

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI
MAHASISWA PPKN IKIP PGRI BOJONEGORO**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu
syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
ABI RAZZAQ RAHMATAKA
NIM: 21220001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP ETIKA
BERKOMUNIKASI MAHASISWA PPKN IKIP PGRI BOJONEGORO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana**

Oleh

ABI RAZZAQ RAHMATAKA

NIM: 21220001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

IKIP PGRI BOJONEGORO

TAHUN 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal Skripsi dengan judul “Pengaruh *Game online Mobile Legends* terhadap etika berkomunikasi Mahasiswa PPKn IKIP PGRI Bojonegoro” disusun oleh :

Nama : Abi Razzaq Rahmataka

NIM : 21220001

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap seminar proposal skripsi.

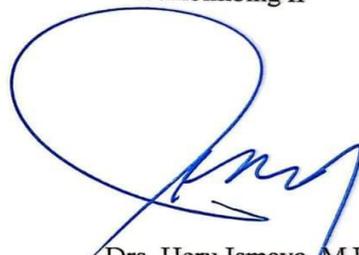
Bojonegoro, 08 Januari 2025

Pembimbing I



Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Pembimbing II



Drs. Heru Ismaya, M.H.
NIDN. 0709126002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh *Game online Mobile Legends* Terhadap Etika Berkomunikasi Mahasiswa PPKn IKIP PGRI Bojonegoro” disusun oleh :

Nama : Abi Razzaq Rahmataka
NIM : 21220001
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa ,tanggal 22 Juli 2025

Bojonegoro,28 Juli 2025

Ketua



Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris



Sely Ayu Lestari, M.Pd.
NIDN. 0731039701

Penguji I



Neneng Rika Jazilatul Kholidah, S.Pd., M.H.
NIDN. 0719048901

Penguji II



Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0703048504

Rektor

Dr. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan”
(QS.Arrahman 55:13)

“Tidak ada orang sukses dengan keberuntungan, orang sukses ialah orang-orang yang berusaha dan mengambil setiap kesempatan yang ada untuk menjadikannya lebih baik dari hari kemarin”

“ Jika kau menunggu untuk menyerah ,kau akan menungguku selamanya”
(Uzumaki Naruto)

“Seperti halnya Hukum Newton 3, juga dikenal sebagai hukum aksi-reaksi, menyatakan bahwa hidup juga harus ada aksi (usaha) yang diberikan pada suatu cita-cita atau keinginan, maka selalu ada reaksi (usaha) yang sama besar dan berlawanan arah yang diberikan oleh cita-cita atau keinginan tersebut”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT. Akan karunia dan rahmat memberikan saya kekuatan untuk menyelesaikan skripsi sederhana ini, Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang saya sayangi:

1. Terimakasih kedua orang tua saya Bapak Toto' Sutanto dan Ibu Jaizatur Rofiah dan gelar sarjana saya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan serta doa sehingga saya bisa menyelesaikan studi sarjana hingga selesai, semoga bapak dan ibuku senantiasa diberikan kesehatan dan panjang umur sampai melihat anak perempuannya sukses dan dapat membuatmu bangga.
2. Terimakasih kepada Rama selaku kakak saya, hingga saudara-saudara lainnya yang juga selalu mensupport saya hingga sampai detik ini.
3. Terimakasih untuk bapak ibu dosen yang telah membimbing dan memberikan bekal ilmu yang bermanfaat.
4. Terima kasih kepada sahabat-sahabat(dadung ,bayu ,viar ,nila ,sila ,cya ,fina ,sagita) saya selama 4 tahun kita sudah berjuang bersama dalam duka maupun suka memberikan banyak kenangan indah dimasa kuliah.
5. Terima kasih kepada teman satu kelas dari prodi PPKn kita adalah teman seperjuangan angkatan 2021 yang dapat bekerjasama dan saling membantu.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abi Razzaq Rahmataka

NIM : 21220001

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

“PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI MAHASISWA PPKN IKIP PGRI BOJONEGORO”

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.



Abi Razzaq Rahmataka

NIM. 21220006

ABSTRACT

Rahmatika, Abi Razzaq. 2025. "The Influence of Mobile Legends on the Communication Ethics of PPKN Students of IKIP PGRI Bojonegoro." Thesis. Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Social Sciences, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor (I) Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. Supervisor (II) Drs. Heru Ismaya, M.H.

Keywords : *Mobile Legends, communication ethics, online games, student behavior, quantitative research*

This study looks at how PPKN students at IKIP PGRI Bojonegoro's communication ethics are affected by the online game Mobile Legends. The rapid development of technology and the popularity of online games, especially Mobile Legends, have raised concerns about their impact on social behavior, including communication ethics. The research aims to determine whether there is a significant correlation between playing Mobile Legends and students' communication ethics. The study uses a quantitative method with data collected through questionnaires distributed to 30 students selected using purposive sampling techniques. The results of the linear regression analysis showed a significant negative influence (coefficient = -0.300, $p = 0.004$), indicating that higher intensity of playing Mobile Legends correlates with lower communication ethics among students. These findings highlight the need for awareness and self-regulation among students to mitigate the negative effects of excessive gaming on their social interactions.

ABSTRAK

Rahmata, Abi Razzaq. 2025. "Pengaruh Mobile Legends Terhadap Etika Berkomunikasi Mahasiswa PPKN IKIP PGRI Bojonegoro." Skripsi. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (I) Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. Pembimbing (II) Drs. Heru Ismaya, M.H.

Kata Kunci : *Mobile Legends, etika komunikasi, game online, perilaku mahasiswa, penelitian kuantitatif*

Penelitian ini mengkaji bagaimana etika komunikasi Mahasiswa PPKn IKIP PGRI Bojonegoro dipengaruhi *game online* Mobile legends. Perkembangan teknologi yang pesat dan popularitas *game online*, khususnya Mobile Legends, menimbulkan kekhawatiran akan dampaknya terhadap perilaku sosial, termasuk etika komunikasi. Tujuan penelitian adalah mengetahui apakah terjadi hubungan signifikan antara bermain Mobile Legends dengan etika berkomunikasi mahasiswa. Penelitian ini memakai metode kuantitatif dengan data dihimpun melalui kuesioner yang ditujukan untuk 30 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil analisis regresi linier menunjukkan pengaruh negatif yang signifikan (koefisien = -0,300, $p = 0,004$), mengindikasikan bahwa intensitas bermain Mobile Legends yang tinggi berkorelasi dengan etika komunikasi yang lebih rendah. Temuan ini menekankan pentingnya kesadaran dan regulasi diri mahasiswa untuk mengurangi dampak negatif dari bermain game berlebihan terhadap interaksi sosial mereka.

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan tauladan bagi kita semua.

Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *Game online Mobile Legends* Terhadap Etika Berkomunikasi Mahasiswa PPKN IKIP PGRI Bojonegoro” disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penulis sangatlah menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini berkat dukungan dan motivasi dari berbagai pihak baik secara material maupun psikis, Rasa syukur serta sujud kulantumkan untuk kedua orang tua tercinta, terimakasih ayahanda Toto' Sutanto dan Ibunda Jaizatur Rofi'ah yang telah membesarkan, mendoakan, serta mendidik penulis hingga bisa berada pada titik ini, motivasi dan dorongan yang setiap harinya diucapkan adalah kunci bagi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan kepada pihak-pihak yang telah turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik itu dosen ataupun semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan sepenuh hati dan keikhlasan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro;

2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro, sekaligus pembimbing I yang dengan sabar telah membimbing dan meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan dalam penelitian ini;
3. Ibu Sely Ayu Lestari, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan;
4. Bapak Drs. Heru Ismaya, M.H., sebagai pembimbing II atas kesabaran, motivasi, arahan, dan bimbingan yang diberikan kepada penulis;
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama peneliti menempuh studi.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya dalam pengembangan ilmu di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Akhir kata, peneliti memohon semoga Allah SWT senantiasa membalas segala bentuk bantuan dan kebaikan dari semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan proses penelitian ini.

Bojonegoro, 5 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN..... | v |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | vi |
| <u>ABSTRACT</u> | vii |
| ABSTRAK | viii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| <u>DAFTAR ISI</u> | xi |
| <u>DAFTAR TABEL</u> | xiv |
| <u>DAFTAR GAMBAR</u> | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvi |
| <u>BAB I</u> | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 5 |
| E. Definisi Operasional | 6 |
| <u>BAB II</u> | 9 |

| | |
|---|-----------|
| KAJIAN PUSTAKA ,KERANGKA TEORITIS,KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS..... | 9 |
| A.Kajian Pustaka..... | 9 |
| B.Kerangka Teoritis | 12 |
| C.Kerangka Berpikir | 34 |
| D.Hipotesis Penelitian..... | 37 |
| BAB III | 37 |
| METODE PENELITIAN | 37 |
| A.Pendekatan Penelitian | 37 |
| B.Tempat dan Waktu Penelitian | 38 |
| C.Populasi, Sampel, dan Sampling | 38 |
| D.Teknik Pengumpulan Data | 41 |
| E.Teknik Analisis Data..... | 43 |
| F.Teknik Validasi Data | 48 |
| BAB IV | 51 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 51 |
| A.Hasil Penelitian | 51 |
| B.Pembahasan | 67 |
| BAB V | 71 |
| PENUTUP | 71 |
| A.Simpulan | 71 |
| B.Saran..... | 72 |

| | |
|-------------------------------|-----------|
| DAFTAR PUSTAKA | 74 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 76 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Relevan..... | 9 |
| Tabel 3. 1 Jumlah Mahasiswa/Mahasiswi PPKn..... | 39 |
| Tabel 3. 2 indikator | 41 |
| Tabel 4. 1 Jumlah Responden Penelitian | 52 |
| Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Variabel X | 53 |
| Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Variabel Y | 54 |
| Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas | 56 |
| Tabel 4. 5 interval..... | 58 |
| Tabel 4. 6 Hasil Persentase Skor Angket Variabel X..... | 58 |
| Tabel 4. 7 Hasil Persentase Skor Angket Variabel Y | 59 |
| Tabel 4. 8 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana | 62 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Bagan kerangka berpikir | 36 |
|--|----|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Indikator Angket Penelitian | 77 |
| Lampiran 2 Instrumen Penelitian | 78 |
| Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen Tes | 80 |
| Lampiran 4 Uji Validitas | 84 |
| Lampiran 5 Uji Reliabilitas | 85 |
| Lampiran 6 Uji Normalitas | 86 |
| Lampiran 7 Uji Hipotesis (Uji-t)..... | 87 |
| Lampiran 8 Hasil Data Angket..... | 88 |
| Lampiran 9 Surat Keterangan Pencarian Data | 89 |
| Lampiran 10 Surat Keterangan Selesai Pencarian Data..... | 90 |
| Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Bimbingan..... | 91 |
| Lampiran 12 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing I | 92 |
| Lampiran 13 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing II..... | 93 |
| Lampiran 14 Dokumentasi | 94 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era teknologi informasi saat ini yang sangat berkembang pesat dapat dilihat dengan tingginya minat masyarakat akan informasi yang memadai di masyarakat. Informasi pada era ini juga dikaitkan dengan adanya media digital, yang memungkinkan mencari informasi berbentuk tulisan, gambar atau gambar bergerak yang bersifat interaktif dengan pengguna. Perkembangan penyebaran informasi dari media tradisional ke media digital, membuat internet menjadi salah satu media baru bagi sistem komunikasi yang ada pada saat ini. (Burmnbungin, 2013). Peranan bahasa dalam komunikasi sungguh penting. Informasi apa pun yang disampaikan, memerlukan bahasa. Bahasa sebagai alat komunikasi dan interaksi hanya dimiliki manusia (Ismaya, 2022).

Media sangat berpengaruh bagi kehidupan, maka perlu diketahui bagaimana media massa bekerja, beberapa diantaranya yang perlu direnungkan, melalui media massa. Serta melalui media kita bisa mengekspresikan hal hal tertentu yang kita inginkan.

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Karena teknologi informasi sudah ada sejak abad lalu dan hingga kini sudah berkembang. Tanpa adanya teknologi saat ini manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang sangat pesat seiring berkembangnya ilmu

pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang terutama bidang hiburan seperti *game online* yang paling banyak diminati. (Fauziah, 2013)

Penelitian terbaru dari Gurusinga (2021), remaja Indonesia yang mengalami kecanduan *game online* terdiri dari 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.949 remaja putri. Fenomena Gaming Disorder ini menyebabkan berubahnya perilaku keseharian remaja.

Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *Game online* yang mulanya diperuntukkan di kalangan anak-anak dan remaja dan kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan online ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan online itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan online berdampak buruk bagi kalangan belajar namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan online dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya.

Fenomena ini sudah menjamur di kalangan pelajar-pelajar tersebut. Hal-hal tersebut harusnya mendapat tanggapan serius dari masyarakat, terutama orang tua dan guru di sekolah. Karena kalau tidak, lama kelamaan kegiatan ini akan semakin menyebar keseluruh pelajar dan dapat merusak generasi bangsa. Pelajar harus dapat mengatur waktunya seefisien mungkin agar terjadi keseimbangan antara belajar dan bermain *game online*. Selain itu, pelajar juga harus mengurangi waktu bermain *game online* karena selain menyebabkan lupa waktu juga berbahaya bagi

kesehatan tubuh.

Game online sering membuat pemain terlalu sibuk dengan ponsel mereka sehingga mereka melupakan waktu, bahkan melupakan pekerjaan, tugas, dan bahkan makanan dan minuman mereka. melihat bahwa beberapa Hampir selalu, permainan online besar berdampak negatif pada kesehatan sosial, mental, dan fisik seseorang, yang pada gilirannya menyebabkan kecanduan bermain permainan online. Karena waktu yang mereka habiskan bersama menjadi jauh lebih sedikit, hubungan sosial mereka dengan teman dan keluarga menjadi renggang, dan *game online* menyebabkan komunikasi interpersonal menjadi tidak efektif. Secara psikis, pikiran terus berpikir tentang permainan yang sedang dimainkan. Selain itu, akan terpapar radiasi HP, yang dapat membahayakan otak dan mata. Akibat bermain permainan online yang tidak cukup istirahat, kesehatan jantung Anda akan menurun. banyak duduk, minum sedikit, dan lupa makan karena terlalu sibuk bermain.

Game online banyak digemari oleh anak-anak mahasiswa, alasan dipilih anak Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro prodi PPKN ialah berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa realita yang terjadi di lapangan menunjukan Mahasiswa PPKN IKIP BOJONEGORO Diatas pemerhati *game online*, berdasarkan data penggunaan tersebut, peneliti memilih *game online* nya ialah mobile legends. Mobile Legends merupakan permainan aksi dan strategi kompetitif. Game ini dimainkan secara professional dan sebagai hiburan oleh 1 Miliar pengguna yang telah

mengunduhnya melalui Google Play Store regional Asia Tenggara (Google Play, 2021) mobile Legends juga merupakan game nomor satu pada kategori top free games di Google Play. Pada Mobile Legends, pemain memiliki enam puluh hero pilihan untuk membentuk dua tim yang berisikan lima orang pemain per timnya untuk saling beradu strategi.

Mobile Legends tidak hanya memiliki fitur yang menyenangkan, tetapi juga memiliki fitur menarik yang memungkinkan pemain bersosialisasi dengan pemain lain. Fitur *chatting* dan *voice chat* memungkinkan pemain berkomunikasi satu sama lain dengan pemain mobile legend lainnya. 'lainnya dengan berbicara secara langsung atau melalui kotak pesan. Penelitian ingin menyelidiki proses penetrasi sosial yang terjadi pada pemain melalui fitur ini.

Kecanduan *game online* dapat menyebabkan mahasiswa mengalami perubahan dalam pola komunikasi, seperti menjadi lebih tertutup dan kurang responsif dalam komunikasi langsung.

Karena *game online* mengurangi interaksi, peneliti sangat tertarik dengan cara pemain berkomunikasi. Perilaku komunikasi seseorang saat bermain *game online* tidak sebanding. Lapierre mendefinisikan perilaku komunikasi sebagai "sikap terhadap pola perilaku, kesiapan antisipasi, dan kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial." Sikap adalah tanggapan terhadap dorongan sosial yang telah terkondisikan. Oleh karena itu, komunikasi verbal adalah upaya secara sadar untuk berkomunikasi secara lisan dengan orang lain dengan menggunakan bahasa. Selain perilaku komunikasi verbal dalam bentuk dialog, diskusi,

dan percakapan dengan media symbol dikonstruksi dan memiliki makna yang sama juga terdapat perilaku komunikasi nonverbal yaitu perilaku komunikasi yang menggunakan symbol atau isyarat selain dengan kata-kata.

Maka menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realita secara jelas bahwa *game online* memiliki pengaruh yang dapat mempengaruhi perilaku atau etika berkomunikasi seseorang, apabila seseorang bermain secara terus menerus, maka seseorang akan kecanduan dalam *game online* karena itu, perlu diadakan penelitian dengan judul “Pengaruh *Game online Mobile Legends* Terhadap Etika Berkomunikasi Mahasiswa Prodi PPKN IKIP PGRI Bojonegoro”

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh *game online mobile legend* terhadap etika berkomunikasi mahasiswa PPKN IKIP PGRI Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Game online Mobile Legends* Terhadap Etika Berkomunikasi Mahasiswa PPKN IKIP PGRI Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan untuk kemajuan ilmu komunikasi.
- b. Penelitian ini dapat memberikan manfaat dan memperluas pengetahuan sosial

- c. Dapat berfungsi sebagai referensi untuk penelitian terkait studi komunikasi, terutama di bidang teknologi komunikasi di Indonesia.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Mahasiswa, penelitian ini diharapkan menjadikan mahasiswa untuk belajar tentang etika sopan santun dalam berkomunikasi secara online, seperti tidak menghina atau merendahkan pemain lain.
- b. Bagi peneliti, Penelitian ini dapat membantu memperkaya literatur akademik mengenai pengaruh *game online* terhadap aspek sosial dan komunikasi.

E. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh juga dapat diartikan sebagai perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai hasil dari penerimaan pesan.

2. *Game online*

Game online adalah salah satu bentuk hiburan yang sangat menarik dan beragam, *game online* ialah game yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan orang lain dari berbagai latar belakang. Ini bisa memperluas jaringan pertemanan, bahkan lintas negara.

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah game yang

terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama (Amanda, 2016).

3. Mobile legend

Mobile Legends merupakan game mobile yang bergenre multiplayer online battleground arena (MOBA) (Moonton). Mobile Legends telah menjadi game nomor satu pada kategori top free games di Google Play. Game ini dimainkan oleh sepuluh orang pemain. Sepuluh pemain tersebut terbagi menjadi dua tim. Kedua tim memiliki tujuan untuk menghancurkan benteng (tower) lawan untuk memenangkan game ini. Saat ini Mobile Legends telah memiliki enam puluh hero dengan berbagai tipe, yaitu tank, fighter, mage, assasins, marksman, dan support. Setiap hero memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing dalam tim. Pengaturan serta pemilihan hero sangat berpengaruh bagi kesuksesan tim dalam menghancurkan benteng lawan (Ananda, 2022).

4. Etika Berkomunikasi

Etika komunikasi yang baik akan menciptakan hubungan yang baik dan harmonis antar manusia. Sebaliknya tanpa adanya pengetahuan etika komunikasi maka akan terjadinya kesalahpahaman yang menimbulkan perselisihan dan pertengkaran yang dapat memecahbelahkan kehidupan manusia. Etika komunikasi sangat berpengaruh didalam kehidupan manusia yang merupakan panduan bagi manusia dalam berkomunikasi atau bertingkah laku di kehidupan sehari-hari. Di dalam komunikasi terdapat komunikator dan komunikan yang harus saling menghargai satu

sama lain, agar terjalinnya komunikasi yang efektif. Kefektifan sebuah komunikasi sangatlah ditentukan oleh sejauh mana komunikator maupun pihak komunikan memahami dan memahami bahasa yang disampaikan pada saat perbincangan. Sebaliknya ketika pembicara dan pendengar tidak memahami bahasa yang disampaikan maka akan terjadi kegagalan dalam berkomunikasi. Komunikasi yang positif akan melahirkan kebahagiaan dan keharmonisan (Sari, 2020).