

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Komunikasi Teman Sebaya Terhadap Gaya Bicara Dan Perilaku Dalam Permainan Game Online Remaja Di Desa Peganden, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik” ini ditulis oleh Nur Fajria Rohmah dengan pembimbing Bapak Ahmad Yuzki Arifian Nawafi’, M.IP.

Kata Kunci: Komunikasi, Gaya Bicara, Perilaku, Game Online

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh komunikasi teman sebaya dalam permainan game online terhadap gaya bicara dan perilaku remaja di Desa Peganden, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik. Di era digital saat ini, game online telah menjadi salah satu aktivitas populer di kalangan remaja, di mana mereka tidak hanya bermain tetapi juga berinteraksi secara sosial. Latar belakang penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi dalam game dapat memengaruhi cara remaja berbicara dan berperilaku, terutama dalam konteks komunikasi dengan teman sebaya.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi dari remaja berusia 13-18 tahun yang aktif bermain game online. Penelitian ini melibatkan partisipasi remaja yang berinteraksi dalam game dan meneliti bagaimana komunikasi tersebut memengaruhi gaya bicara mereka di kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya bicara remaja yang terlibat dalam game online cenderung lebih ekspresif, cepat, dan kadang agresif. Penggunaan istilah khusus dalam game, seperti “noob,” “AFK,” dan kata kasar seperti “anjing” sering terbawa ke dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, komunikasi dalam game online juga memengaruhi perilaku sosial remaja, baik positif maupun negatif. Positifnya, mereka belajar bekerja sama dan berkomunikasi dalam tim, sementara negatifnya, mereka dapat terbiasa menggunakan bahasa kasar dan perilaku provokatif.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunikasi teman sebaya dalam game online memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan identitas sosial remaja. Dengan demikian, penting bagi remaja untuk menyadari etika berbicara dalam konteks digital dan memilih lingkungan pertemanan yang memberikan pengaruh positif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan peneliti selanjutnya mengenai dampak komunikasi digital terhadap remaja.

ABSTRACT

This thesis entitled "Peer Communication on Speech Style and Behavior in Online Game Playing for Teenagers in Peganden Village, Manyar District, Gresik Regency" was written by Nur Fajria Rohmah with the supervisor Mr. Ahmad Yuzki Arifian Nawafi', M.IP.

Keywords: Communication, Speech Style, Behavior, Game Online

This study aims to analyze the influence of peer communication in online games on the speech style and behavior of adolescents in Peganden Village, Manyar District, Gresik Regency. In today's digital era, online games have become one of the popular activities among adolescents, where they not only play but also interact socially. The background of this study shows that in-game interactions can affect the way adolescents speak and behave, especially in the context of communication with peers.

The research method used is a qualitative approach with a phenomenological research type. Data were collected through in-depth interviews, direct observation, and documentation from adolescents aged 13-18 years who actively play online games. This study involved the participation of adolescents who interact in games and examined how this communication affects their speech style in everyday life.

The results showed that the speech style of adolescents involved in online games tends to be more expressive, fast, and sometimes aggressive. The use of specific terms in the game, such as "noob", "AFK", and harsh words like "dog" is often carried over into everyday conversation. In addition, communication in online games also affects adolescents' social behavior, both positively and negatively. On the positive side, they learn to work together and communicate in a team, while on the negative side, they can get used to using harsh language and provocative behavior.

This study concludes that peer communication in online games has a significant impact on the formation of adolescents' social identity. Thus, it is important for adolescents to be aware of the ethics of speaking in a digital context and to choose a friendship environment that provides a positive influence. This study is expected to provide insight for parents, educators, and further researchers regarding the impact of digital communication on adolescents.