

**PENGARUH *GAME ONLINE*
TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI
(STUDI SISWA SMAN 1 PAYARAMAN)**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Komunikasi
Program Studi Ilmu Komunikasi**

OLEH :

**Milano Fajar Anugerah
NIM : 1537010035**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
1441 H/2019**

Kepada Yth.
Bapak Dekan Fak. Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik, UIN Raden Fatah
Di
Palembang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat bahwa Skripsi saudara Milano Fajar Anugerah NIM 1537010035 yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)” sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah, terima kasih

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,

Dr. Yenrizal, M. Si
NIP. 197401232005011004

Palembang, Agustus 2019

Pembimbing II,

Gita Astrid, M. Si
NIDN. 2025128703

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama : Milano Fajar Anugerah
NIM : 1537010035
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi
(Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang pada :

Hari / Tanggal : Kamis / 15 Agustus 2019
Tempat : Ruang Sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah

Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Strata I (SI) pada jurusan Ilmu Komunikasi.

Palembang, 15 Agustus 2019
DEKAN,

Prof. Dr. Izomiddin, M. A
NIP. 196206201988031001

TIM PENGUJI

KETUA,

SEKRETARIS,

Drs. H. Hambali, M.Si
NIP. 195609041981031001

Sepriadi Saputra, M.I.Kom
NIP. 199209112019031015

PENGUJI I,

PENGUJI II,

Dr. Kun Budianto, S.Ag, M.Si
NIP. 197612072007011010

M. Miftah Farid, M.I.Kom
NIDN. 0202108402

Motto dan Persembahan

Motto :

“No matter how dark the night, morning always comes, and our journey begins a new.”

– **Lulu**, Final Fantasy X

“Tidak peduli seberapa gelapnya malam, pagi selalu datang, dan perjalanan kita dimulai kembali.” – **Lulu**, Final Fantasy X

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua, ayahandaku tercinta Didi Lesmana dan ibundaku tersayang Leni Marlina.
2. Orang yang selalu memberi semangat dan motivasi, pendampingku Hardiyanti
3. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
4. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Milano Fajar Anugerah
Tempat & Tanggal Lahir : Payaraman, 10 November 1998
NIM : 1537010035
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi, interpretasi, pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam skripsi ini kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahannya pembimbing yang ditetapkan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah maupun di Perguruan Tinggi Lainnya.

Demikian Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidak benaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar akademik yang saya peroleh melalui pengajuan skripsi ini.

Palembang, 21 Agustus 2019
Yang membuat Pernyataan,

Materai Rp. 6000,-

Milano Fajar Anugerah
NIM. 1537010035

Kata Pengantar

Alhamdulillah robbil-‘alamiin. Atas berkat limpahan rahmat dan karunia yang telah Allah SWT. berikan kepada saya dan kita semua, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW. yang telah memberikan pencerahan kepada umat muslim dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini.

Skripsi yang saya buat ini mengambil judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman), penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama saya banyak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Drs. H. Muhammad Sirozi, M.A., Ph.D, selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Prof. Dr. H. Izomiddin, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang.
3. Reza Aprianti, M.A., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang.
4. Dr. Yenrizal, M.Si, selaku dosen Pembimbing Skripsi I yang telah berkenan memberikan tambahan ilmu dan solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.

5. Gita Astrid, M.Si, selaku dosen Pembimbing Skripsi II yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan saya selama menyusun skripsi dan memberikan banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
6. SMAN 1 Payaraman, tempat saya mengadakan penelitian dan banyak sekali memperoleh informasi yang bisa membantu saya menyusun skripsi.
7. Seluruh Bapak / Ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
8. Kedua orang tua, ayahanda tercinta Didi Lesmana dan ibunda tersayang Leni Marlina yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada saya.
9. Segenap keluarga dan teman-teman seangkatan, terutama kelas Ilmu Komunikasi B angkatan 2015 yang selalu menyemangati dan mengisi hari-hari menjadi sangat menyenangkan.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang saya miliki. Oleh karena itu, saya mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang ilmu komunikasi

Palembang, 21 Agustus 2019

Penulis,

(Milano Fajar Anugerah)

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan	i
Halaman Pengesahan	ii
Motto dan Persembahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	xi
<i>Abstract</i>	xii
Abstrak	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka.....	7
1. <i>Game Online</i>	7
2. Etika Berkomunikasi.....	9
3. Penelitian Terdahulu	11
F. Kerangka Teori	19
1. <i>Dependency Theory</i> (Teori Ketergantungan).....	19
2. Pemikiran Dasar Teori Ketergantungan.....	20
G. Kerangka Berpikir	24
H. Hipotesis Penelitian	25
I. Metodologi Penelitian.....	26
1. Pendekatan / Metode Penelitian.....	26
2. Data dan Sumber Data	26
3. Teknik Pengumpulan Data.....	27
4. Lokasi Penelitian.....	27
5. Variabel Penelitian.....	28
6. Populasi dan Sampel	30
7. Uji Validitas Data	32
8. Uji Reliabilitas	34
9. Teknik Analisis Data.....	35
J. Sistematika Penulisan Skripsi.....	37
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	39
A. Gambaran Umum SMAN 1 Payaraman	39
B. Visi dan Misi SMAN 1 Payaraman	44
C. Struktur Organisasi SMAN 1 Payaraman.....	45
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	50
1. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Etika Berkomunikasi.....	50

2. Pembahasan	58
BAB IV PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran	106
Daftar Pustaka	107
Lampiran.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Riset Terdahulu	13
Tabel 1.2	Tahapan Penelitian	25
Tabel 1.3	Operasional Variabel Penelitian	27
Tabel 1.4	Validitas Kuesioner Penelitian	29
Tabel 2.1	Sarana Prasarana SMAN 1 Payaraman	38
Tabel 2.2	Rombongan Belajar SMAN 1 Payaraman.....	38
Tabel 2.3	Kegiatan Ekstrakurikuler SMAN 1 Payaraman	40
Tabel 2.4	Capaian Kinerja Kepala Sekolah SMAN 1 Payaraman	42
Tabel 3.1	Kriteria Penilaian Berdasarkan Rata-rata Skor.....	47
Tabel 3.2	Item Kuesioner 1	48
Tabel 3.3	Item Kuesioner 2	50
Tabel 3.4	Item Kuesioner 3	52
Tabel 3.5	Item Kuesioner 4	55
Tabel 3.6	Item Kuesioner 5	57
Tabel 3.7	Lama Bermain <i>Game</i> Dalam Sehari.....	60
Tabel 3.8	Item Kuesioner 6	60
Tabel 3.9	Item Kuesioner 7	63
Tabel 3.10	Item Kuesioner 8	65
Tabel 3.11	Item Kuesioner 9	68
Tabel 3.12	Item Kuesioner 10	70
Tabel 3.13	Item Kuesioner 11	73
Tabel 3.14	Item Kuesioner 12	76
Tabel 3.15	Item Kuesioner 13	79
Tabel 3.16	Item Kuesioner 14	82
Tabel 3.17	Item Kuesioner 15	84
Tabel 3.18	Item Kuesioner 16	86
Tabel 3.19	Item Kuesioner 17	89
Tabel 3.20	Kategori Penilaian	91
Tabel 3.21	Variabel Entered / Removed	93
Tabel 3.22	Koefisien.....	93
Tabel 3.23	Uji Nilai Signifikansi.....	94
Tabel 3.24	Koefisien Regresi Sederhana.....	95
Tabel 3.25	Kriteria Penilaian Hubungan Koefisien Korelasi	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lokasi SMAN 1 Payaraman dari Satelit.....	35
Gambar 2.2	Rekapitulasi Sekolah	38
Gambar 2.3	Struktur Organisasi SMAN 1 Payaraman.....	44
Gambar 3.1	Histogram Indikator X.1	48
Gambar 3.2	Histogram Indikator X.2.....	50
Gambar 3.3	Histogram Indikator X.3.....	52
Gambar 3.4	Histogram Indikator X.4.....	55
Gambar 3.5	Histogram Indikator X.5.....	57
Gambar 3.6	Histogram Indikator X.6.....	60
Gambar 3.7	Histogram Indikator X.7.....	63
Gambar 3.8	Histogram Indikator X.8.....	65
Gambar 3.9	Histogram Indikator X.9.....	68
Gambar 3.10	Histogram Indikator X.10.....	70
Gambar 3.11	Histogram Indikator X.11.....	73
Gambar 3.12	Histogram Indikator Y.1.....	76
Gambar 3.13	Histogram Indikator Y.2.....	79
Gambar 3.14	Histogram Indikator Y.3.....	82
Gambar 3.15	Histogram Indikator Y.4.....	84
Gambar 3.16	Histogram Indikator Y.5.....	86
Gambar 3.17	Histogram Indikator Y.6.....	89
Gambar 3.18	Uji Regresi Linier Sederhana <i>Scatter / Dot</i>	96

Abstract

This study is entitled "The Effect of Online Games on Communicating Ethics (Study of Senior High School Students 1 Payaraman)". When gamers play online games too often anywhere and anytime, they will unwittingly get carried away when playing online games in their daily lives. Habits such as saying dirty, swearing, and mocking or discriminating against other individuals in the game online which will hurt the ethics of communicating. This study aims to determine how much influence the Online Game (Variable X) on the ethics of communicating students or adolescents (Variable Y). The population in this study amounted to 120 people and the sample used was a saturated sample, so the number of samples taken was all members of the population of 120 people used as a sample who were students of class XII of SMAN 1 Payaraman. The research methodology uses quantitative research by collecting and measuring data in the form of questionnaires. The theory used in this study is the theory of media dependence (Dependency Media Theory) where new media is currently a very important requirement in everyday life, causing opium or dependence. Primary data in this study were obtained from a questionnaire whose measurement scale used a Likert scale and was statistically processed using the SPSS 22.0 program, namely validity test, reliability test, simple linear regression test, and hypothesis testing. Based on the results of the study it can be concluded that the results of testing the hypothesis obtained by the value of t-count for the variable playing online games are equal to 4,330 with a significance level of 0,000. The value of t-table at $\alpha = 0.05\%$ is 1.660. Based on the hypothesis test criteria, namely, $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($4,330 > 1,660$) with a significance value (less than 0.05) then H_1 is accepted, meaning that there is an influence of online games on the ethics of communicating.

Keywords: *Online Games, Communication Ethics*

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN1 Payaraman)”. Ketika seorang *gamer* terlalu sering bermain *game online* di manapun dan kapanpun, mereka tanpa sadar akan terbawa suasana saat bermain *game online* dikehidupan sehari-hari. Kebiasaan itu seperti berkata kotor, mengumpat, dan mengejek atau mendiskriminatif individu lain di dalam *game online* yang nantinya membawa dampak buruk pada etika berkomunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Online* (Variabel X) terhadap etika berkomunikasi siswa ataupun remaja (Variabel Y). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 120 orang dan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, maka jumlah sampel penelitian yang diambil adalah semua anggota populasi 120 orang digunakan sebagai sampel yang merupakan siswa kelas XII SMAN1 Payaraman. Metodologi penelitian menggunakan penelitian kuantitatif melalui upaya pengumpulan dan pengukuran data berupa angket. Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori ketergantungan media (*Dependency Media Theory*) dimana media baru saat ini menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga menyebabkan rasa candu atau ketergantungan. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner yang skala pengukurannya menggunakan skala likert dan diolah secara statistik dengan program SPSS 22.0 yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linear sederhana, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} untuk variabel bermain *game online* adalah sebesar 4,330 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai t_{tabel} pada $\alpha = 0,05\%$ adalah 1,660. Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,330 > 1,660$) dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05) maka H_1 diterima, artinya ada pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi.

Kata Kunci : *Game Online*, Etika Berkomunikasi