti berkata kasar atau kotor (<i>toxic</i>) intinya dampak <i>game online</i> ini sangat berdampak buruk. Jika hal tersebut dibiarkan maka akan menjadi masalah jika perkataan tersebut tidak sengaja

		terucap pada oranglain atau orang yang lebih tua dari anak tersebut. Tentunya hal ini sanat tidak baik jika anak tersebut salah ucap karena yang akan dicurigai pasti guru disekolahnya
--	--	---

Informan : Anggota komunitas *game Mobile legends*

Nama : Shofwan Suhaili

Waktu/tempat : Jumat, 15 April 2022, *Game House* komunitas

Fokus	Pertanyaan	Jawaban
1. Gambaran komunikasi interpersonal	Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	Komunikasi interpersonal pada remaja di saat memainkan <i>game online</i> khususnya <i>mobile legends</i> cenderung kasar atau <i>toxic</i> , dimana komunikasi seperti ini dilakukan untuk menjatuhkan mental dari musuh. Dan hal ini bisa sampai ke ujaran kebencian dan hal rasisme yang membuat para remaja pecandu <i>game online</i> dengan mudah menebarkan ujaran kebencian dan kata-kata kasar lainnya. Tentu permasalahan ini sangatlah berdampak pada komunikasi si remaja atau si anak tersebut yang dimana jika komunikasinya terganggu otomatis anak tersebut akan canggung bahkan enggan untuk berbicara dengan temannya
2. Dampak <i>game online</i>	Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	dampak dari komunikasi interpersonal <i>game online mobile legends</i> yang cenderung kasar membuat para remaja dengan terbiasa berkomunikasi saling memaki satu sama lain. Hal ini juga berdampak pada persepsi masyarakat umum melihat komunikasi sosial para remaja pecandu <i>game online</i> tersebut dengan anggapan tidak ada sopan santun sama sekali dalam

		berkomunikasi. Terkadang pecandu <i>game online</i> tersebut acuh tak acuh dengan keadaan sosial sekitar, yang membuat masyarakat mempunyai perspektif negatif terhadap pecandu <i>game online</i> khususnya <i>game mobile legends</i>
--	--	---

Informan : Anggota komunitas *game Mobile legends*

Nama : Ananda Pratama

Waktu/tempat : Sabtu, 16 April 2022, *Game House* komunitas

Fokus	Pertanyaan	Jawaban
1. Gambaran komunikasi interpersonal	Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	Sebenarnya ada 2 macam komunikasi ketika memainkan <i>game mobile legends</i> komunikasi diluar <i>game</i> , kuminikasi didalam <i>game</i> . Ketika diluar <i>game</i> kumonikasinya hanya membahas hero yang di pick atau yang dipilih dan sebagainya. Ketika didalam <i>game</i> sekedar menginfokan skill dan spel musuh yang sedang cooldown. Yang dimana kedua hal tersebut sangat penting didalam permainan, jika salah satu dari kedua hal tersebut melenceng atau tidak ada, maka akan terjadi miss komunikasi didalam <i>game</i> tersebut yang dimana akan menimbulkan <i>toxic</i> pada satu tim
2. Dampak <i>game online</i>	Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	Menurut saya, komunikasi interpersonal pada remaja yang candu terhadap <i>game mobile legends</i> sekedar membahas meta-meta atau hero yang over power di <i>mobile legends</i> season ini, sehingga sampai membentuk komunitas <i>game mobile legends</i> di Pamekasan. Yang dimana akan berdampak pada komunikasi si anak jika berlebihan bermain <i>game</i> tersebut. Setidaknya anak yang memainkan <i>game mobile legends</i> itu minimal 3 jam dan jika melebihi itu bisa dibilang kecanduan yang dimana akan berdampak pada sosialisasi si anak

Informan : Anggota komunitas *game Mobile legends*

Nama : Muhammad Faradis

Waktu/tempat : Minggu, 17 April 2022, *Game House* komunitas

Fokus	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	Menurut Saya hubungan interpersonal pada remaja ketika memainkan <i>game online</i> khususnya <i>mobile legends</i> , mereka akan menciptakan chemistry dalam hubungan tersebut, dan ketika mereka ada masalah di dalam <i>game</i> mereka dapat memecahkan masalah tersebut dengan berkomunikasi yang baik dengan rekan tim mereka
2.	Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i> ?	Menurut saya dampaknya itu ada positif dan negatif. Positifnya itu mereka bisa bertemu dengan orang-orang baru yang mungkin mempunyai skill di atas rata-rata. Negatifnya itu bisa membuat orang yang memainkan <i>game</i> tersebut komunikasinya menjadi berantakan (<i>TOXIC</i>) yang di mana membuat masyarakat sekitar itu tidak suka mendengarkan kata-kata kotor yang disampaikan dari perkataan anak tersebut. Misalnya memanggil nama teman dengan panggilan binatang

HASIL OBSERVASI

NO	Yang di observasi	Uraian
----	-------------------	--------

1	<p>Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i>?</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan yang berhubungan dengan fokus tersebut. Komunikasi interpersonal komunitas tersebut cenderung kearah yang negatif, dimana pada awalnya anggota tersebut berkomunikasi dengan baik. Akan tetapi ketika mereka memainkan <i>game mobile legend</i> dan mengalami kekalahan komunikasi mereka mulai mengarah ke hal negatif. Dalam komunitas <i>mobile legend</i> telah mengalami banyak perubahan. Permainan yang seharusnya menghibur dan memiliki tutur kata yang santun telah merubah para anggotanya memiliki perilaku yang kurang elok. seperti berbicara yang kotor atau kurang baik. Hal itu bisa terjadi karena mereka menganggap hal itu biasa dan tidak mempengaruhi sikap mereka. Namun, komunikasi yang kurang baik itu telah menjadi kebiasaan mereka, hingga diluar komunitas atau diluar permainan <i>game mobile legend</i>.</p>
2	<p>Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu <i>game online mobile legend</i>?</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan. Dampak dari <i>game online</i> ini khususnya <i>game mobile legend</i> lebih mengarah pada hal-hal yang negatif. Seperti memanggil nama teman dengan sebutan hewan. Karena kebiasaan tersebut anak yang tadinya memiliki sopan santun ketika berbicara dengan teman maupun orang yang lebih tua, dan karena terbiasa mengucapkan hal-hal <i>toxic</i> anak tersebut memiliki kebiasaan buruk ketika berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Tutur kata</p>

		<p>mereka kurang baik ketika sedang bermain <i>game online</i>. Terutama ketika teman di tim lawan hingga tim mereka sendiri melakukan kesalahan atau blunder dalam keadaan di dalam <i>game</i>. Segala ocehan akan mereka lontarkan kepadanya seperti ucapag baik dan kasar, umpatan bahkan menyebut mereka dengan sebutan hewan. Kebiasaan mengumpat mereka telah menjadi komunikasi mereka sehari-hari ketika mereka berkomunikasi dengan oranglain yang berada diluar komunitas <i>game online</i> khususnya <i>mobile legend</i>. Sehingga karena lingkungan yang kurang baik itulah mereka memiliki komunikasi internal yang buruk dan menjadi kebiasaan mereka sehari hari. Dengan berlandaskan umpatan itu merupakan hal yang biasa tanpa disadari, umpatan itu merupakan cerminan perilaku yang kurang elok. Bahkan, di aplikasi lainnya seperti Tiktok, Whatsaap, dan lain lain telah banyak viral misalnya anak kecil yang mengumpat akibat menirukan streamer yang bermain <i>game online</i>.</p>
--	--	---

Dokumentasi

Fokus 1 Gambaran Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Remaja Pecandu *Game online Mobile legends*



Foto Anggota komunitas ketika bermain *game online mobile legends*

Fokus 2 Dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile legend*



foto dampak dari *game online* yang menyebabkan anggota komunitas tersebut berdebat dengan anggota lainnya.



foto dampak *game online* yang berujung pada komunikasi interpersonal yang *toxic*

wawancara dengan ketua komunitas *game mobile legend*



Foto pemberian Solusi dari permasalahan dampak *game online* oleh ketua komunitas secara langsung