

M. Ainul Fikri, Program Studi Ilmu Komunikasi, Persepsi Istri terhadap Suami yang Kecanduan *Game Online* pada *Smartphone "Mobile Legends" Bang-Bang* di Jombang. Di bawah bimbingan H. Ahmad Cholil, S.Ag., M.Si.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi istri terhadap suami yang kecanduan *game online* pada *smartphone "mobile legends" bang-bang* di Jombang. Jumlah informan pada penelitian ini sebanyak 4 pasang yang terdiri dari 8 orang. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan persepsi istri terhadap *game online* berdasarkan usia pernikahan ketika usia pernikahannya dibawah 5 tahun masih memulai beradaptasi. Ketika usia pernikahannya diatas 5 tahun sikapnya lebih mengerti dan memahami. Persepsi istri terhadap suami yang kecanduan *game online* berdasarkan kelas sosial menunjukkan jika kelas sosialnya tergolong kelas menengah cenderung tidak memikirkan biaya yang dikeluarkan untuk bermain *game online*. Tetapi jika kelas sosialnya tergolong kelas bawah cenderung memikirkan biaya yang dikeluarkan. Persepsi istri terhadap suami yang kecanduan *game online* dari segi komunikasi menunjukkan bahwa untuk berkomunikasi dengan suaminya perlu meminta untuk mematikan hp nya terlebih dahulu. Selain itu harus sabar menunggu selesai bermain *game onlinenya*. Persepsi istri terhadap suami yang kecanduan *game online* sebelum dan sesudah kecanduan menunjukkan bahwa sebelum bermain *game online* waktu dengan keluarga lebih banyak, setelah bermain *game online* menjadi berkurang karena waktu dihabiskan dengan bermain *game* dan banyak digunakan diluar rumah.

Kata Kunci: *Game Online*, Komunikasi, Persepsi

M. Ainul Fikri, *Communication Studies Program, Wife's Perception of Husband Addicted to Online Games on Smartphones "Mobile Legends" Bang-Bang in Jombang. Under the guidance of H. Ahmad Cholil, S.Ag., M.Si.*

ABSTRACT

This study aims to find out how the wife's perception of a husband who is addicted to online games on a smartphone "mobile legends" bang-bang in Jombang. The number of informants in this study were 4 pairs consisting of 8 people. Determination of informants in this study using purposive sampling technique. Data collection techniques using observation and interviews and documentation. The data analysis technique used is the analysis of the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, drawing conclusions.

The results of the study showed the wife's perception of online games based on the age of marriage when the age of marriage under 5 years is still starting to adapt. When the age of his marriage is over 5 years his attitude is more understanding and comprehension. Wife's perception of a husband who is addicted to online games based on social class shows that his social class is classified as middle class and tends not to think about the costs incurred to play online games. Wife's perception of a husband who is addicted to online games in terms of communication shows that to communicate with her husband need to ask to turn off his cellphone first. Besides that, you have to wait patiently to finish playing online. Wife's perception of a husband who is addicted to online games before and after addiction shows that before playing online games more time with family, after playing online games is reduced because time is spent playing games and is widely used outside the home.

Keywords: Online Game, Communication, Perception

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	iv
BIODATA PENULIS	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kerangka Teori.....	6
2.1.1. Komunikasi Antar Pribadi.....	6
2.1.2. Persepsi	9
2.1.3. Kecanduan.....	15
2.1.4. <i>Game Online</i>	18
2.1.5. <i>MobiIe Legends: Bang-Bang</i>	20
2.2 Penelitian Terdahulu.....	21

2.3	Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN.....		25
3.1.	Jenis Penelitian	25
3.3.	Informan Penelitian	26
3.4.	Sumber Data	27
3.4.1.	Sumber Data Primer	27
3.4.2.	Sumber Data Sekunder.....	27
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	27
3.5.1.	Observasi (Pengamatan).....	28
3.5.2.	Wawancara.....	28
3.5.3.	Dokumentasi	29
3.6.	Teknik Analisis Data	30
3.7.	Teknik Keabsahan Data.....	30
BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN		32
4.1.	Permainan <i>Mobile Legends Bang-Bang</i>	32
4.2.	Suami yang Kecanduan <i>Game Online</i>	32
4.3.	Profil Informan	33
4.4.	Profil Informan Pendukung	38
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		46
5.1	Persepsi Istri terhadap Suami yang Kecanduan <i>Game Online</i>	46
5.1.1	Persepsi Istri terhadap Suami yang Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Usia Pernikahan	47
5.1.2	Persepsi Istri terhadap Suami yang Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Kelas Sosial.....	49
5.1.3	Persepsi Istri terhadap Suami yang Kecanduan <i>Game Online</i> Dari Segi Komunikasi.....	52
5.1.4	Persepsi Istri terhadap Suami yang Kecanduan <i>Game Online</i> Sebelum dan Sesudah Kecanduan	53
5.2	Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Istri dalam Memberikan Persepsi tentang Suami yang Kecanduan <i>Game Online</i>	55
5.2.1	Faktor Pemersepsi	55

5.2.2	Faktor Situasional.....	61
5.2.3	Faktor dalam Target	61
BAB VI PENUTUP		63
6.1	Kesimpulan.....	63
5.1.	Saran.....	64
6.2.1	Saran Akademik.....	64
6.2.2	Saran Praktis.....	64
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN.....		69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Sikap.....	11
Gambar 2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi	15
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 4.1 Ibu Tari Puji	34
Gambar 4.2 Ibu Dewi Anggraeni.....	35
Gambar 4.3 Ibu Lail Witri.....	36
Gambar 4.4 Ibu Wati Sari	37
Gambar 4.5 Bapak Somad.....	38
Gambar 4.6 Bapak Somad Saat Bermain <i>Game Online</i>	39
Gambar 4.7 Mas Zanuar Mardiansyah.....	40
Gambar 4.8 Mas Zanuar Saat Bermain Game Online.....	41
Gambar 4.9 Mas Ahmad Kopet	42
Gambar 4.10 Mas Ahmad Kopet Saat Bermain Game Online	43
Gambar 4.11 Bapak Maulana Erik.....	44
Gambar 4.12 Bapak Maulana Erik Saat Bermain Game Online.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Durasi dalam Bermain <i>Game Online</i>	33
Tabel 4.2 Daftar Nama Informan	33
Tabel 4.3 Daftar Nama Informan Pendukung	38
Tabel 5.1 Daftar Informan Berdasarkan Usia Pernikahan	47
Tabel 5.2 Daftar Informan Berdasarkan Kelas Sosial.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penelitian Terdahulu.....	69
Lampiran 2 Interview Guide	72
Lampiran 3 Foto Dokumentasi.....	98