

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENANAMKAN NILAI-
NILAI KEAGAMAAN PADA ANAK PECANDU *GAME ONLINE***

**(Studi Kasus *Game Online “Mobile Legend”* di Dukuh Gedog Desa Sрати
Kecamatan Ayah)**



Oleh:

LINATU SOFIYA

NIM. 1632046

Skripsi ini diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)

Di Bidang Komunikasi Penyiaran Islam

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS SYARIAH, USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA (IAINU) KEBUMEN**

2020

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENANAMKAN NILAI-
NILAI KEAGAMAAN PADA ANAK PECANDU *GAME ONLINE***

**(Studi Kasus *Game Online “Mobile Legend”* di Dukuh Gedog Desa Sрати
Kecamatan Ayah)**



Oleh:

LINATU SOFIYA

NIM. 1632046

Skripsi ini diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)

Di Bidang Komunikasi Penyiaran Islam

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS SYARIAH, USHULUDDIN DAN DAKWAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA (IAINU) KEBUMEN

2020

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI KEAGAMAAN PADA ANAK PECANDU *GAME ONLINE*
(Studi Kasus *Game Online “Mobile Legend”* di Dukuh Gedog Desa Srati Kecamatan Ayah)

Oleh:

LINATU SOFIYA

1632046

Telah dimunaqosahkan di Depan Sidang Penguji

Pada Tanggal....

Dan Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 Sosial (S.Sos)

Pembimbing I

Pembimbing II

Nuraini Habibah, M.S.I

NIDN. 2107047501

Febriany, M.A

NIDN. 2127028903

Penguji I

Penguji II

Fikria Najitama, M.S.I

NIDN. 2010090114

Dr. Sudadi, M.Pd.I

NIDN. 2112105601

Pimpinan Sidang

Ketua

Sekretaris

Syifa Hamama, S.I.Kom., M.Si

NIDN. 2116028603

Achid Nurseha, M.S.I

NIDN. 2113018804

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Syariah, Ushuluddin dan Dakwah

Nuraini Habibah, M.S.I

NIDN. 2107047501



**INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA (IAINU)
KEBUMEN**

FAKULTAS SYARI'AH, USHULUDDIN DAN DAKWAH

SK. Direktur Jenderal Pendidikan Islam no. 3532 tahun 2013
Jl. Tentara Pelajar No. 55 B. Telp. (0287) 385902 Kebumen 54316
<http://www.iainukebumen.ac.id> Email: info@iainukebumen.ac.id

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Syari'ah, Ushuluddin dan Dakwah
IAINU Kebumen
c/q Biro Pelaksana Skripsi

Di

Tempat

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen No /X.10.IAINU/FSUD/SKR//2019 tertanggal 10 Maret 2015 tentang Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program S.1 Tahun Akademik 2018/ 2019. Atas tugas kami sebagai pembimbing Skripsi Saudara:

Nama : Linatu Sofiya
NIM : 1632046
Program /Prodi : S1/ Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Tahun Akademik : 2019/ 2020
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Orang Tua dalam Menanamkan Nilai-Nilai Keagamaan pada Anak Pecandu *Game Online* (Studi Kasus *Game Online "Mobile Legend"* di Dukuh Gedog Desa Sрати Kecamatan Ayah)

Maka setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami anggap Skripsi tersebut sebagai hasil penelitian/ kajian mendalam telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah IAINU Kebumen.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasyahkan, dan bersama ini kami kirimkan 3 (tiga) eksamplar skripsi dimaksud.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Kebumen, 12 Agustus 2020

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Nuraini Habibah, M.S.I
NIDN. 2107047501

Febriany, M.A
NIDN. 2127028903

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Linatu Sofiya**

NIM : **1632046**

Judul Skripsi : **POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM
MENANAMKAN NILAI-NILAI KEAGAMAAN
PADA ANAK PECANDU *GAME ONLINE* (Studi
Kasus “*Game Online “Mobile Legend”* Di Dukuh
Gedog Desa Sрати Kecamatan Ayah)**

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah skripsi ini adalah benar-benar hasil penelitian/pengkajian mendalam terhadap suatu pokok masalah yang dilakukan secara mandiri dibawah bimbingan dosen pembimbing dan berdasarkan metodologi karya ilmiah yang berlaku di IAINU Kebumen. Dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika dalam perjalanan waktu terbukti skripsi karya saya tidak sesuai dengan pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala resiko, termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang saya sandang.

Kebumen, 28 Agustus 2020

(LINATU SOFIYA)

MOTTO

“Waktu laksana pedang, jika engkau tidak menggunakannya, maka ia malah akan menebasmu. Dan jika dirimu tidak tersibukkan dengan kebaikan, pasti akan tersibukkan dalam hal yang sia-sia”¹

¹Dinukil oleh AL-Imam Ibnul Qayyim rahimahulloh dalam kitabnya Al-Jawaab Al-Kaafi hal. 109 dan Madaarijus Saalikin 3/129.

PERSEMBAHAN

Sembah sujud syukurku kepadamu Ya Alloh Tuhan semesta alam, atas rahmat dan hidayah-Mu yang telah memberikanku kekuatan, kesehatan, semangat pantang menyerah dan kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu ku limpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW.

Dengan untaian rasa syukur alhamdulillah, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Mama dan Bapak tercinta, terkasih, tersayang dan terhormat yang senantiasa mendukung dan memotivasi saya. Mereka tak pernah lelah untuk selalu menyemangati dan memberikan segala doa, usaha serta jerih payah pengorbanan untuk diriku selama ini. Hanya ucapan terima kasih yang setulusnya tersirat dalam hatiku.
2. Adik tersayang yang selalu membantu dan mendukung kegiatan saya.
3. Guru-guru yang rela membagikan ilmu kepada saya sehingga saat ini saya sampai pada tahapan yang lebih baik.
4. Saudara sepupu saya, Titi Muflihah yang selalu membantu dan memotivasi saya.
5. Saudara dan Keluarga besar yang saya miliki. Terima kasih atas doa dan dukungannya.
6. Sahabat dan teman seperjuangan yang senantiasa mendukung dan tidak lelah memberikan semangat ketika dalam proses perjalanan dalam menempuh pendidikan sampai di titik ini.
7. Seseorang yang spesial penuh cinta dan kasih Mujib Azim, terima kasih atas motivasi dan nasihat yang diberikan selama ini.

PEDOMAN TRANSLITERASI

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

A. Konsonan tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>b</i>	be
ت	Tā'	<i>t</i>	te
ث	Śā'	<i>ś</i>	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	<i>j</i>	je
ح	Hā'	<i>ḥa'</i>	ha (dengan titik dibawah)
خ	Khā'	<i>kh</i>	ka dan ha
د	Dal	<i>d</i>	de
ذ	Żal	<i>ż</i>	zet (dengan titik diatas)
ر	Rā'	<i>r</i>	er
ز	Za	<i>z</i>	zet
س	Sīn	<i>s</i>	es
ش	Syīn	<i>sy</i>	es dan ye
ص	Şād	<i>ş</i>	es (dengan titik dibawah)
ض	Dād	<i>ḍ</i>	de (dengan titik dibawah)
ط	Tā'	<i>ṭ</i>	te (dengan titik dibawah)
ظ	Zā'	<i>ẓ</i>	zet (dengan titik dibawah)
ع	'Ayn	<i>'</i>	koma terbalik diatas
غ	Gayn	<i>g</i>	ge
ف	Fā'	<i>f</i>	ef
ق	Qāf	<i>q</i>	qi

ك	Kāf	<i>k</i>	ka
ل	Lām	<i>l</i>	el
م	Mīm	<i>m</i>	‘em
ن	Nūn	<i>n</i>	‘en
و	Waw	<i>w</i>	w
هـ	Hā'	<i>h</i>	ha
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	Yā	<i>y</i>	ye

B. Konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap

متعددة عدة	ditulis ditulis	<i>Muta'addidah</i> <i>'iddah</i>
---------------	--------------------	--------------------------------------

C. Ta' marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis h

حكمة علة	ditulis ditulis	<i>Hikmah</i> <i>'iddah</i>
-------------	--------------------	--------------------------------

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti solat, zakat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h
3. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasroh dan dammah ditulis t atau h

زكاة الفطر	ditulis	Zakāh al fitr
------------	---------	---------------

D. Vokal pendek

فعل	Fath{ah	Ditulis	A
		Ditulis	Fa'ala
ذكر	Kasrah	Ditulis	-I
		Ditulis	Žukirā'
ذهب	dammah	Ditulis	U
		Ditulis	Yažhabu

E. Vokal panjang

1	Fathah + alif	Ditulis	Ā
	هليآجا	Ditulis	jāhiliyyah
2	Fathah + ya' mati	Ditulis	Ā
	تنسى	Ditulis	Tansā
3	Kasrah + ya' mati	Ditulis	Ī
	كريم	Ditulis	Karim
4	Dammah + wawu mati	Ditulis	Ū
	فروض	Ditulis	furūd

F. Vokal rangkap

1	Fathah + ya' mati	ditulis	Ai
	بينكم	ditulis	Bainakum
2	Fathah + wawu mati	ditulis	Au
	قول	ditulis	Qaul

G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أَنتُمْ أَعَدْتُمْ لِنَشْكُرْتُمْ	Ditulis ditulis ditulis	A'antum U'iddat La'in syakartum
---	-------------------------------	--

H. Kata sandang alif + lam

1. Bila diikuti huruf Qomariyah ditulis dengan menggunakan huruf “l”

الْقُرْآنِ الْقِيَّاسِ	Ditulis ditulis	Al-Qur'ān Al-Qiyās
---------------------------	--------------------	-------------------------------------

2. Bila diikuti huruf Syamsiyah ditulis dengan menggunakan huruf syamsiyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf l (el) nya

السَّمَاءِ الشَّمْسِ	Ditulis Ditulis	As-Samā' Asy-Syams
-------------------------	----------------------------------	-------------------------------------

I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذَوِي الْفُرُوضِ أَهْلُ السُّنَّةِ	Ditulis Ditulis	Zawi al-furūd Ahl as-Sunnah
---------------------------------------	----------------------------------	--

ABSTRAK

Linatu Sofiya, Pola Komunikasi Orang Tua dalam Menanamkan Nilai-Nilai Keagamaan pada Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus *Game Online "Mobile Legend"* Di Dukuh Gedog Desa Sрати Kecamatan Ayah).

Di zaman modern ini, perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi sudah semakin maju. Penggunaan gadget yang sedang marak di kalangan remaja menjadikan mereka mudah mengakses *game online "Mobile Legend"* yang saat ini sedang digandrungi anak remaja. Ketergantungan terhadap *game online* menimbulkan terjadinya suatu kontradiksi atau ketegangan antara anak dan orang tuanya. Fokus permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada anak remaja berusia 12-18 tahun di Dukuh Gedog Desa Sрати Kecamatan Ayah.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Kemudian desain penelitian ini bersumber dari data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data, yaitu observasi di lapangan terutama wawancara dengan subjek penelitian, yakni orang tua dan anak remaja. Penelitian ini menggunakan teori Dialektika Relasional dari Leslie Baxter dan Montgomery.

Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa pola komunikasi orang tua dilakukan dengan berbagai cara atau pola interaksi dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan. Dalam sebuah hubungan antara orang tua dan anak yang pecandu *game online* akan selalu terjadi kontradiksi ataupun keinginan yang berbeda diantara keduanya. Pada penelitian ini, peneliti menemukan dari data komunikasi antara orang tua dan anak pecandu *game online "Mobile Legend"*, sang anak merasa memiliki dunia sendiri sehingga ia cenderung menyepelkan nilai-nilai agama seperti ibadah solat dan mengaji serta sikap anak yang kurang baik. Dalam hal ini orang tua memberikan nasihat secara terus-menerus terhadap anaknya tentang bahaya meninggalkan ibadah hanya karena bermain *game online*.

Kata kunci : *Game Online*, Pola Komunikasi, Anak, Orang Tua, Dialektika Relasional, Nilai Agama

ABSTRACT

Linatu Sofiya, Parental Communication Patterns in Finding Religious Values in Children Who are Addicted to Online Game (A case Study of the Online Game “Mobile Legend) in Dukuh Gedog, Sрати Village, Ayah Subdistrict).

In this modern era, the development of information and communication technology is increasingly advanced. The use of gadget that are rife among teenagers make is easy for them to acces “The Legendary Mobile” online games that are currently being loved by teenagers. Dependence on online games creates a contradiction or tension between children and their parents. The focus of the problem in this study is limited to adolescents aged 12-18 years in Hamlet Gedog, Sрати Village, Ayah sub-district.

The reseach methodology used is a descriptive qualitative approach with a case study method. Then the reseach design comes from the data obtained through data collection techniques, namely field observations, especially interviews with reseach subjects, namely parents and adolescents. This study uses the theory of frelational dialectics from Leslie Baxter abd Montgomery.

The results of this study suggest that parental communication patterns are carried out in various ways or patterns of interaction in instilling religious values. In a relationship between parents and children who are addicted to online games, there will always be contradictions or different desires between them. In this study, reseach found from the communication data between parents and children who are addicts to “The Legendary Mobile” game online that the child feels that he has own dubia so that he tends to underestimate religious values such as prayer and recitation as well as the child’s attitude. In this case, parents provide continuous advice to their children about the dangers of leaving worship jjust because they play online game.

Keywords: Online Games, Communication Patterns, Children, Parents, Relational Dialectics, Religious Values

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Alloh SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankan peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Imam Satibi, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen.
2. Ibu Nuraini Habibah, M.S.I selaku Dekan Fakultas Syariah, Ushuluddin dan Dakwah IAINU Kebumen dan Dosen Pembimbing Skripsi Pertama yang senantiasa meluangkan waktu dan memberi pengarahan serta bimbingan skripsi.
3. Ibu Syifa Hamama S.I.Kom.M.Si selaku Kepala Prodi Komunikasi penyiaran Islam.
4. Ibu Febriany, M.A selaku Dosen Pembimbing ke dua yang senantiasa meluangkan waktu dan memberi pengarahan serta bimbingan skripsi.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas SUD IAINU Kebumen, yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
6. Seluruh keluarga dan pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian ini agar dapat memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang ada pada penelitian ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Kebumen, 28 Agustus 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Penegasan Istilah	9
E. Tujuan	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Kerangka Teori.....	15
H. Hasil Penelitian Terdahulu	17
I. Metode Penelitian.....	21
J. Sistematika Skripsi.....	29

BAB II TINJAUAN UMUM TEORI

A. Ruang Lingkup Komunikasi	31
B. Tinjauan Umum Nilai-Nilai Agama.....	35
C. Orang Tua dan Anak Remaja	40
D. <i>Game Online</i>	45

BAB III GAMBARAN UMUM DESA SRATI KECAMATAN AYAH

A. Profil Desa Sрати	48
B. Dukuh Gedog	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA DI LAPANGAN

A. Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Pecandu <i>Game Online</i>	56
B. Komunikasi Dialektika Orang Tua Terhadap Anak dalam Menanamkan Nilai-Nilai Keagamaan	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

CV Peneliti

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.....	19
Tabel 2. Daftar Subjek Penelitian	25
Tabel 3. PERTUMBUHAN PENDUDUK	53