

# **KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA PECANDU GAME MOBILE LEGENDS DI KAMPUS UIN KHAS JEMBER**

## **SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



**Mohammad Zakki Hasan Tifanu**

**NIM : D20191064**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
DESEMBER 2024**

# KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA PECANDU GAME MOBILE LEGENDS DI KAMPUS UIN KHAS JEMBER

## SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh:

**Mohammad Zakki Hasan Tifanu**  
NIM : D20191064

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing

**Dr. Kun Wazis, S.Sos., M.I.Kom.**  
NIP. 197410032007101002

**STRATEGI KOMUNIKASI GURU NGAJI  
DALAM MENINGKATKAN BACA TULIS AL-QUR'AN  
DI KAMPUNG QUR'AN  
DESA KALIDILEM RANDUAGUNG LUMAJANG**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I  
NIP. 198710182019031004

  
Muhammad Farhan, M.I.Kom.  
NUP. 201908186

Anggota :

1. Dr.Kun Wazis, S.Sos., M.I.Kom
2. Aprilya Fitriani, S.M.B., M.M.

Menyetujui

Dekan Fakultas Dakwah



Dr. Fawaizul Umam, M. Ag.

NIP. 197302272000031001

## MOTTO

﴿ قَوْلٌ مَّعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدَقَةٍ يَتَّبِعُهَا أَذَىٰ ۗ وَاللَّهُ غَنِيٌّ حَلِيمٌ ﴾

Artinya: Perkataan yang baik dan pemberian maaf itu lebih baik daripada sedekah yang diiringi tindakan yang menyakiti. Allah Mahakaya lagi Maha Penyantun. (Q.S. AL-Baqarah: 263)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> [quran.nu.or.id/Al-Baqarah/163](https://quran.nu.or.id/Al-Baqarah/163) <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/263> (di akses pada, 28 Desember 2024)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan lahir dan batin untuk bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Rasa syukur yang tiada hentinya tercurahkan kepada-Nya, serta senantiasa memberikan kemudahan dan kelancaran di setiap prosesnya. Dengan segenap rasa cinta dan kasih sayang, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya, Hasanuddin dan Mardiyatun Nuzulah yang telah membesarkan, mendidik, membimbing, mendoakan, memberikan dukungan dengan tulus dan penuh kasih sayang. Serta, seluruh keluarga besar yang terlibat dalam perjalanan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Guru Guru Mulia yakni guru SD, SMP, SMAS Unggulan dan UIN KHAS Jember yang telah bersabar membimbing serta menyalurkan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran.
3. Tidak lupa kepada sahabat dan teman teman saya yang menjadi tempat berbagi ilmu, canda gurau, bermain game bersama serta terciptanya relasi yang membuat saya bersemangat guna menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends di Kampus UIN KHAS Jember” dengan lancar, sholawat dan salam selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafaatnya di yaumul qiyamah.

Penelitian skripsi ini tidak lepas dari adanya kesulitan-kesulitan, namun dengan adanya keterlibatan berbagai pihak yang telah menyumbangkan bantuan, petunjuk, dan saran maupun kritik bagi peneliti, maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

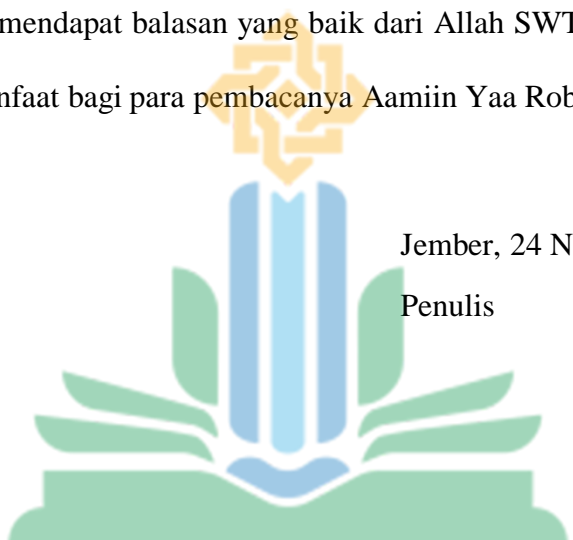
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr.Fawaizul Umam, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah yang telah memfasilitasi kami selama pembelajaran perkuliahan di Fakultas Dakwah.
3. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I. Selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Kun Wazis, S.Sos., M.I.Kom. Selaku dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Segenap Bapak/Ibu dosen beserta Staf Tata Usaha Fakultas Dakwah yang telah membantu dan membekali ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.

6. Tim penguji Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan, kritik dan saran.
7. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah mendukung baik dalam bentuk do'a ataupun dalam bentuk lainnya selama proses menyelesaikan skripsi.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya Aamiin Yaa Robbal Aalamiin.

Jember, 24 November 2024

Penulis



Mohammad Zakki Hasan Tifanu  
Nim : D20191064

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

**Mohammad Zakki Hasan Tifanu:** Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends Di Kampus UIN KHAS Jember

**Kata Kunci:** Komunikasi Interpersonal, Game Mobile Legends, Pecandu

Komunikasi interpersonal memiliki peran penting dalam membangun hubungan sosial, khususnya di lingkungan kampus. Dalam era digital, permainan daring seperti Mobile Legends menciptakan ruang sosial baru melalui fitur voice chat yang membentuk pola komunikasi unik. Di UIN KHAS Jember, mahasiswa pecandu Mobile Legends memiliki intensitas bermain tinggi, membentuk subkultur yang memengaruhi komunikasi, baik virtual maupun nyata. Permainan ini memperkuat kerja sama dan rasa kebersamaan, tetapi juga menimbulkan dinamika emosional, termasuk penggunaan bahasa kasar yang kadang terbawa ke hubungan sosial di luar komunitas permainan.

Fokus penelitian ini adalah: 1) Pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu Mobile Legends di UIN KHAS Jember. 2) Pola komunikasi dalam dunia virtual. 3) Pola komunikasi di luar dunia virtual. Penelitian ini bertujuan: 1) Mengetahui pola komunikasi mahasiswa pecandu Mobile Legends di UIN KHAS Jember. 2) Mengetahui pola komunikasi dalam dunia virtual. 3) Mengetahui pola komunikasi di luar dunia virtual.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, dengan validitas diuji melalui triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan intensitas bermain memengaruhi pola komunikasi interpersonal. Di dunia maya, komunikasi fokus pada strategi permainan tetapi sering diselingi bahasa kasar akibat dinamika permainan. Kebiasaan ini kadang terbawa ke dunia nyata, memengaruhi hubungan sosial. Meski begitu, Mobile Legends memperkuat kerja sama, pengertian, dan rasa kebersamaan, menciptakan subkultur yang memperkuat identitas kelompok sekaligus memberikan dampak pola komunikasi interpersonal mahasiswa secara positif maupun negatif.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Definisi Istilah.....	11
F. Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>53</b>
A. Pendekatan Jenis Penelitian .....	53
B. Lokasi Penelitian.....	53
C. Subyek Penelitian .....	54
D. Teknik Pengumpulan Data .....	56
E. Analisis Data .....	59
F. Keabsahan Data.....	61
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	62
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS</b> .....	<b>64</b>

A. Gambaran Obyek Penelitian .....	64
B. Gambaran Umum Mobile Legend Bang-Bang (MLBB) .....	71
C. Pembahasan Temuan .....	98
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>127</b>
A. Kesimpulan .....	127
B. Saran.....	128
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	31
Tabel 3.1 Data Subyek Penelitian .....	55
Tabel 4.1 Perbandingan Pola Komunikasi Pecandu Game .....	124



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data bulanan activeplayer.io player aktif Mobile .....	4
Gambar 2.1 Tahap-tahap Proses Komunikasi .....	39
Gambar 4.1 Peta Mobile Legends Bang-bang .....	70
Gambar 4.2 Pemilihan Hero Mobile Legends Bang-bang .....	70
Gambar 4.3 Fitur Voice Chat Mobile Legends Bang-bang .....	71
Gambar 4.4 Grub Whatsapp dan Discord Mobile Legends .....	82
Gambar 4.5 Instagram Pro Player Mobile Legends .....	83



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Fenomena kecanduan game Mobile Legends di kalangan mahasiswa UIN KHAS Jember telah memengaruhi pola komunikasi interpersonal mereka. Mahasiswa yang sering bermain game ini cenderung membentuk kelompok sosial tertentu yang terikat pada aktivitas mabar (main bareng), namun intensitas bermain yang tinggi sering kali berdampak pada terganggunya komunikasi yang sehat, baik dalam lingkungan akademik maupun sosial. Masalah lainnya adalah munculnya komunikasi yang kurang produktif, seperti penggunaan bahasa toxic saat bermain, yang dapat memengaruhi hubungan interpersonal antar mahasiswa. Situasi ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana mahasiswa pecandu game Mobile Legends membangun dan mempertahankan hubungan interpersonal mereka dalam konteks kehidupan kampus.<sup>2</sup>

Teknologi berkembang dengan sangat pesat saat ini, dan internet adalah salah satu contohnya. Hampir setiap demografi, dari muda hingga lanjut usia, mulai dari usia muda hingga dewasa, baik di lingkungan kota maupun desa memanfaatkan terobosan teknologi ini. Akses cepat terhadap informasi memang sangat diperlukan. Hal ini dimungkinkan berkat

---

<sup>2</sup> Rezeki Muhammad, Siswanto Rawali, dkk. "Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin." *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science* 3.2 (2021): 149.  
<http://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/KAGANGA/article/view/1521>

keberadaan Internet yang menjadikannya sebagai kebutuhan sehari-hari bagi sebagian besar masyarakat.<sup>3</sup>

Setiap orang kini dapat memperoleh ilmu pengetahuan dengan mudah, terjangkau, dan cepat berkat pesatnya pertumbuhan teknologi informasi modern. Hal ini ditandai dengan maraknya ponsel pintar yang berpotensi memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, hiburan, pendidikan, dan banyak lagi. Seiring dengan berkembangnya teknologi tersebut, internet juga semakin maju sehingga menjadikan ponsel dan jaringan internet saling melengkapi dan lumrah di dunia saat ini. Salah satu penerapan teknologi informasi seperti telepon pintar yang terhubung bersama jaringan internet sebagai keperluan pendidikan, mahasiswa dapat memanfaatkan internet sebagai sumber yang tersedia untuk menyelesaikan tugas belajarnya. Meski demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa mayoritas pemakai teknologi juga menggunakan jaringan tersebut untuk bermain game online.<sup>4</sup>

Istilah game online berasal dari penggabungan dua kata bahasa Inggris "game" yang berarti permainan dan "online" yang merujuk pada koneksi jaringan. Dengan demikian, game online merujuk pada permainan yang dimainkan melalui internet.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Subandi, dkk, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak." *Al Kamal* 2.1, (2022): 245, <https://ejournal.staika.ac.id/index.php/alkamal/article/download/23/23>

<sup>4</sup> M. Ichsan Nawawi, dkk, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Alauddin Makassar", *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), (2021): 46-54. <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/ALMAARIEF/article/download/2039/872/>

<sup>5</sup> Darma Putra Satria, dkk. "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online 'Mobile Legends Di Lingkungan Keluarga,'" *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 41–47. <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>

Game online menjadi semakin populer dari waktu ke waktu, sehingga masyarakat di seluruh dunia mulai memahami permainan yang memanfaatkan jaringan online tersebut. Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) adalah salah satu permainan daring yang cukup populer di berbagai kalangan di Indonesia. Dirilis pertama kali pada tahun 2016, game online Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) meraih popularitas pada tahun 2017.<sup>6</sup>

Game online Mobile Legends diciptakan khusus untuk smartphone. Sepuluh pemain tergabung dalam komunitas Mobile Legends dan mereka dibagi menjadi dua tim: tim biru dan tim merah. Kedua tim harus menyalakan karakter musuh, menghancurkan setiap bangunan musuh, dan melindungi bangunan mereka sendiri untuk memenangkan permainan. Terdapat tiga jalur pada map permainan Mobile Legends: atas, tengah, dan bawah. Karakter pendukung yang dikenal sebagai "minion" biasanya mengikuti setiap jalur. Karakter ini berguna dalam melawan musuh dan mempertahankan bangunan.<sup>7</sup>

Pertama kali dirilis pada tahun 2016, game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) mendapatkan popularitas pada tahun 2017. Pengguna akan terlibat dalam pertarungan strategi dan kerja tim dalam game online yang termasuk dalam kategori Real Time Strategy (RTS) yang mempunyai


---

<sup>6</sup> Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, and Muhammad Muthahari Ramadhani, "Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin," *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science* 3, no. 2 (2021): 149. <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1521>

<sup>7</sup> Darma Putra Satria, dkk, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online 'Mobile Legends' Di Lingkungan Keluarga," *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 41–47. <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>

sub genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Oleh karena itu, Game ini dimainkan oleh dua tim, dengan masing-masing tim beranggotakan lima orang. Peta setiap player memiliki "Pangkalan" di bagian akhir, dan tujuan tim adalah menghancurkan lawan untuk memenangkan pertandingan.<sup>8</sup>

Salah satu permainan daring dengan jumlah pemain terbanyak di seluruh dunia adalah Mobile Legends. Pasalnya, puluhan juta orang di seluruh dunia memainkan game bertema multiplayer online battle arena (MOBA) buatan Moonton ini setiap bulannya.<sup>9</sup> Menurut riset dari activeplayer.io, akan ada 81,33 juta pemain Mobile Legends secara global pada Februari 2024.<sup>10</sup>



Month	Average Monthly Players	Monthly Gain / Loss	Monthly Gain / Loss %	Average Daily Players
Last 30 Days	76,290,350	-5,042,507	-6%	20,598,395
February 2024	81,332,857	-1,672,676	-2%	21,959,871
January 2024	83,005,533	1,411,575	2%	22,411,494
December 2023	81,593,957	6,903,015	9%	22,030,368
November 2023	74,690,942	-3,931,102	-5%	20,166,554

**Gambar 1.1:** Data bulanan activeplayer.io

<sup>8</sup> Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, and Muhammad Muthahari Ramadhani, "Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin," *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science* 3, no. 2 (2021), 149, <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1521>

<sup>9</sup> Monavia Ayu Rizaty, "Pemain Mobile Legends Dunia Capai 80,76 Juta pada Desember 2022" <https://dataindonesia.id/varia/detail/pemain-mobile-legends-dunia-capai-8076-juta-pada-desember-2022> (Diakses pada 20 Maret 2024)

<sup>10</sup> Activeplayer, "Mobile Legends: Bang Bang Live Player Count and Statistics" <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/> (Diakses pada 20 Maret 2024)



Menurut hasil survei digital dari Telkomsel, Mobile Legends: Bang-Bang menempati posisi teratas sebagai game mobile paling populer di Indonesia. Enam puluh tujuh persen dari mereka yang disurvei memainkan permainan ini. Hampir 75% responden adalah laki-laki, sehingga menjadikan mereka mayoritas. Dua dari tiga responden belum menikah, dan 60% responden berusia di bawah 35 tahun. Mayoritas responden (86%), yang memiliki status sosial ekonomi (SES) menengah ke atas, adalah pelajar atau orang dewasa yang bekerja.<sup>11</sup>

Fenomena game online Mobile Legends sudah menjadi kebiasaan bagi pengguna segala usia, terutama saat sedang merasa bosan. Namun bermain game secara berlebihan dan tidak sesuai tentu akan berdampak buruk bagi penggunanya.<sup>12</sup> Karena game Mobile Legends dimainkan hingga larut malam, maka para gamer akan menjadi ketagihan. Setiap putaran game online ini membutuhkan waktu sepuluh hingga tiga puluh menit untuk diselesaikan. Empat hingga enam jam adalah jumlah waktu yang biasa dihabiskan untuk bermain game. Setelah istirahat sebentar, beberapa pemain malah melanjutkan permainan.<sup>13</sup> Pengguna game daring sangat berlebihan dalam mengalokasikan waktu mereka untuk bermain game daring. Hal ini dilakukan hampir tanpa henti untuk jumlah waktu

---

<sup>11</sup> Cindy Mutiara Annur, "Mobile Legends, Game Paling Disukai di Indonesia" <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia> (Diakses pada 20 Maret 2024)

<sup>12</sup> Tarsani dan Rahmat Hidayat Eka Putra Putra, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online," (2016) 51–65. [https://drive.google.com/file/d/1-kzwQiKeWgp\\_d9nUQXfvJepvWK8k55Qr/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1-kzwQiKeWgp_d9nUQXfvJepvWK8k55Qr/view?usp=drive_link)

<sup>13</sup> Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, and Muhammad Muthahari Ramadhani, "Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin," *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science* 3, no. 2, 2021, 149 <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1521>

yang sama setiap hari. Sikap dan tindakan pemain sering kali dikendalikan oleh kecanduan mereka terhadap game online, dan mereka sering mengabaikan tugas-tugas seperti makan dan mengerjakan pekerjaan rumah. Mereka biasanya lebih banyak tinggal di kamar.<sup>14</sup>

Keterampilan komunikasi dan interaksi dengan individu di luar komunitas pemain game daring diubah oleh banyaknya interaksi yang terjadi di dunia maya. Karena perilaku gamer online tidak berkorelasi jelas dengan perilaku komunikasinya, maka perilaku komunikasi interpersonal pemain Mobile Legends sangat menarik.<sup>15</sup> Para anggota komunitas gim daring bisa jadi semakin akrab satu sama lain melalui proses interaksi satu sama lain saat bermain game dan berkomunikasi sebelum dan sesudah permainan berakhir. Baik di dalam maupun di luar permainan, komunikasi pemain sangatlah penting.<sup>16</sup>

Komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi yang terjadi secara langsung antar individu, atau komunikasi antarpribadi, memungkinkan setiap partisipan mengamati secara langsung respons verbal dan nonverbal orang lain. Komunikasi yang dimaksud ialah komunikasi yang terjadi di antara dua orang, seperti antara pasangan suami

---

<sup>14</sup> Tarsani, Rahmat Hidayat Eka Putra Putra, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online," 2016. 51–65

[https://drive.google.com/file/d/1-kzwQiKeWgp\\_d9nUQXfvJepvWK8k55Qr/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1-kzwQiKeWgp_d9nUQXfvJepvWK8k55Qr/view?usp=drive_link)

<sup>15</sup> Tarsani, Rahmat Hidayat Eka Putra Putra, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online," 2016. 54.

[https://drive.google.com/file/d/1-kzwQiKeWgp\\_d9nUQXfvJepvWK8k55Qr/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1-kzwQiKeWgp_d9nUQXfvJepvWK8k55Qr/view?usp=drive_link)

<sup>16</sup> Nabila, Sasikirana Putri, *Model komunikasi interpersonal Mahasiswa Gamers komunitas UINSA E-Sport divisi Mobile Legends: Bang Bang*, (Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022), 4. <http://digilib.uinsa.ac.id/57035/>

istri, rekan kerja, teman dekat, guru dan murid, dan lain-lain.<sup>17</sup> Komunikasi antar individu yang disebut interpersonal tersebut bersifat dua arah. Agar komunikator mengetahui bahwa pesan telah diterima secara akurat, maka komunikasi dua arah selalu memerlukan respon dari komunikan. Setelah mendengarkan apa yang dikirimkan, baik komunikator maupun komunikan akan memberikan balasan. Satu orang berfungsi sebagai pihak komunikator untuk menyampaikan pesan, sementara orang lain berfungsi sebagai pihak komunikan untuk menerima pesan. Agar kedua belah pihak berfungsi sebagai komunikator dan komunikan, siklus ini kemudian diulangi. Seiring waktu, komunikasi interpersonal bersifat kumulatif.<sup>18</sup>

Para pemain game daring akan membangun sebuah grup atau komunitas online, agar mudah terhubung dan berinteraksi satu sama lain. Jenis interaksi dalam sistem jaringan komputer itu menghasilkan hubungan interaksi manusia yang baru. Keterampilan komunikasi dan interaksi dengan individu di luar gamer online sangat berbeda karena beragamnya interaksi yang mungkin terjadi di dunia maya. Karena perilaku pecandu game online tidak serta merta berkorelasi melalui pola komunikasi mereka di luar lingkungan game virtual, maka perilaku

---

<sup>17</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003): 81.

<https://drive.google.com/file/d/166ibegR3a9NcQa07cauIp-AjbLzgamPY/view?usp=sharing>

<sup>18</sup> Citra Angraini, dkk, "Komunikasi Interpersonal," *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 337–42.

[https://drive.google.com/file/d/1hGZPOxB29UwluZ5THta0jDKOKZlbjsa0/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1hGZPOxB29UwluZ5THta0jDKOKZlbjsa0/view?usp=drive_link)

komunikasi interpersonal seorang pecandu Mobile Legends menjadi cukup menggelitik.<sup>19</sup>

Berdasarkan data Mahasiswa Aktif Semester genap 2023/2024 UIN KHAS Jember, terdapat 5840 Mahasiswa Aktif.<sup>20</sup> Ada lima Fakultas di antaranya, Fakultas Dakwah, Fakultas FTIK, Fakultas FEBI, Fakultas FUAH dan Fakultas Syariah. Peneliti menemukan fenomena di kalangan Mahasiswa UIN KHAS Jember, yaitu permainan Mobile Legends sudah menjadi hal lumrah di kalangan mahasiswa, intensitas bermain game yang tinggi sehingga tidak mengikuti perkuliahan, komunikasi yang toxic (sering berkata kotor). Saat mahasiswa bermain Mobile Legends, biasanya tidak dilakukan sendiri, melainkan mabar (main bersama), hal ini juga dilakukan antar sesama teman mahasiswa UIN KHAS Jember dengan kebiasaan yang sama. Peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana proses komunikasi interpersonal berlangsung antar mahasiswa UIN KHAS Jember yang memainkan permainan Mobile Legends.

Game Mobile Legends sering dipersepsikan sebagai sarana hiburan yang menyenangkan karena menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan kolaboratif. Pemain dapat merasakan kesenangan dari kemenangan, strategi tim, dan interaksi sosial di dalam permainan. Namun, penelitian ini menemukan adanya paradoks, di mana keseruan

---

<sup>19</sup> Amal Fajri Asti. "Perilaku Komunikasi Antarpersona Pecandu Game Online Pubg Mobile" (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar), (Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2019), 6.

<https://repositori.uin-alauddin.ac.id/21054/1/SKRIPSI%20AMAL%20FAJRI%20ASTI%20-%20S1.docx.pdf>

<sup>20</sup> Daftar Mahasiswa Aktif Semester Genap 2023/2024 UIN KHAS Jember [https://siakads1.uinkhas.ac.id/daftar\\_mhs\\_her.php](https://siakads1.uinkhas.ac.id/daftar_mhs_her.php) (Diakses pada 20 Oktober 2024)

tersebut sering kali disertai dengan perilaku buruk, seperti penggunaan kata kasar atau "toxic language" selama bermain. Fenomena ini terjadi akibat dinamika emosi yang muncul saat menghadapi tekanan dalam permainan, seperti kekalahan atau ketidakseimbangan kemampuan antar pemain.

Game Mobile Legends mudah diakses dan bisa dimainkan oleh siapa saja, tidak terkecuali mahasiswa UIN KHAS Jember. Peneliti dapat tertarik guna melakukan penelitian atas terjadinya fenomena ini. Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian berjudul "Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends Di Kampus UIN KHAS Jember". Penelitian ini akan berfokus untuk menganalisis bagaimana komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh mahasiswa UIN KHAS Jember yang kecanduan Mobile Legends.

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends di UIN KHAS Jember?
2. Bagaimana komunikasi interpersonal Mahasiswa UIN KHAS Jember pecandu game Mobile Legends di dalam dunia maya (*online*)?
3. Bagaimana komunikasi interpersonal Mahasiswa UIN KHAS Jember pecandu game Mobile Legends di dunia nyata (*offline*)?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends di UIN KHAS Jember.

2. Untuk mengetahui komunikasi interpersonal Mahasiswa UIN KHAS Jember pecandu game Mobile Legends didalam dunia virtual (*online*).
3. Untuk mengetahui komunikasi interpersonal Mahasiswa UIN KHAS Jember pecandu game Mobile Legends diluar dunia virtual (*offline*).

#### **D. Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini dapat membawa manfaat untuk perkembangan keilmuan tentang komunikasi. Adapun manfaat penelitian yang di bagi menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan baru ilmu dan juga pengalaman bagi pembacanya dan berkaitan dengan komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends, pada sisi lain penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber rujukan mahasiswa khususnya prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) yang ingin melakukan penelitian serupa.
2. Manfaat secara praktis, diharapkan dalam penelitian ini dapat menjadi manfaat tersendiri untuk para penggiat media, mahasiswa dan juga para masyarakat. Yang mana pembacanya akan mendapatkan informasi mengenai komunikasi interpersonal pada sesama mahasiswa Universitas Islam Kiai Achmad Siddiq Jember.

## **E. Definisi Istilah**

### **1. Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal adalah cara dua orang berinteraksi secara langsung, di mana mereka bisa saling merespons baik dengan kata-kata maupun gerakan tubuh. Dalam penelitian ini, komunikasi ini terlihat dalam kegiatan sehari-hari mahasiswa, seperti saat berdiskusi, berteman, atau mengikuti aktivitas kampus.

Komunikasi ini menjadi kunci dalam membangun hubungan yang baik antar individu. Ketika mahasiswa saling berbicara, mereka tidak hanya bertukar informasi tetapi juga membangun pemahaman dan kepercayaan satu sama lain. Hal ini membantu mereka dalam menyelesaikan tugas kelompok dan mempererat hubungan sosial di lingkungan kampus.

Selain itu, komunikasi interpersonal memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan profesional di masa depan. Melalui interaksi langsung, mereka belajar memahami perasaan orang lain, menyampaikan pendapat dengan jelas, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.

### **2. Mobile Legends Bang-Bang**

Mobile Legends: Bang-Bang adalah game online bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton untuk perangkat seluler. Dalam permainan ini, dua tim yang masing-masing beranggotakan lima pemain saling berkompetisi

dengan tujuan utama menghancurkan bangunan lawan dan menjaga bangunan milik sendiri. Peta permainan terbagi menjadi tiga jalur utama: atas, tengah, dan bawah, yang didukung oleh minion untuk membantu serangan dan pertahanan. Setiap pemain dapat memilih hero dengan kemampuan unik, yang memungkinkan berbagai strategi dan kombinasi serangan.

Kerjasama tim dan pengaturan waktu sangat penting dalam meraih kemenangan, karena setiap tindakan harus disesuaikan dengan situasi di lapangan. Selain itu, pemain juga harus mengelola sumber daya seperti emas dan pengalaman untuk memperkuat hero mereka, yang pada akhirnya akan mempengaruhi jalannya pertempuran dan hasil akhirnya. Untuk mencapai kemenangan, tim juga harus menguasai mekanisme kontrol seperti rotasi dan positioning, serta memanfaatkan momen yang tepat untuk melancarkan serangan balik atau menghancurkan objektif besar seperti turret dan Lord. Setiap pertandingan menghadirkan tantangan baru, membuat game ini selalu menarik dan membutuhkan adaptasi strategi secara cepat.

### **3. Pecandu Game**

Kecanduan adalah kondisi di mana seseorang merasa perlu terus menerus mengonsumsi suatu zat atau melakukan aktivitas tertentu untuk mendapatkan efek psikologis, bahkan jika hal itu mulai mengganggu kehidupan sehari-hari. Dalam konteks psikologi, kecanduan bisa merujuk pada ketergantungan fisik terhadap zat seperti



narkoba atau perilaku obsesif-kompulsif yang tidak melibatkan bahan kimia, seperti kecanduan game online.

Kecanduan game online, seperti yang terjadi pada Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB), adalah bentuk ketergantungan yang muncul akibat permainan yang berulang dan menghabiskan waktu cukup lama setiap harinya. Para pemain sering kali merasa sulit untuk berhenti, meskipun bermain game sudah mulai mengganggu aktivitas lain. Meskipun game ini memberikan kepuasan saat menang, kecanduan yang berkembang dapat merusak pola hidup dan hubungan sosial pemainnya.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Peneliti telah mengembangkan kerangka teori yang disebut sistematika pembahasan yang memaparkan penjelasan deskriptif setiap bab. Peneliti menyusun dan memisahkan bab-bab dalam penelitian ini menjadi lima bab dan subbab sebagai berikut:

Bab I, pendahuluan. Bab ini mencakup konteks penelitian terkait dengan judul penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, definisi istilah dan pembahasan metodis atau sistematika pembahasan.

Bab II, tinjauan literatur atau kajian pustaka. Sebagai sumber bagi peneliti, bab ini mencakup penelitian-penelitian terdahulu. Selain itu, penelitian teoretis yang mencakup penjelasan menyeluruh tentang definisi istilah disertakan dalam bab ini.

Bab III, metode penelitian. Metode penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik atau metode pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahapan penelitian semuanya tercakup dalam bab ini diawali dengan pemaparan pendekatan dan jenis penelitian yang diterapkan.

Bab IV, penyajian dan analisis data. Uraian objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan dibahas dalam bab ini.

Bab V, penutup. Kesimpulan temuan penelitian yang dilengkapi dengan saran-saran dibahas dalam bab ini.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai referensi rujukan fundamental untuk menghasilkan konsep-konsep baru dan menjadi perbandingan terhadap penelitian yang direncanakan penulis, dimana pembahasannya tidak dapat dilepaskan dari konteks penelitian dan judul penulis. Berikut penelitian terdahulunya:

1. Edo Wahyu Bimantoro, (2022) “Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile Legends” (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana Yogyakarta).

Ketertarikan peneliti terhadap game permainan online yang sedang terkenal di Indonesia menjadi pendorong penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di lingkungan mahasiswa jurusan ilmu komunikasi Universitas Mercubuana Yogyakarta yang gemar bermain Mobile Legends, sebuah game online populer di Indonesia. Fokus penelitian adalah mempertanyakan bagaimana komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh para pemain game daring Mobile Legends baik saat sedang bermain maupun saat tidak bermain di kalangan mahasiswa Universitas Mercubiana Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dimana peneliti mengumpulkan data berupa deskriptif dari subjek yang diamati, baik secara lisan maupun tertulis. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Teori utama dalam penelitian ini adalah teori media baru Carlile dan Christensen. Berdasarkan temuan penelitian, mahasiswa jurusan ilmu komunikasi di kalangan mahasiswa Universitas Mercubuana Yogyakarta yang memainkan game daring Mobile Legends. secara konsisten menggunakan komunikasi yang efektif baik saat bermain maupun di luar game untuk memastikan interaksi antar pemain tetap lancar. Interaksi pemain satu sama lain dapat dikategorikan komunikasi interpersonal apabila komunikasi tetap terjalin baik ketika sedang bermain ataupun tidak bermain game.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas bagaimana komunikasi interpersonal yang terjadi pada mahasiswa/i yang memainkan Mobile Legends.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Edo Wahyu Bimantoro, "Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile Legends" (Studi deskriptif kualitatif pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta). (Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2020).  
[https://drive.google.com/file/d/1wySqLa9AnSYdBNYXd7Ey-7pqvrZ7XOPi/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1wySqLa9AnSYdBNYXd7Ey-7pqvrZ7XOPi/view?usp=drive_link)

2. Marwinda, (2022) “Komunikasi Interpersonal Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman”.

Buruknya komunikasi interpersonal remaja pecandu game online terhadap orang tuanya menjadi isu utama dalam skripsi ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana kemampuan komunikasi interpersonal remaja Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman yang kecanduan game online.

Penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian yang pakai. Teknik atau metode pengumpulan datanya melalui dokumentasi dan wawancara. Pengolahan data dilakukan secara deskriptif dan kualitatif, dilanjutkan dengan diuraikan, diklasifikasikan sesuai penjelasan situasi dengan menggunakan ungkapan yang jelas.

Dari hasil wawancara bersama wali remaja yang kecanduan hiburan online muncul lima komponen komunikasi interpersonal yaitu keterbukaan, kasih sayang, dukungan, sikap positif dan korespondensi. Tampaknya tiga ciri, yaitu kasih sayang, punggung, dan rupa, menggambarkan komunikasi yang lancar, sedangkan dua ciri, Kurangnya keterbukaan dan sikap positif mencerminkan komunikasi yang tidak berjalan dengan efektif. Selain itu, anak-anak yang kecanduan game online memiliki komunikasi interpersonal yang sederhana dengan teman sebayanya di semua bidang komunikasi.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya, penelitian ini menggunakan mahasiswa sebagai subjek penelitian, sedangkan penulis menggunakan remaja sebagai subjek penelitian, yang mana lebih luas dan lebih universal.<sup>22</sup>

3. Rezita Annisa W, Yudha Wirawanda, (2023) “Komunikasi Interpersonal Ibu Dan Anak Pemain Game Online Mobile Legend” Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Komunikasi interpersonal mencakup pengirim, penerima pesan, media, penghalang, latar, bakat, dan moral. Saat ini, orang-orang tanpa syarat dapat terlibat dalam skala global karena kemajuan yang inovatif. Kemajuan teknologi seringkali dibarengi dengan kurangnya kesadaran akan risiko penyalahgunaan. Banyak permainan online tersedia untuk dimainkan di ponsel dan perangkat lainnya. Diantaranya adalah game mobile legends ternama yang saat ini sedang booming dimana-mana, termasuk di kalangan anak muda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengatasi konflik interpersonal antara seorang ibu dan anak yang terlibat dalam permainan game daring.

Teori dialektika relasional dan metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Empat informan berpartisipasi dalam

---

<sup>22</sup> Marwinda, “Komunikasi Interpersonal Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman”. (Skripsi IAIN Batusangkar, 2022). <https://drive.google.com/file/d/1R6pqknvExf6N2zjGLsDSJxeY8afwPF/view?usp=drivelink>

penelitian ini, dan masing-masing diwawancarai secara langsung. Temuan diskusi berikut menandai kesimpulan penelitian: Pola komunikasi orang tua tunggal, ibu, dan anak yang bermain mobile legends.

Perubahan antara ibu dan anak merupakan bagian alami dan tak terelakkan dalam kehidupan; Interaksi komunikasi antara ibu dan anak bersifat dinamis dan tidak hanya berjalan satu arah, melainkan terombang-ambing antara dorongan-dorongan yang berlawanan. Kontradiksi bersifat inheren atau tidak dapat dihindari karena Setiap individu memiliki perspektif yang beragam, sehingga terkadang menimbulkan ketegangan atau kontradiksi antara ibu dan anak. Menyelesaikan perselisihan ibu-anak dengan mendidik anak agar mereka memahami dan bersedia untuk mengurangi bermain game online, serta dengan menunjukkan empati dan berusaha berbicara secara efektif.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada pembahasan dan subjeknya, penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas

konflik interpersonal yang terjadi dengan menggunakan ibu dan anak sebagai objek penelitiannya.<sup>23</sup>

4. Darma Putra Satria, Herdefa Nabila, dkk, (2021) “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana interaksi komunikasi interpersonal pemain game daring Mobile Legends dalam konteks keluarga. Game online yang dimainkan melalui smartphone merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi. Dalam game online Mobile Legends, sepuluh pemain dibagi menjadi dua kubu, yaitu kubu biru dan kubu merah. Beragamnya karakter yang tersedia bagi para gamer menjadi salah satu alasan mengapa Mobile Legends begitu populer. Komunikasi virtual merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan komunikasi pada game Mobile Legends.

Metode penelitian studi kasus kualitatif dengan tiga informan berusia 20 hingga 22 tahun yang kecanduan bermain game Mobile Legends. Temuan penelitian menunjukkan bahwa cara mereka menciptakan komunikasi interpersonal dalam lingkungan keluarga telah meningkat. Hal ini terjadi karena banyaknya pemain Mobile Legends yang membutuhkan kontak agar bisa menang. Kemampuan komunikasi interpersonal para pemain meningkat akibat kondisi ini.

---

<sup>23</sup> Wahyuputri, Rezita Annisa, Yudha Wirawanda, M.A. “Komunikasi Interpersonal Ibu Dan Anak Pemain Game Online Mobile Legend”. (Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2023). <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/111388>



Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada penekanan dan pembahsan objeknya, penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/I di UIN KHAS Jember yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas Perilaku komunikasi interpersonal pemain game online mobile legends di lingkungan keluarga.<sup>24</sup>

5. Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, dkk, (2021) “Motivasi dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin”

Kecanduan game online dapat dialami oleh siapa saja, termasuk orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Bermain game dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan dan efektif dalam mengurangi stres. Namun, jika kebiasaan ini dilakukan secara tidak wajar maka akan berdampak buruk pada orang tersebut. Mengetahui motivasi dan perilaku para pecandu Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) di Kawasan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin menjadi tujuan penelitian ini. Pendekatan penelitian kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Wawancara, observasi, dan dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data. Berdasarkan temuan penelitian, tiga alasan utama orang bermain game

---

<sup>24</sup> Satria, Darma Putra, dkk, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online Mobile Legends di Lingkungan Keluarga". *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol, 2 no, 2, (2021): <http://parahita.web.id/index.php/parahita/article/view/63>

online MLBB adalah untuk mendapatkan teman yang memiliki minat yang sama, untuk menjadi lebih mahir dalam permainan tersebut sehingga mereka dapat bermain secara profesional, dan untuk mendapatkan Poin Peringkat dan MMR yang tinggi sehingga mereka dapat dihormati, serta menjadi terkenal karena dapat menghasilkan konten yang menarik. Karena tidak terbuka untuk bersosialisasi dan tidak peduli dengan orang lain, perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online MLBB biasanya dianggap kurang efektif dan masuk dalam pola pikir introvert. Pecandu lainnya mempunyai mentalitas ekstrovert, dimana mereka sangat reseptif dalam berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada penekanan dan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas Motivasi dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Muhammad Rezeki, dkk, "Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin," *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science* 3, no. 2, 2021, <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1521>

6. Nur Fikri Khoiri, (2021) “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku TOXIC Disinhibition online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)”.

Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang perilaku para player game online Mobile Legends yang sering kali mendapatkan perlakuan perilaku Toxic Disinhibition Online. Perilaku ini biasanya terjadi ketika ada pemain di tim yang bermain sangat buruk, melakukan feed, atau ketika ada perbedaan kebangsaan, etnis, atau bahkan agama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) aspek apa saja memainkan bermain game online Mobile Legends yang berkontribusi terhadap perilaku Toxic Disinhibition Online dan (2) apa saja yang diakibatkan oleh perilaku toxic dari bermain game tersebut.

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif dan dilakukan secara langsung di lapangan. Kedai kopi di Ourung-Ourung Ponorogo dijadikan sebagai lokasi penelitian. Data tempat penelitian dan informasi Mobile Legends dari para pemain dan pemilik toko menjadi sumber data yang digunakan dalam penelitian ini. Data dari game online Mobile Legends dan toxic disinhibition yang dikumpulkan dari berbagai sumber merupakan data sekunder. Observasi, wawancara, dan dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sedangkan, reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan digunakan dalam teknis analisis data.

Berdasarkan temuan penelitian, (1) bermain game online Mobile Legends dapat menyebabkan perilaku Toxic Disinhibition Online karena sejumlah faktor, diantaranya gameplay di bawah standar, perbedaan etnis, budaya, agama, dan kebangsaan, serta adanya AFK perilaku, atau perilaku pemain yang meninggalkan permainan, baik disengaja maupun tidak sengaja; perilaku troll, yaitu bermain game secara sembarangan atau tidak sesuai dengan tugas; dan perilaku feeding mengacu pada tindakan sengaja membiarkan lawan membunuh karakter tanpa memberikan perlawanan, untuk memberikan poin pembunuhan musuh guna memperkuat timnya. (2) Perilaku toxic yang diakibatkan oleh bermain game online Mobile Legends, seperti flaming, griefing, cheating, cyberbullying.

Kesamaan dari penelitian ini terletak pada fokus yang sama-sama membahas tentang game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku TOXIC Disinhibition online.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Nur Fikri Khoiri, "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)". (Skripsi, IAIN PONOROGO, 2021) <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/14032>

7. Ihtirom, M. Dani, (2022) “Dampak Game online terhadap Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Remaja Pecandu Mobile legend di Game House Barurambat Timur”.

Penelitian ini didasarkan pada dampak game online, yang berujung pada komunikasi interpersonal remaja menjadi kearah yang negatif. Sehingga menjadi hal yang sangat beresiko jika dibiarkan. Sebab akan mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari si anak tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dampak game online terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu game online mobile legend di Pamekasan.

Berdasarkan hal tersebut ada 2 fokus penelitian yang menjadi acuan kajian peneliti, yaitu: Pertama Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu game online mobile legends di Game House Barurambat Timur?. Kedua bagaimana dampak game online terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu game online mobile legends di Game House Barurambat Timur?.

Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan semuanya termasuk dalam analisis data. Kemudian keabsahan datanya dilakukan melalui peningkatan partisipasi, observasi yang cermat, dan triangulasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: Pertama, gambaran komunikasi interpersonal, sebelum komunitas memainkan game online komunikasi setiap anggota itu cenderung kearah positif bahkan membahas banyak hal. Dan ketika memainkan game online maka dari situlah permasalahan muncul. sehingga, komunikasi yang awalnya positif menjadi negative. Kedua, dampak dari game online terhadap komunikasi interpersonal, kurangnya waktu belajar bagi pelajar dan lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain game sehingga berpengaruh pada akademik pelajar dan penggunaan komunikasi ketika bermain game cenderung kearah sarkanisme.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada objek penelitian. Penelitian ini dilakukan di UIN KHAS Jember sebagai objek penelitian. Sedangkan penulis melakukan penelitian di Game House Barurambat Timur sebagai objek penelitian.<sup>27</sup>

8. Bangun, D. P., & Harahap, E. I. S. S. (2021) “Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan”

Kemunculan media baru tidak bisa dipisahkan dari perkembangan Internet. Dengan kemunculan realitas virtual, komunitas

---

<sup>27</sup> M. Dani Ihtiom, “Dampak Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Komunitas Remaja Pecandu Game Mobile Legend Di Game House Komunitas Barurambat Timur”. (Skripsi, IAIN Madura, 2022). <http://etheses.iainmadura.ac.id/3737/>

daring, dan identitas digital, media baru memberikan penggunanya kemampuan untuk memilih informasi yang sesuai untuk digunakan, mengontrol informasi, dan berkomunikasi secara interaktif. Game Mobile Legends merupakan salah satu game paling candu yang ada di masyarakat saat ini. Pemain Mobile Legends cenderung lesu, tidur lama, terlambat memperoleh informasi, dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar. Fenomena bermain Mobile Legends dan cara pemain berinteraksi satu sama lain menjadi subjek penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif berdasarkan filosofi post positivisme, yang digunakan untuk mempelajari kondisi benda-benda alam. Kesimpulan yang diambil dari fenomena perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung saat bermain game online Mobile Legend.

Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Peneliti memanfaatkan observasi, dokumentasi, dan wawancara sebagai metode untuk mengumpulkan data. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan semuanya termasuk dalam analisis data. Kemudian keabsahan datanya dilakukan melalui peningkatan partisipasi, observasi yang cermat, dan triangulasi.

Menurut temuan penelitian, mereka merasakan tingkat kepuasan yang luar biasa sebagai akibat dari efek menguntungkannya. Kelemahannya antara lain kecenderungan mereka lupa waktu, lupa tugas, kurang tidur, dan bahkan merasa bersalah karena mengeluarkan

uang untuk hal-hal yang memenuhi keinginan mereka, seperti lebih banyak paket game dan item premium di game seluler terkenal. Selain itu juga berdampak buruk pada hubungan dan komunikasi antarpribadi sehingga menghilangkan rasa empati karena senang mengumpat dan menghina pemain lain. Mereka juga dapat melakukan hal serupa terhadap teman-temannya yang tidak bermain Mobile Legends, meskipun mereka mengembangkan hubungan dekat dengan pemain lain dan memiliki bahasa yang hanya dipahami oleh pemain game tersebut.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas perilaku yang terjadi pada Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan.<sup>28</sup>

9. Nuzuli, Ahmad Khairul Nuzuli, (2023) “Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi gangguan komunikasi yang dialami oleh mahasiswa IAIN Kerinci yang

---

<sup>28</sup> Daniel P Bangun dan Elza Ismy Sara Sintia Harahap. "Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan." *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 6.1 (2021): 1-6. <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/socialopinion/article/view/1029>



mengalami kecanduan permainan Mobile Legends. Industri hiburan juga terkena dampak kemajuan teknologi informasi. Keberadaan game online adalah salah satunya. Bukan hal yang aneh jika keberadaan game online menyebabkan kecanduan dan kesulitan komunikasi pada pemainnya. Metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan wawancara. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bermain game online dalam waktu lama dan sering terjadi, sebagian besar responden sering menggunakan bahasa yang tidak pantas, dan banyak responden yang tertutup dan sulit fokus saat berinteraksi hanya karena terfokus pada permainan game daring.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi yang terjadi pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas tentang Gangguan Komunikasi Pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend.<sup>29</sup>

10. Ryan Dwi Putra, (2022) "Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends Di Ambai Cafe Kota Medan".

Jutaan orang di seluruh dunia memainkan game pertarungan online multipemain Mobile Legends. Komunitas game internet lahir

---

<sup>29</sup> Ahmad Khairul Nuzuli, dkk. "Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend." *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema* 5.2 (2023): 261-271. <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/pikma/article/view/910>

dari game berskala besar ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana para pemain game online Mobile Legends berinteraksi dan berkomunikasi baik diluar maupun di dalam lingkungan virtual.

Penelitian ini menggunakan metode etnometodologi secara kualitatif. Baik teori komunikasi yang dimediasi komputer maupun teori interaksi simbolik diterapkan dalam penelitian ini. Individu dengan kecanduan dan tingkat keterampilan berbeda-beda yang memainkan game daring Mobile Legends dan sering mengunjungi Cafe Ambai di Kota Medan menjadi fokus penelitian ini. Sedangkan yang menjadi objek kajiannya adalah pola komunikasi pemain game online Mobile Legends, dimana aplikasi game tersebut wajib dimiliki pada smartphone. miliknya. Berdasarkan temuan penelitian, pemain game online Mobile Legends biasanya hanya terhubung dengan teman di dunia maya (online), namun interaksi nyata dan interaksi sosial mereka umumnya cukup buruk. Pemain game daring Mobile Legends di Ambai Cafe berkomunikasi dengan banyak menggunakan bahasa gaul atau kosakata modern, serta kata-kata kotor atau toxic. Ada yang mungkin berpendapat bahwa bahasa gamer online memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari mereka, terutama dalam komunikasi langsung atau tidak langsung.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi yang terjadi pada para pemain game Mobile

Legends dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas tentang Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends Di Ambai Cafe Kota Medan.<sup>30</sup>

**Tabel 1.1:** Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Edo Wahyu Bimantoro, 2022	Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile Legends	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas bagaimana komunikasi interpersonal yang terjadi pada mahasiswa/i yang memainkan Mobile Legends.
2.	Marwinda, 2022	Komunikasi Interpersonal Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Jorong Batang Tuhur Nagari	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada	Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya, penelitian ini menggunakan mahasiswa sebagai subjek penelitian,

<sup>30</sup> Ryan Dwi Putra, "Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends Di Ambai Cafe Kota Medan". (Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2022). <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/19156>

		Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman	pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	sedangkan penulis menggunakan remaja sebagai subjek penelitian, yang mana lebih luas dan lebih universal.
3.	Rezita Annisa W, Yudha Wirawanda, 2023	Komunikasi Interpersonal Ibu Dan Anak Pemain Game Online Mobile Legend	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	Perbedaannya terletak pada pembahasan dan subjeknya, penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas konflik interpersonal yang terjadi dengan menggunakan ibu dan anak sebagai objek penelitiannya.
4.	Darma Putra Satria, Herdefa Nabila, dkk, 2021	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasan dan objeknya, penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/I di UIN KHAS Jember yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas Perilaku komunikasi interpersonal pemain game online mobile legends di lingkungan keluarga.

5.	Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, dkk, 2021	Motivasi dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	Perbedaannya terletak pada penekanan dan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas Motivasi dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin.
6.	Nur Fikri Khoiri, 2021	Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku TOXIC Disinhibition online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku TOXIC Disinhibition online.
7.	Ihtirom, M. Dani, 2022	Dampak Game online terhadap Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Remaja Pecandu Mobile legend di Game House	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game	Perbedaannya terletak pada objek penelitian. Penelitian ini dilakukan di UIN KHAS Jember sebagai objek penelitian. Sedangkan penulis melakukan penelitian di Game

		Barurambat Timur	Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	House Barurambat Timur sebagai objek penelitian.
8.	Bangun, D. P., & Harahap, E. I. S. S. 2021	Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas perilaku yang terjadi pada Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan.
9.	Nuzuli, Ahmad Khairul Nuzuli, 2023	Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi yang terjadi pada pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas tentang Gangguan Komunikasi Pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend.

10.	Ryan Dwi Putra, 2022	Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends Di Ambai Cafe Kota Medan.	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi yang terjadi pada para pemain game Mobile Legends dan menggunakan metode kualitatif.	Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasannya. Penelitian ini membahas tentang komunikasi interpersonal mahasiswa/i yang diakibatkan oleh ketercanduan game Mobile Legends. Sedangkan penulis membahas tentang Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends Di Ambai Cafe Kota Medan.
-----	----------------------	---	---	---

## B. Kajian Teori

### 1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi langsung atau interaksi antarindividu secara tatap muka, memungkinkan setiap partisipan mengamati secara langsung respons verbal dan nonverbal orang lain. Komunikasi diadik menjadi bentuk khusus dari komunikasi interpersonal, yang dari pengertiannya merupakan jenis kontak antarpribadi unik yang hanya melibatkan dua individu, misalnya suami istri, dua rekan kerja, dua sahabat dekat, seorang guru dan seorang siswa, dan lain sebagainya. Kedekatan mitra percakapan serta pengiriman dan penerimaan pesan secara simultan, spontan, verbal dan nonverbal merupakan ciri-ciri komunikasi diadik. Para peserta komunikasi bertanggung jawab atas keberhasilannya. Sentuhan, kontak

mata yang ekspresif, dan jarak fisik yang sangat dekat adalah contoh isyarat nonverbal yang menunjukkan seberapa dekat orang yang berbicara satu sama lain. Meskipun setiap individu dalam komunikasi interpersonal memiliki kebebasan untuk mengalihkan pembicaraan, namun dalam praktiknya, satu pihak mungkin saja mendominasi pembicaraan. Misalnya dosen mendominasi komunikasi mahasiswa, suami mendominasi komunikasi istri, dan atasan mendominasi komunikasi bawahan.<sup>31</sup>

Komunikasi antara dua individu atau lebih yang memungkinkan masing-masing partisipan langsung mengamati reaksi verbal dan nonverbal orang lain dikenal dengan komunikasi interpersonal.<sup>32</sup> Sifat komunikasi interpersonal adalah dua arah; Timbal balik antara komunikan dan komunikator selalu diperlukan agar komunikator yakin bahwa pesan yang disampaikan telah diterima secara akurat. Setelah mendengarkan apa yang dikirimkan, baik komunikator maupun komunikan dapat membalas pesan. Satu orang berperan sebagai komunikator yang menyampaikan pesan, sementara orang lain berperan sebagai komunikan yang menerima pesan. Agar kedua belah pihak

---

<sup>31</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003): 81.

<https://drive.google.com/file/d/166ibegR3a9NcQa07cauIp-AjbLzgamPY/view?usp=sharing>

<sup>32</sup> Wafiudin, Ahmad, and Kun Wazis. "Komunikasi Interpersonal dalam Mediasi Permasalahan Pasangan Suami Istri di Pengadilan Agama Banyuwangi." *Icon: Journal of Islamic Communication* 1.1 (2022): 56-70. <https://icon.uinkhas.ac.id/index.php/icon/article/download/5/5>



berperan sebagai komunikator, siklus ini kemudian diulangi. Seiring waktu, komunikasi interpersonal terakumulasi.<sup>33</sup>

Komunikasi interpersonal pada dasarnya adalah suatu bentuk komunikasi personal. Komunikasi interpersonal yang sering disebut dengan komunikasi tatap muka, memungkinkan setiap partisipan menyaksikan reaksi verbal dan nonverbal orang lain dari dekat. Komunikasi interpersonal dapat melaksanakan fungsi instrumental untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain karena memungkinkan kita menggunakan panca indera untuk membuat komunikasi kita lebih menarik bagi komunikan. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang paling lengkap dan optimal selama orang masih mampu merasakan emosi.<sup>34</sup>

#### a. Jenis Komunikasi

- 1) Komunikasi tertulis merupakan komunikasi yang melibatkan aktivitas menyusun, mengetik, atau mencetak simbol seperti huruf dan angka sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Hal tersebut bermanfaat karena menawarkan catatan data untuk penggunaan di masa mendatang. Menulis biasanya digunakan untuk menyampaikan bermacam informasi melalui buku, memo, blog, pamflet, surat, dan format lainnya.

<sup>33</sup> Citra Anggraini, dkk. "Komunikasi Interpersonal," *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 337–42.

[https://drive.google.com/file/d/1hGZPOxB29UwluZ5THta0jDKOKZlbjsa0/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1hGZPOxB29UwluZ5THta0jDKOKZlbjsa0/view?usp=drive_link)

<sup>34</sup> Widya P Potoh. "Peranan komunikasi interpersonal guru dalam meningkatkan pengetahuan anak." *Acta Diurna Komunikasi*, 2(1), (2013): 2.

<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/974>

- 2) Komunikasi lisan merupakan komunikasi yang berisi pesan yang disampaikan dengan menggunakan bahasa lisan. Bentuk komunikasi yang dilakukan ialah antara dua orang atau lebih secara langsung.
- 3) Komunikasi verbal dapat dilakukan secara langsung (secara langsung) maupun melalui media, seperti saat berkomunikasi di media sosial atau perangkat seluler.
- 4) Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata. Simbol yang diungkapkan melalui gerak tubuh atau isyarat nonverbal, seperti tanda bahaya atau ekspresi wajah, biasanya digunakan dalam komunikasi nonverbal.
- 5) Komunikasi satu arah merupakan bentuk komunikasi yang terjadi ketika hanya satu pihak, yaitu komunikator, sedangkan komunikan yaitu orang yang menerima berita, tidak hadir.
- 6) Komunikasi dua arah adalah pendekatan yang lebih informatif yang memerlukan umpan balik atau hasil dan melibatkan kedua belah pihak bertukar pikiran dan pesan sebanyak 24 kali.<sup>35</sup>

#### b. Proses komunikasi

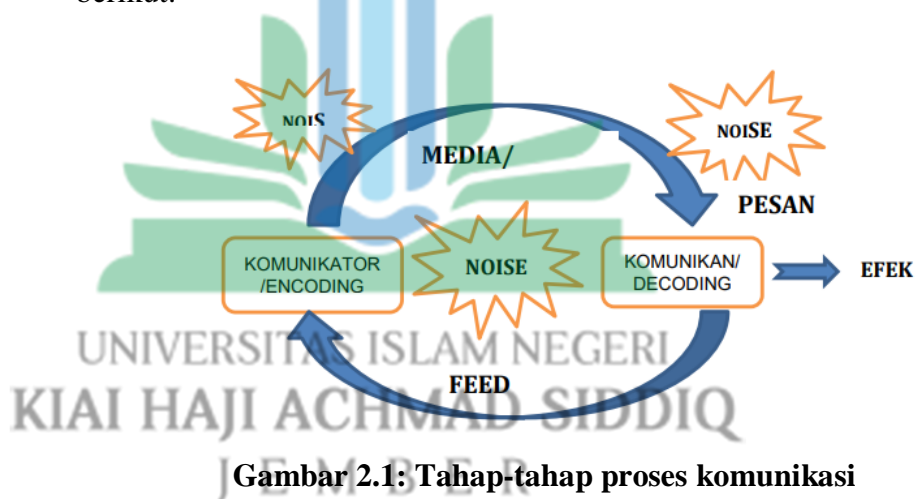
Seorang komunikator dan komunikan terlibat dalam proses komunikasi. Individu yang menyampaikan atau menyampaikan

---

<sup>35</sup> Subhan, A. B. dkk, "Metode Komunikasi Inter Personal Pada Pelayanan Pelanggan Terhadap Citra Perusahaan Listrik Negara (Persero) Rayon Takengon Kabupaten Aceh Tengah (Studi Deskriptif Keluhan Tarif Listrik Di Kampung Bebesen)." *Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi* 4.1 (2022): 7. <https://doi.org/10.55542/jiksohum.v4i1.137>

informasi atau pesan disebut sebagai komunikator, sedangkan orang yang menerima pesan disebut sebagai komunikan. Dalam proses komunikasi, komunikator akan menyampaikan sebuah ide atau pesan yang masih ada di kepalanya kepada komunikan, dan komunikator juga memastikan bahwa komunikan memahaminya sesuai dengan maksud komunikator. Komunikan kemudian memberikan tanggapan yang merupakan hasil dari komunikasi yang berhasil.<sup>36</sup>

Tahap-tahap proses komunikasi dapat di gambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1: Tahap-tahap proses komunikasi**

c. Unsur-unsur dalam proses komunikasi

- 1) Sender: Seorang komunikator yang mengirimkan pesan kepada satu atau lebih individu
- 2) Encoding: Proses mengubah ide menjadi representasi simbolik disebut penyandian.

<sup>36</sup> Masta Haro, dkk, *Pengantar ilmu komunikasi* (Riau: CV. DOTPLUS Publisher, 2021): 34. [https://drive.google.com/file/d/1j7aDwdaNV92vNbAicDziSvc-193gU1IJ/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1j7aDwdaNV92vNbAicDziSvc-193gU1IJ/view?usp=drive_link)

- 3) Message: Pesan adalah kumpulan simbol-simbol penting yang disampaikan oleh seorang komunikator.
- 4) Media: Saluran komunikasi yang menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan.
- 5) Decoding: Proses dimana komunikan memberi makna terhadap simbol-simbol yang disampaikan komunikator kepadanya dikenal dengan pengawasan sandi.
- 6) Receiver: Penerima pesan yang menerima informasi dari komunikator.
- 7) Response: kumpulan reaksi dari komunikan saat mendapatkan suatu pesan.
- 8) Feedback: Umpan balik merupakan reaksi komunikan terhadap apa yang dikomunikasikan kepada komunikator.
- 9) Noise: Gangguan tak terduga dalam proses komunikasi yang timbul ketika komunikan menerima pesan yang berbeda dengan pesan yang dikirimkan komunikator kepadanya.<sup>37</sup>

#### d. Model-model hubungan Interpersonal

- 1) Model pertukaran sosial: Hubungan berdasarkan biaya dan manfaatnya.
- 2) Model peranan: Orang mencegah konflik peranan dan kesalahpahaman peran dengan bertindak sesuai dengan harapan, tuntutan, dan kompetensi peran.

<sup>37</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu komunikasi teori dan praktek* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011): 16

[https://drive.google.com/file/d/1\\_Y15Rjiv6SXrIY02xldySRiaLDOiODuN/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1_Y15Rjiv6SXrIY02xldySRiaLDOiODuN/view?usp=drive_link)

- 3) Model permainan: Dalam berbagai permainan, orang-orang terlibat satu sama lain dan menunjukkan karakter yang berbeda (orang tua, dewasa, anak-anak).
- 4) Model interaksional: Campuran dari ketiga model yang disebutkan di atas.<sup>38</sup>

e. Model Komunikasi Lasswell

1) Komunikator

Komunikator ialah orang yang bertugas memulai komunikasi baik secara individu maupun secara berkelompok. Komunikator merupakan orang yang bertugas menyampaikan informasi atau gagasan ide dari pesan yang ingin disampaikan.

2) Komunikan

Komunikan adalah individu yang menerima pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator. Komunikan bisa berupa individu atau secara berkelompok. Dalam sebuah kebijakan, yang menerima pesan atau informasi dari suatu kebijakan adalah para masyarakat.

3) Pesan

Pesan dalam hal komunikasi pemerintahan ialah merujuk apa yang ingin disampaikan komunikator kepada para penerima informasi (komunikan) berupa verbal maupun non verbal, dan nilai.

<sup>38</sup> Zaenal Mukarom, *Teori-teori komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020): 73  
[https://drive.google.com/file/d/1ax0pxC3qZEBExGJXXxvFMoAPWLfh3ER\\_/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1ax0pxC3qZEBExGJXXxvFMoAPWLfh3ER_/view?usp=drive_link)

#### 4) Media

Media dalam komunikasi pemerintahan ialah saluran atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari dari seorang komunikator (seseorang yang menyampaikan informasi) kepada para komunikan (yang menerima informasi).

#### 5) Efek

Efek adalah dampak yang ditimbulkan dari suatu kegiatan. Dalam komunikasi pemerintahan, terdapat efek yang ditimbulkan atau terjadi perubahan yang terjadi di Masyarakat (komunikan). Dampak tersebut bisa mengarah ke arah yang positif maupun negatif.<sup>39</sup>

#### f. Pola Komunikasi Roda

Pola komunikasi roda adalah struktur komunikasi di mana satu individu berperan sebagai pusat atau pemimpin yang menjadi sumber utama informasi dan instruksi. Dalam pola ini, pemimpin berinteraksi langsung dengan setiap anggota kelompok, sementara anggota tidak berkomunikasi langsung satu sama lain. Informasi mengalir dari pemimpin ke anggota dan sebaliknya, membentuk pola yang menyerupai roda dengan pemimpin sebagai porosnya. Pola roda memiliki pemimpin yang jelas, sehingga kekuatan pimpinan berada pada posisi

<sup>39</sup>Burhanudin, dkk. "Analisis Model Komunikasi Lasswell pada Kebijakan Kartu Identitas Anak di Karawang." *VISA: Journal of Vision and Ideas* 4.3 (2024): 5-7 [View of Analisis Model Komunikasi Lasswell pada Kebijakan Kartu Identitas Anak di Karawang](#)

sentral dan berpengaruh dalam proses penyampaian pesan; semua informasi yang berjalan harus terlebih dahulu disampaikan kepada pimpinan.<sup>40</sup>

## 2. Pola Komunikasi

Pola komunikasi adalah representasi sederhana dari proses komunikasi yang menunjukkan hubungan antara berbagai komponen yang terlibat. Pola ini menggambarkan bentuk atau hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang efektif, sehingga maksud pesan dapat dipahami dengan baik.<sup>41</sup>

Pola komunikasi dapat diklasifikasikan menjadi empat model, yaitu:

### a. Pola Komunikasi Priemer

Pola ini merujuk pada proses komunikasi di mana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan menggunakan simbol sebagai saluran atau media.

### b. Pola Komunikasi Sekunder

Pola ini melibatkan penggunaan alat atau sarana tambahan sebagai media kedua setelah pesan awal disampaikan melalui simbol pada media pertama.

---

40

<sup>41</sup> Azeharie Suzy dan Nurul Khotimah. "Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak "Melati" Bengkulu." *Jurnal Pekommas* 18.3 (2015): 215 <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/view/312>

c. Pola Komunikasi Linear

Pola linear menggambarkan komunikasi yang berjalan dalam satu arah tanpa adanya umpan balik. Proses ini dapat berlangsung baik dengan menggunakan media maupun tanpa media.

d. Pola Komunikasi Sirkular

Pola sirkular mencerminkan proses komunikasi yang bersifat melingkar dan berkelanjutan, di mana terdapat interaksi berupa umpan balik antara komunikator dan komunikan.<sup>42</sup>789

### 3. Teori Kultivasi

Teori Kultivasi adalah teori yang berkaitan dengan penanaman atau penyuburan. Konsep mengenai teori ini pertama kali diperkenalkan oleh George Gerbner bersama rekan-rekannya pada tahun 1969. Teori kultivasi fokus pada pengaruh jangka panjang dari menonton tayangan televisi terhadap perilaku penonton. Teori ini berpendapat bahwa individu yang sering menonton acara tertentu dalam waktu lama akan cenderung menganggap dunia di sekitarnya serupa dengan yang ditayangkan di televisi. Contohnya, seseorang yang rutin menonton acara yang menampilkan kekerasan (baik film maupun berita) dengan durasi dan frekuensi yang tinggi, akan mengembangkan pola pikir bahwa kekerasan yang ditampilkan di televisi mencerminkan kenyataan

---

<sup>42</sup> Gumilang, ADAM SATRIA. "Pola Komunikasi dalam rangka menjaga solidaritas." *Universitas Sebelas Maret Solo* (2019): 5 <http://jurnalkommas.com/docs/Jurnal%20D0215003.pdf>



di dunia nyata. Kekerasan yang disajikan di televisi dianggap sebagai cerminan dari kekerasan yang terjadi di lingkungan sekitar.<sup>43</sup>

Dalam konteks mahasiswa yang kecanduan game online seperti Mobile Legends, teori ini relevan untuk memahami bagaimana interaksi intensif dengan dunia virtual dapat memengaruhi komunikasi interpersonal mereka. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan komunikasi interpersonal mahasiswa semakin tinggi tingkat kecanduan, semakin rendah kualitas komunikasi interpersonal yang ditunjukkan.<sup>44</sup>

Selain itu, pecandu game online cenderung lebih banyak berinteraksi dalam dunia virtual, yang dapat mengurangi intensitas interaksi sosial di dunia nyata, berdampak pada kualitas komunikasi interpersonal mereka dengan lingkungan sekitar.

Dengan demikian, Teori Kultivasi membantu menjelaskan bagaimana paparan berlebihan terhadap game online dapat membentuk persepsi dan perilaku komunikasi mahasiswa, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas interaksi interpersonal mereka di dunia nyata.

#### 4. Game Online

Permainan yang dimainkan secara daring dengan memanfaatkan koneksi internet disebut dengan game online. Karena pemain dapat

---

<sup>43</sup> Junaidi, J. "Mengenal Teori Kultivasi dalam Ilmu Komunikasi." *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study* 4.1 (2018): 42-43 <https://ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika/article/view/1461>

<sup>44</sup> Saefudin, Asep, and Antar Venus. "Cultivation theory." *Mediator: Jurnal Komunikasi* 8.1 (2007): 85. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/1243>

berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia melalui media chat, game online memberikan fasilitas tambahan. Game online terlihat sangat menarik bagi para gamers, dikarenakan grafis tiga dimensi di layar, yang memberikan kesan lebih realistis pada game. Seperti halnya di dunia nyata, para gamers merasakan adanya kehidupan, beraktivitas, bertransaksi, menjalani kehidupan sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, dan mencari pendamping di dunia maya.<sup>45</sup>

Game atau permainan awalnya dirancang sebagai sarana untuk menghilangkan kepenatan atau mengatasi stres. Pada awalnya, bermain game terbatas pada waktu luang, dan konten game didominasi oleh unsur hiburan semata. Namun, seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi memungkinkan game dilakukan secara daring, memungkinkan interaksi antar pemain tanpa harus berada di satu lokasi. Fenomena ini dikenal sebagai game online, di mana persaingan tidak hanya terjadi antar manusia, tetapi juga melibatkan interaksi antara manusia dan komputer atau server.<sup>46</sup>

## 5. Mobile Legends Bang-Bang

Moonton merupakan pengembang sekaligus penerbit game online Mobile Legends. Hampir setiap elemen kehidupan manusia terkena dampak pertumbuhan internet secara global, termasuk di

---

<sup>45</sup> Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4.1 (2017): 29. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121>

<sup>46</sup> Khabibur Rohman, "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online." *Martabat*, 2(1), 2018. 155-172. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=884273&val=12546&title=AGRESIFITAS%20ANAK%20KECANDUAN%20GAME%20ONLINE>

Indonesia. Game Mobile Legends merupakan salah satu game online yang kini sedang populer di kalangan anak muda.<sup>47</sup>

Game online Mobile Legends diciptakan khusus untuk smartphone. Sepuluh pemain tergabung dalam komunitas Mobile Legends dan mereka dibagi menjadi dua tim: tim biru dan tim merah. Kedua tim harus melenyapkan karakter musuh, menghancurkan setiap bangunan musuh, dan melindungi bangunan mereka sendiri untuk memenangkan permainan. Terdapat tiga jalur pada map permainan Mobile Legends: atas, tengah, dan bawah. Karakter pendukung yang dikenal sebagai "minion" biasanya mengikuti setiap jalur. Karakter ini berguna dalam melawan musuh dan mempertahankan bangunan.<sup>48</sup>

Game online terpopuler saat ini adalah Mobile Legends yang dirilis pada tahun 2017. Sebenarnya game Mobile Legends ini dikembangkan sekitar akhir tahun 2016, namun baru pada awal bulan Januari 2017 popularitasnya meningkat. Genre dari game mobile legends ini adalah action strategy. Di sini pemain bisa menggunakan beragam hero, antara lain Marksman, Tank, Mage (Sihir), Support, dan Fighter, untuk melawan musuh secara online. Ada beberapa gaya pertandingan dalam game mobile legends ini, antara lain varian custom, ranking, human vs AI, dan classic. Pengguna dapat

---

<sup>47</sup> Pengki Saputra. "Kemampuan kontrol diri remaja pecandu game mobile legends di Kelurahan Kebun Beler kota Bengkulu." *Doctoral dissertation, Iain Bengkulu* (2019): 34. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3577/>

<sup>48</sup> Darma Putra Satria, dkk. "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online" Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga." *PARAHITA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), (2021): 43, <http://parahita.web.id/index.php/parahita/article/view/63>

memainkan game ini setidaknya selama dua puluh hingga tiga puluh menit setiap kalinya. Karena game ini terus-menerus memperkenalkan karakter baru dan mengubah tampilannya, pemain tidak akan bosan dan malah akan lebih sering memainkannya untuk mendapatkan hero yang diinginkan. Hal inilah yang menyebabkan basis pengguna game tersebut terus bertambah.<sup>49</sup>

## 6. Kecanduan Game Online

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kecanduan sebagai keadaan ketagihan. Kamus Oxford, sebaliknya, mendefinisikan kecanduan sebagai ketidakmampuan untuk berhenti menggunakan sesuatu dan berkembang menjadi suatu kebiasaan, seperti menghabiskan banyak waktu untuk melakukan aktivitas yang menarik.<sup>50</sup>

Kecanduan atau addiction merupakan keadaan interaksi antara obat dan kemampuan psikis, terkadang fisik, organisme hidup. Hal ini ditandai dengan reaksi perilaku dan reaksi lainnya, yang selalu melibatkan kebutuhan untuk mengonsumsi obat secara terus-menerus atau berkala untuk merasakan efek psikologisnya, dan terkadang untuk menghindari adanya rasa sakit karena tidak minum obat. Menurut definisi psikologi, kecanduan adalah suatu kondisi di mana seseorang

<sup>49</sup> Ireztyawan, I. "Fenomena game mobile legends bagi perempuan anggota victory squad." *Jurnal JOM FISIP* 5.2 (2018): 1-10. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/20436/19768>

<sup>50</sup> Zemi Sulastri, "RELIGIUSITAS REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE, Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan." *Doctoral dissertation, UIN FAS Bengkulu* (2021). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/7531/1/SKRIPSI%20ZEMI%20SULASTRI%20NIM%201711320026.pdf>

secara fisik bergantung pada obat anestesi. Jika zat tersebut dihentikan, kecanduan ini umumnya mengakibatkan peningkatan toleransi terhadap obat-obatan, ketergantungan fisik, dan gejala isolasi sosial. Kata kecanduan merupakan perilaku berlebihan yang biasanya digunakan dalam lingkungan klinis.<sup>51</sup>

Dalam konteks penelitian ini, konsep kecanduan terhadap permainan daring Mobile Legends: Bang-Bang diartikan sebagai suatu kondisi di mana seorang individu secara berulang kali terlibat dalam permainan tersebut, mengembangkan keterikatan terhadap kebiasaan tersebut. Frekuensi partisipasi dalam permainan cenderung meningkat, sementara individu tersebut mulai mengabaikan konsekuensi negatif yang mungkin timbul sebagai akibat dari aktivitas yang bersangkutan<sup>52</sup>.

Berdasarkan data yang mana game MLBB dimainkan hingga larut malam, maka para gamers akan menjadi ketagihan. Setiap putaran game online ini membutuhkan waktu sepuluh hingga tiga puluh menit untuk diselesaikan. Empat hingga enam jam adalah jumlah waktu yang biasa dihabiskan untuk bermain game. Setelah istirahat sebentar, beberapa pemain akan melanjutkan permainan. Hal ini dilakukan secara konsisten pada waktu yang sama setiap harinya. Kecanduan game online sering kali mengambil alih pikiran dan kepribadian

---

<sup>51</sup> Pengki Saputra, "Kemampuan kontrol diri remaja pecandu game mobile legends di kelurahan Kebun Beler kota Bengkulu." *Doctoral dissertation, Iain Bengkulu* (2019) 30. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3577/>

<sup>52</sup> Khabibur Rohman, "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online." *Martabat*, 2(1), 2018. 155-172. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=884273&val=12546&title=AGRESIFITAS%20ANAK%20KECANDUAN%20GAME%20ONLINE>

seseorang, membuat mereka mengabaikan kehidupan sehari-hari yang lebih memuaskan di luar game online. Karena para pemain ingin merasakan rasa pencapaian tertentu ketika memenangkan sebuah permainan, minat untuk bermain game online semakin meningkat setiap harinya. Akan tetapi, para gamers mungkin akan merasakan adanya dampak negatif jika melakukan rutinitas yang sama berulang kali. Pemain yang terlalu sering memainkan game online MLBB pasti akan ketagihan.<sup>53</sup>

Jika seseorang memenuhi tiga dari enam persyaratan yang dicantumkan Brown, dia akan dianggap kecanduan game online, di antaranya yaitu:<sup>54</sup>

1. Saliency menunjukkan bagaimana game mendominasi ide dan tindakan masyarakat. Dominasi aktivitas permainan dalam pikiran dikenal sebagai cognitive salience; Dominasi aktivitas bermain dalam perilaku dikenal dengan istilah behavioral salience.
2. Euforia adalah kenikmatan yang muncul dari bermain game.
3. Conflict merupakan konflik yang berkembang antara pecandu dengan dirinya sendiri dan orang-orang disekitarnya.
4. Toleransi dalam bermain game online secara bertahap bertambah seiring waktu untuk mencapai rasa kepuasan.

<sup>53</sup> Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, dan Muhammad Muthahari Ramadhani, "Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin," *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science* 3, no. 2, (2021),. 149. <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1521>

<sup>54</sup> Robert West, and Jamie Brown. "Theory of addiction." (2013). [https://drive.google.com/file/d/1JrgUxm8PQn8zOSTtUzClmA76JuJEts8n/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1JrgUxm8PQn8zOSTtUzClmA76JuJEts8n/view?usp=drive_link)

5. Withdrawal adalah perasaan tidak enak yang terjadi saat berhenti bermain game.
6. Relapse and Reinstatement mengacu pada kecenderungan seorang pecandu untuk kembali ke pola perilaku aslinya atau mungkin memperburuknya bahkan setelah waktu yang cukup lama dikendalikan dan dihilangkan. Ini mencerminkan sebuah tren untuk tidak bisa berhenti bermain game online sepenuhnya.<sup>55</sup>

Dari fenomena di atas juga dapat dikatakan mahasiswa ini mengalami kecanduan terhadap permainan Mobile Legends. Ahmad Jazuli menjelaskan tentang gejala kecanduan game di bawah ini:<sup>56</sup>

1. Bermain game membuat kamu melupakan orang lain, termasuk kebutuhan kamu sendiri, seperti makan.
2. Bermain game online membuat kamu terhibur ketika jenuh dengan tugas sekolah.
3. Ketika kamu memenangkan permainan, kamu akan merasa senang.
4. Saat kamu menemukan game online baru, kamu senang.
5. Bermain game online membuat kamu tertawa dan tersenyum sepanjang waktu.
6. Karena kamu menghabiskan banyak waktu untuk bermain game, kamu hampir tidak pernah membantu orang tuamu di rumah.

---

<sup>55</sup> A. Latubessy dan A. Jazuli, "Analisis Model Penelusuran Backward Chaining dalam Mendeteksi Tingkat Kecanduan Game pada Anak" *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 5, no. 4. (2017): 129-134 <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.4.2017.129-134>

<sup>56</sup> A. Latubessy, A. Jazuli, "Analisis Model Penelusuran Backward Chaining dalam Mendeteksi Tingkat Kecanduan Game pada Anak," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 5, no. 4, Oktober (2017): 130. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.4.2017.129-134>

7. Saat orang tuamu meminta bantuan, kamu sering membantah dan menolak, sehingga membuat mereka marah.
8. Agar kamu tidak kesal, orang tua menyediakan kebutuhan Anda.
9. Setiap kali kamu memainkan suatu permainan, kamu menaikkan tingkat kesulitan selama lima hingga sepuluh menit.
10. Kamu bermain lebih sering dan dengan intensitas lebih lama.
11. Kamu mengakui bahwa jika kamu melewatkan satu hari tanpa bermain game, kamu akan merasa gelisah.
12. Kamu menghabiskan satu jam untuk memainkan game ini pada awalnya, tetapi seiring berjalannya waktu, tingkat kesulitannya meningkat.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini lebih menekankan analisis yang sifatnya deskripsi. Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek-objek di lingkungan yang bersifat alami. Oleh karena itu, informasi dalam skripsi ini bersifat naratif. Peneliti berperan sebagai alat utama dalam proses penelitian sambil meneliti item-item di lingkungan alaminya dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif.<sup>57</sup>

Metode penelitian ini adalah studi kasus, yaitu suatu jenis penyelidikan mendalam terhadap suatu individu, kelompok, organisasi, program kegiatan, dan lain-lain, dalam jangka waktu yang telah ditentukan dengan tujuan memperoleh gambaran yang menyeluruh dan terperinci tentang suatu hal dari sebuah entitas dengan menghasilkan data yang selanjutnya diperiksa untuk menghasilkan suatu teori. Wawancara, observasi, dan dokumentasi merupakan sumber data studi kasus dengan metode penelitian kualitatif.<sup>58</sup>

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berlokasi di Jl. Mataram No.1, Karang Miuwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68136 tepatnya di

---

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017) 7-8.

<sup>58</sup> Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Makassar: CV.Syakir Media Press, 2021), 90-91

[https://drive.google.com/file/d/1wUfONfhJizjVGhEQJSptRXpKp2JUB7/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1wUfONfhJizjVGhEQJSptRXpKp2JUB7/view?usp=drive_link)

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pemilihan tempat ini bermula dari banyaknya mahasiswa yang bermain Mobile Legends dengan konsentrasi tinggi sehingga mempengaruhi perkuliahan dan cara mereka berinteraksi satu sama lain. Fenomena tersebut, khususnya kontak interpersonal yang terjadi pada mahasiswa yang kecanduan Mobile Legends sangat relevan untuk diteliti karena dapat menunjang dan memberikan banyak bahan bagi peneliti dalam mempersiapkan dan menyelesaikan skripsi ini.

### C. Subyek Penelitian

Peneliti menggunakan teknik pemilihan purposive sampling untuk menentukan subjek penelitian. Purposive sampling menurut Sugiono adalah suatu cara pemilihan sampel dari sumber data dengan menerapkan pertimbangan-pertimbangan tertentu, misalnya menggunakan seseorang yang dianggap lebih mengetahui harapan peneliti.<sup>59</sup>

Dengan mengidentifikasi persyaratan tertentu yang harus dipenuhi informan untuk memenuhi kriteria penelitian tentang kecanduan game online, penulis akhirnya memutuskan untuk menggunakan teknik purposive sampling. Dalam hal ini, mahasiswa yang aktif bermain game Mobile Legends dan menunjukkan indikasi kecanduan menjadi subyek utama karena mereka memiliki pengalaman langsung terhadap fenomena yang diteliti. Pemilihan subyek juga didasarkan pada mahasiswa yang paling banyak menghabiskan waktu bermain Mobile Legends dan mengalami gangguan

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017) 216.

dalam kegiatan akademik, seperti sering mengabaikan tugas dan keteteran perkuliahan.

Subyek penelitian yang memiliki intensitas bermain tinggi dinilai mampu memberikan data yang mendalam dan autentik terkait pola komunikasi interpersonal di dunia virtual dan nyata. Mereka juga merepresentasikan subkultur komunitas Mobile Legends di kampus yang memiliki dinamika komunikasi khas. Dengan memilih subyek yang relevan dan memiliki pengalaman langsung, peneliti dapat mengakses informasi yang kaya dan mendukung efektivitas dalam pengumpulan serta analisis data. Pemilihan ini memperkuat validitas dan kredibilitas hasil penelitian, karena data yang diperoleh mencerminkan kondisi sebenarnya yang ada di lapangan. Berikut subyek penelitiannya:

**Tabel 3.1:** Data Subyek Penelitian

No.	Nama	Fakultas	Semester	Kriteria Kecanduan
1.	Ainul Yaqin	Dakwah	11	Menghabiskan waktu bermain game sekitar 6-8jam perhari
2.	Ahmad Fariz	FTIK	9	Gelisah jika tidak bermain game
3.	Khoirul Umam	FUAH	7	Menghabiskan waktu 6 jam perhari bermain game
4.	Syahid Abdul Majid Arifin	FEBI	11	Selalu menambah durasi permainan
5.	Moh Ramdhan Harisuddin	Syariah	7	Bermain lebih dari 5 tahun

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara pengumpulan data penelitian dan juga merupakan tahapan paling penting dalam prosesi penelitian. Peneliti tidak akan mendapatkan data yang sesuai jika tidak menguasai teknik pengumpulan data dengan cara yang tepat, berikut teknik pengumpulan data yang digunakan:

##### 1. Observasi

Secara bahasa kata “observasi” mengacu pada menatap atau memperhatikan. Secara istilah observasi merupakan proses mengamati suatu objek secara langsung dengan tujuan mengumpulkan sejumlah data dan pengetahuan tertentu tentang objek tersebut. Menurut John W. Creswell, Catatan lapangan yang mencatat perilaku dan aktivitas individu di area penelitian merupakan observasi kualitatif. Peneliti menggunakan serangkaian pertanyaan yang sudah ada sebelumnya untuk membantu memandu catatan lapangan mereka yang terorganisir atau semi-terstruktur. Kegiatan di lokasi penelitian. Pengamat kualitatif juga dapat memainkan sejumlah peran. Biasanya, observasi ini bersifat terbuka, artinya partisipan ditanyai pertanyaan luas yang mendorong mereka untuk bebas mengutarakan pendapatnya.<sup>60</sup> Peneliti juga memanfaatkan observasi langsung untuk mendapatkan informasi dari informan di lokasi yang dijadikan base camp, seperti kafe, kos-kosan, bahkan kampus tempat berkumpulnya para gamers.

<sup>60</sup> John W. Creswell, *Research Design Qualitative and Mixed Methods Approaches*, Asia Pasific: Publikasi Sage, 95.

[https://drive.google.com/file/d/1RzryHeJ-Rm8Z2aO9a0H4wfD1JUAfuCvB/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1RzryHeJ-Rm8Z2aO9a0H4wfD1JUAfuCvB/view?usp=drive_link)

Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa pecandu Mobile Legends sering kali menggunakan istilah-istilah seperti "mabar" (main bareng) dan menunjukkan emosi, seperti frustrasi, melalui kata-kata kasar selama bermain. Observasi ini didukung oleh wawancara dengan beberapa informan yang mengakui bahwa ekspresi emosi ini, termasuk bahasa kasar, sering muncul sebagai bagian dari dinamika permainan. Selain itu, rekaman suara dan fitur voice chat dari Mobile Legends juga memperlihatkan pola komunikasi yang konsisten dengan temuan observasi dan wawancara, seperti fokus pada strategi dan kolaborasi dalam permainan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab secara verbal yang digunakan untuk mengumpulkan data. Materi disajikan dalam bentuk tertulis atau berupa rekaman audio, video, atau audio visual. Selain itu, wawancara adalah aktivitas utama dalam studi observasional. Menurut Esterbeg dalam buku Sugiyono, Wawancara adalah interaksi antara dua pihak yang bertujuan untuk bertukar pikiran dan informasi melalui sesi tanya jawab, guna membangun pemahaman mengenai suatu topik tertentu.<sup>61</sup> Menanyakan narasumber di UIN KHAS Jember tentang informasi yang penulis perlukan.

---

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017) 231.

### 3. Dokumentasi

Dalam kegiatan dokumentasi, peneliti mengambil gambar dari aktivitas yang sedang berlangsung di antara para informan, yakni saat bermain game Mobile Legends, bagaimana cara mereka bermain dan berkomunikasi.

Dalam hal ini dokumentasi diartikan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) sebagai pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan pengarsipan data yang berkaitan dengan ranah keilmuan. Hal ini dapat melibatkan pengumpulan data dan bukti, seperti gambar, kutipan, kliping koran, dan sumber informasi lainnya.<sup>62</sup>

Peneliti melakukan penelitian ini dengan penelitian terlibat. Penelitian terlibat adalah metode di mana peneliti ikut serta secara aktif dalam kegiatan subjek yang diteliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam dan autentik. Dalam konteks penelitian komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends, peneliti terlibat langsung dalam sesi permainan, diskusi grup, dan interaksi di media sosial. Dengan cara ini, peneliti dapat mengamati pola komunikasi, emosi, dan dinamika sosial yang terjadi, sehingga menghasilkan analisis yang lebih kontekstual dan mendalam dibandingkan observasi pasif atau wawancara saja.

Dalam kegiatan dokumentasi, peneliti mengambil gambar dari aktivitas yang sedang berlangsung di antara para subyek penelitian, yakni saat bermain game Mobile Legends, serta mengamati bagaimana mereka

---

<sup>62</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan) <https://kbbi.web.id/dokumentasi>

berinteraksi dan berkomunikasi selama permainan berlangsung. Dokumentasi juga mencakup rekaman suara dan pengambilan gambar.

#### **E. Analisis Data**

Salah satu langkah dalam proses penelitian adalah analisis data. Setiap peneliti biasanya melakukan analisis data setiap kali data tersebut memadai atau memenuhi kriteria jumlah data yang diperlukan untuk penelitian. Untuk memberikan gambaran tentang bagaimana peneliti akan mengolah data, termasuk menelusuri, mengorganisasikan, dan mengklasifikasikan data yang akan dikumpulkan, pada bagian ini dijelaskan bagaimana metode analisis data akan dilakukan. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan dalam jangka waktu tertentu setelah pengumpulan data. Peneliti telah menganalisis tanggapan narasumber yang diwawancarai pada saat wawancara. Untuk mendapatkan data yang dianggap dapat diandalkan, peneliti akan terus mengajukan pertanyaan sampai titik tertentu jika tanggapan yang diperoleh dari wawancara setelah analisis dirasa tidak kredibel.<sup>63</sup>

Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan tidak pernah berhenti hingga datanya selesai. Langkah-langkah menganalisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

##### **1. Pengumpulan data**

Observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, atau gabungan ketiganya (triangulasi) merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian kualitatif. Karena pengumpulan data

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017) 246

membutuhkan waktu, maka data yang dihasilkan akan banyak. Peneliti melakukan penyelidikan luas terhadap konteks sosial atau subjek yang diteliti selama tahap pertama penelitian, mendokumentasikan semua yang diamati dan didengar. Peneliti akan mengumpulkan berbagai data dengan cara ini.<sup>64</sup>

## 2. Reduksi data

Reduksi data adalah jenis analisis yang menyaring, mengklasifikasikan, memfokuskan, dan menghilangkan data yang tidak perlu dengan mengatur data untuk memungkinkan penarikan dan verifikasi kesimpulan akhir. Data yang direduksi yang dihasilkan akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan pengumpulan atau penemuan data di masa depan oleh peneliti. Peneliti menggunakan rekaman, intisari dokumen, wawancara, dan observasi untuk mereduksi data.<sup>65</sup>

## 3. Penyajian data

Salah satu tugas penulisan laporan hasil penelitian yang dilakukan adalah menyajikan data agar dapat dipahami dan diteliti sesuai dengan tujuan yang dimaksudkan. Menurut Miles & Huberman, penyajian data adalah kompilasi data terorganisir yang menawarkan potensi inferensi dan tindakan. Data yang terkumpul disusun menjadi uraian yang dikelompokkan pada tahap penyajian data. Melalui prosedur ini, peneliti dapat lebih memahami keadaan saat ini, menilai data, dan berdasarkan

---

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017) 134.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017) 135



kesimpulan yang diperoleh dari penyajian data, mengambil tindakan yang tepat atau melakukan studi tambahan.<sup>66</sup>

#### 4. Kesimpulan dan verifikasi

Verifikasi adalah tahap menemukan atau memahami makna, keteraturan, pola, penjelasan, alur sebab-akibat, atau lokasi. Menurut Miles dan Huberman, penarikan kesimpulan merupakan kesimpulan awal yang masih dapat berubah jika tidak ditemukan bukti pendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan adalah penemuan baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Temuannya bisa berupa gambaran suatu benda yang tadinya tidak jelas agar menjadi lebih jelas setelah diteliti.<sup>67</sup> Singkatnya, validitas makna yang muncul dari data lain harus diperiksa kebenarannya, kesesuaiannya, dan kekokohnya. Agar kesimpulan akhir dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya, kesimpulan tersebut harus dikonfirmasi selama proses pengumpulan data.

#### F. Keabsahan Data

Dalam hal ini, peneliti menggunakan prosedur triangulasi untuk memberikan temuan penelitian yang dapat kredibel. Teknik ini dapat dipandang sebagai strategi pengumpulan data yang mengintegrasikan sumber data yang sudah ada dengan strategi pengumpulan data yang berbeda. Tujuan penggunaan teknik triangulasi adalah untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap sesuatu yang diperoleh atau ditemukan, bukan untuk

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 137.

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 252

menemukan kebenaran tentang kejadian yang berbeda. Dengan demikian, data yang dikumpulkan melalui penggunaan teknik triangulasi akan lebih andal, komprehensif, dan konsisten.<sup>68</sup>

Upaya yang dilakukan oleh para akademisi untuk mengumpulkan data lapangan yang relevan dan menghasilkan data yang andal dapat di rinci pada bagian ini. Peneliti menggunakan Teknik triangulasi sumber dan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk memeriksa keakuratan data informasi. Triangulasi sumber, yaitu mengevaluasi kebenaran sumber informasi dengan membandingkan dengan informasi yang diperoleh dari beberapa sumber yang telah didapat.<sup>69</sup>

#### **G. Tahap-Tahap Penelitian**

Pada tahap penelitian kualitatif tidak memiliki batasan yang jelas, maka dari itu Sugiono mengatakan bahwa terdapat tiga tahap utama dalam penelitian kualitatif yang dapat diketahui sebagai berikut:

##### **1. Tahap persiapan**

Tahap persiapan meliputi perumusan dan identifikasi masalah. Observasi dan pemeriksaan langsung di lokasi kejadian. Identifikasi kebutuhan data, sumber data, dan perencanaan kebutuhan data yang dilanjutkan dengan pengumpulan data.

##### **2. Tahap pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan atau implementasi merupakan kesimpulan dari persiapan yang telah dilakukan dan dokumentasi dari setiap tindakan, yang

---

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017) 125.

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017) 125-127.

diawali oleh evaluasi literatur terhadap pedoman UIN KHAS Jember dan penelitian terhadap UIN KHAS sebelumnya. Mengidentifikasi permasalahan komunikasi interpersonal antara siswa yang kecanduan game online melalui wawancara awal. Merumuskan masalah, menetapkan tujuan, dan menentukan parameter masalah. Untuk mengetahui lebih jauh mengenai kontak interpersonal yang terjadi pada mahasiswa yang kecanduan game mobile legends di kampus UIN KHAS Jember, peneliti melakukan wawancara. Melakukan observasi langsung di lapangan.

### 3. Tahap Analisis Data

Analisis data sering kali diartikan sebagai proses pengumpulan, pemilihan, dan transformasi data menjadi informasi. Mewawancarai informan adalah langkah pertama dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Analisis kemudian dilakukan, dan hasil data yang dikumpulkan dari sumber dipilih untuk menghilangkan informasi yang tidak perlu. Pengkodean digunakan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data menurut variabel jika sejalan dengan rencana peneliti. Temuan penelitian kemudian secara metodis disusun menjadi laporan dan disiapkan untuk dipertanggungjawabkan.

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah Pendirian Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Untuk menghasilkan pemimpin dan intelektual muslim yang mampu mengawasi peningkatan kualitas hidup bangsa, didirikan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember. Pada tanggal 30 September 1964, diselenggarakan Konferensi Syuriyah Alim Ulama Nahdlatul Ulama (NU) Cabang Jember di Gedung PGAN di Jl. Agus Salim No. 65 sebagai tanggapan atas permintaan dari masyarakat. KH. Sholeh Sjakir menjabat sebagai pengawas langsung konferensi. Salah satu hasil utama konferensi ini adalah usulan pembukaan Universitas Islam (PTAI) di Jember. Institut Islam Djember (IAID) Fakultas Tarbiyah didirikan tak lama kemudian, pada Jl. Wahidin 24 Jember 1965. Sesuai dengan Surat Keputusan (SK) Menteri Agama Nomor 4 Tahun 1966, IAID dinasionalisasi pada tanggal 21 Februari 1966. Pada tanggal 14 Februari 1966, IAID berganti nama menjadi Fakultas Trabiyah IAIN Sunan Ampel Cabang Jember, di bawah kepemimpinan IAIN Sunan Ampel Surabaya.<sup>70</sup>

Selanjutnya, Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Jember berganti nama menjadi STAIN Jember sesuai dengan arahan Presiden Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 1997 tentang pembentukan perguruan tinggi

---

<sup>70</sup> Sejarah UIN KHAS Jember, <https://uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-uin-khas-jember> (Diakses pada 20 Oktober 2024)

agama Islam negeri. Setelah itu, dikeluarkan Keputusan Presiden Nomor 142 pada tanggal 17 Oktober 2014, mengubah STAIN menjadi IAIN Jember. Sesuai dengan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Jember, STAIN Jember secara sah telah mengubah namanya menjadi IAIN Jember. Pada tanggal 11 Mei 2021, IAIN Jember berganti nama menjadi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember. sesuai dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2021.<sup>71</sup>

Pada tahun 2021, UIN KHAS Jember membawahi Program Sarjana Strata Satu (S1) dan memiliki lima fakultas, antara lain:

- a. Pendidikan Agama Islam (PAI), Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Manajemen Pendidikan Islam (MPI), Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika, Biologi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Sosial (IPS), dan Pendidikan Profesi Guru Agama adalah beberapa program studi yang ditawarkan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- b. Program studi berikut yang ditawarkan oleh Fakultas Syariah: Hukum Pidana Islam (Jinayah), Hukum Ekonomi Syariah (Mu'amalah), Hukum Keluarga (Al-Akhwāl al-Syakhsīyyah), dan Hukum Tata Negara (Siyasah).

---

<sup>71</sup> Sejarah UIN KHAS Jember, <https://uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-uin-khas-jember> (Diakses pada 20 Oktober 2024)

- c. Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Pengembangan Masyarakat Islam (PMI), Bimbingan dan Konseling Islam (BKI), Manajemen Dakwah, dan Psikologi Islam adalah beberapa program studi yang ditawarkan oleh Fakultas Dakwah.
- d. Program studi Ekonomi Syariah (ES), Perbankan Syariah (PS), Akuntansi Syariah, dan Manajemen Zakat dan Wakaf (MAZAWA) ditawarkan oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
- e. Program studi yang ditawarkan oleh Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora meliputi Bahasa dan Sastra Arab, Hadis (IH), Sejarah dan Peradaban Islam, serta Al-Qur'an dan Tafsir (IAT).

Manajemen Pendidikan Islam, Pendidikan Agama Islam, dan Studi Islam adalah tiga program studi yang ditawarkan oleh program Sarjana Sains (S3) Program Pascasarjana. Sementara itu, terdapat delapan (delapan) program studi dalam Program Strata Dua (S2), yang meliputi: (1) Manajemen Pendidikan Islam; (2) Hukum Keluarga; (3) Pendidikan Bahasa Arab; (4) Ekonomi Syariah; (5) Komunikasi dan Penyiaran Islam; (6) Pendidikan Agama Islam; (7) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah; dan (8) Studi Islam.<sup>72</sup>

## **2. Lokasi/letak Geografis Kampus Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamd Siddiq Jember**

Kiai Haji Achamd Siddiq Universitas Islam Negeri Jember, juga dikenal sebagai UIN KHAS, kampus terletak di Kabupaten Jember, Provinsi

---

<sup>72</sup> Sejarah UIN KHAS Jember, <https://uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-uin-khas-jember> (Diakses pada 20 Oktober 2024)

Jawa Timur, Jember adalah perguruan tinggi agama Islam negeri. Jl. Mataram No. 1, Karang Mluwo, Mangli, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 8136 adalah alamat pendirian ini.

### 3. Visi dan Misi UIN KHAS Jember

#### a. Visi

Menjadi Perguruan Tinggi Islam Terkemuka di Asia Tenggara pada Tahun 2045 dengan Kedalaman Ilmu Berbasis Kearifan Lokal untuk Kemanusiaan dan Peradaban.

#### b. Misi

- 1) Memadukan dan mengembangkan studi keislaman, keilmuan, dan keindonesiaan berbasis kearifan lokal dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas penelitian untuk melahirkan orisinalitas ilmu yang bermanfaat bagi kepentingan akademik dan kemanusiaan.
- 3) Meningkatkan kemitraan Universitas dan masyarakat dalam pengembangan ilmu dan agama untuk kesejahteraan Masyarakat.
- 4) Menggali dan menerapkan nilai kearifan lokal untuk mewujudkan masyarakat berkeadaban.
- 5) Mengembangkan kerjasama dengan berbagai pihak dalam skala regional, nasional, dan internasional untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan tridharma perguruan tinggi.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> Visi dan Misi UIN KHAS Jember <https://uinkhas.ac.id/page/detail/visi-dan-misi-uin-khas-jember> (diakses pukul, 20 November 2024)

#### 4. Keterkaitan dengan Penelitian

Paparan tentang sejarah dan visi misi UIN KHAS Jember memiliki kaitan erat dengan penelitian ini yang berjudul "Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends di Kampus UIN KHAS Jember." Dalam konteks ini, terdapat kontradiksi yang menarik untuk diteliti, yaitu bagaimana visi misi universitas yang berfokus pada pembentukan mahasiswa yang berakhlak dan berintegritas moral bertemu dengan kenyataan bahwa sebagian mahasiswa mengalami kecanduan bermain game online seperti Mobile Legends.

Visi menciptakan mahasiswa yang berakhlak seharusnya tercermin dalam perilaku dan aktivitas sehari-hari mahasiswa, termasuk dalam cara mereka memanfaatkan waktu dan berinteraksi dengan sesama. Namun, fenomena kecanduan game yang sering kali melibatkan penggunaan bahasa toxic, pengabaian tanggung jawab akademik, serta pola komunikasi yang tidak sehat menunjukkan adanya penyimpangan dari nilai-nilai yang diusung universitas. Hal ini mencerminkan tantangan yang dihadapi UIN KHAS Jember dalam menerapkan visi misi tersebut pada seluruh mahasiswanya.

Sebagai institusi yang bertujuan membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki karakter Islami, fenomena kecanduan game di kalangan mahasiswa UIN KHAS Jember menjadi isu yang relevan untuk diteliti. Penelitian ini mencoba mengkaji bagaimana pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile



Legends mencerminkan dinamika hubungan mereka dengan nilai-nilai yang diajarkan oleh universitas, baik dalam dunia maya maupun dunia nyata.

## 5. Gambaran Umum Mobile Legends Bang-Bang (MLBB)

Pengembang game yang berbasis di Shanghai, Tiongkok, yang dikembangkan oleh Moonton, menciptakan video game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Mobile Legends: Bang Bang. Versi iOS dan Android dari game ini pertama kali tersedia pada 14 Juli 2016. Moonton, yang baru berdiri pada tahun 2015, melihat potensi besar dalam genre MOBA, terinspirasi oleh kesuksesan game PC seperti Dota 2 dan League of Legends.<sup>74</sup>

Pemain berjumlah 10 orang yang dibagi menjadi dua tim per 5 orang, kedua tim akan menjadi lawan dan saling bertarung di Land Of Dawn dengan tujuan menghancurkan salah satu base atau turret lawan untuk memenangkan pertandingan. Peta permainan Mobile Legends terdiri dari tiga jalur utama, yaitu *top lane*, *middle lane*, dan *bottom lane*. Setiap jalur ini didampingi oleh karakter pendukung yang dikenal sebagai "minion." Minion berperan penting dalam membantu pemain mempertahankan bangunan dan menghadapi serangan musuh.

---

<sup>74</sup> "Sejarah Mobile Legend: Perjalanan Sukses MOBA Mobile"  
<https://www.kompasiana.com/roby56522/65cac216de948f0c42100b42/sejarah-mobile-legend-perjalanan-sukses-moba-mobile>, (diakses pada 3 Oktober 2024)



**Gambar 4.1:** Peta Mobile Legends Bang-Bang  
**Sumber:** Screenshot Game Mobile Legends

Setiap tim terdiri dari lima pemain, di mana masing-masing bebas memilih karakter favorit mereka untuk dimainkan. Karakter utama yang kuat disebut "*hero*", sementara minion adalah karakter pendukung yang lebih lemah. Selain gameplay yang seru, Mobile Legends juga menyediakan fitur tambahan seperti chat rooms dan voice chat, yang memungkinkan pemain berkomunikasi dan menyusun strategi bersama rekan tim untuk mencapai kemenangan.



**Gambar 4.2:** Pemilihan Hero Mobile Legends Bang-Bang

**Sumber:** Screenshot Game Mobile Legends



**Gambar 4.3:** Fitur Voice Chat Mobile Legends Bang-Bang  
**Sumber:** Screenshoot Game Mobile Legends

Saat permainan dimulai kedua tim akan spawn di base masing-masing dan akan menuju lane sesuai hero yang dipilih. Kedua tim akan saling beradu skill mereka, tapi tidak cukup hanya mengandalkan skill bertarung untuk memenangkan game ini, dibutuhkan strategi dan kekompakan tim dalam bermain. Didalam game kita bisa saling berinteraksi dan memberikan informasi mengenai pergerakan musuh. Game ini tidak di bataskan oleh waktu, karna hal ini permainan bisa berlangsung singkat dan lama. Jika permainan berlangsung singkat artinya salah satu tim terlalu lemah untuk dihadapi, sebaliknya jika permainan berlangsung lama artinya kedua tim sama-sama kuat.

## B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data adalah bagian yang menampilkan temuan data yang dikumpulkan di lapangan yang mengacu pada rumusan masalah dan analisis data terkait. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi pendukung.

Data hasil yang sesuai dengan fokus penelitian akan disajikan secara berurutan.

### **1. Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends di UIN KHAS Jember.**

Dalam menganalisis pola komunikasi mahasiswa pecandu game Mobile Legends di UIN KHAS Jember, penelitian ini mengacu pada teori pola komunikasi yang terdiri dari empat model, yaitu pola komunikasi primer, sekunder, linear, dan sirkular. Keempat pola ini digunakan untuk memahami bagaimana komunikasi interpersonal mahasiswa terbentuk dan berkembang, baik dalam dunia virtual maupun nyata, serta bagaimana kecanduan terhadap permainan ini memengaruhi pola hubungan sosial mereka di kampus.

#### **a. Pola Komunikasi Priemer**

Pola komunikasi primer terlihat dalam interaksi tatap muka antara mahasiswa pecandu Mobile Legends. Ketika mereka bertemu secara langsung, komunikasi berlangsung menggunakan simbol-simbol seperti bahasa verbal dan ekspresi nonverbal. Misalnya, saat mereka berdiskusi strategi permainan atau berbagi pengalaman bermain secara langsung, simbol menjadi saluran utama dalam menyampaikan pesan.

#### **b. Pola Komunikasi Sekunder**

Pola komunikasi sekunder muncul ketika mahasiswa menggunakan media teknologi seperti *voice chat*, grup WhatsApp, atau Discord sebagai alat bantu untuk berkomunikasi. Dalam konteks ini,

media digital menjadi saluran kedua setelah pesan awal disampaikan melalui simbol, seperti teks atau audio. Pola ini dominan dalam komunikasi virtual mahasiswa, terutama selama sesi *mabar* (main bareng).

c. Pola Komunikasi Linear

Pola komunikasi linear tampak dalam situasi di mana komunikasi berlangsung satu arah tanpa adanya umpan balik langsung. Contohnya adalah ketika salah satu anggota tim memberikan instruksi strategi saat permainan berlangsung. Dalam situasi ini, fokus utama adalah penyampaian pesan dengan tujuan efisiensi, tanpa interaksi langsung atau diskusi yang mendalam.

d. Pola Komunikasi Sirkular

Pola komunikasi sirkular terlihat dalam interaksi yang melibatkan umpan balik antara mahasiswa. Ketika mereka bermain Mobile Legends bersama, proses komunikasi berlangsung secara terus-menerus. Umpan balik dapat berupa respons verbal, seperti diskusi strategi permainan, maupun nonverbal, seperti reaksi emosional terhadap hasil permainan. Pola ini memperlihatkan hubungan dinamis antara komunikator dan komunikan dalam membangun kerja sama tim.

Konsep kecanduan game online yang dijelaskan dalam kajian teori digunakan sebagai alat analisis dalam bagian analisis data. Kecanduan game dapat mempengaruhi pola komunikasi dengan menurunkan intensitas interaksi sosial di dunia nyata dan meningkatkan ketergantungan pada

komunikasi virtual. Hal ini ditandai dengan perubahan perilaku komunikasi yang lebih tertutup, penggunaan bahasa yang lebih ekspresif, serta adanya gangguan dalam penyampaian pesan yang dapat menghambat efektivitas komunikasi antar pemain.

Dalam konteks mahasiswa pecandu game Mobile Legends, kecanduan game dapat terlihat dari durasi bermain yang berlebihan, kesulitan mengontrol waktu bermain, serta dampak pada hubungan sosial di lingkungan kampus. Analisis ini menggunakan konsep kecanduan game sebagai landasan untuk memahami perubahan pola komunikasi, seperti berkurangnya partisipasi dalam kegiatan sosial di dunia nyata dan peningkatan intensitas komunikasi dalam dunia virtual.

Kecanduan game dapat mengarah pada isolasi sosial dan perubahan perilaku komunikasi yang lebih agresif atau tidak terkontrol, yang tercermin dalam interaksi mahasiswa di dunia nyata maupun virtual. Dengan menggunakan konsep ini, penelitian dapat lebih mendalam dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa pecandu game.

Untuk memahami lebih dalam pola komunikasi mahasiswa pecandu game Mobile Legends di UIN KHAS Jember, analisis ini mengacu pada jenis komunikasi interpersonal yang telah dijelaskan di Bab II. Komunikasi tertulis, lisan, verbal, dan nonverbal memainkan peran penting dalam interaksi mereka, baik di dunia virtual maupun nyata. Penyajian ini akan menguraikan bagaimana setiap bentuk komunikasi berkontribusi dalam

membentuk relasi dan dinamika sosial antar mahasiswa pemain game.

Berikut berdasarkan jenis komunikasi:

a. Komunikasi Tertulis

Melalui WhatsApp dan Discord, mahasiswa berkoordinasi, berbagi tips, dan mengulas pertandingan. Pesan ini memperkuat kerja sama dan menjadi catatan komunikasi yang dapat dirujuk kembali.

b. Komunikasi Lisan

Voice chat saat bermain mendominasi interaksi, di mana mahasiswa aktif memberi instruksi dan strategi. Komunikasi ini mempererat ikatan dan membangun kerja sama dalam tim.

c. Komunikasi Verbal

Di luar permainan, mahasiswa sering berbincang langsung, membahas game dan kehidupan kampus. Interaksi ini memperluas hubungan dan mempererat relasi di dunia nyata.

d. Komunikasi Non Verbal

Ekspresi wajah, gestur, dan reaksi fisik saat bermain atau berkumpul menambah kedalaman emosi dalam komunikasi, memperkuat hubungan dalam komunitas.

Sebagaimana diungkapkan oleh kelima informan, masing-masing memiliki pandangan dan pengalaman yang beragam dalam membangun hubungan sosial serta berinteraksi dengan sesama pemain Mobile Legends.

Informan pertama yaitu yaqin, mengatakan komunikasi saat bermain Mobile Legends sering dilakukan melalui voice chat dengan suasana yang

intens. Meski sering terjadi komunikasi kasar saat bermain, hubungan dengan teman-teman mabar tetap terjalin akrab. Namun, aktivitas ini kadang menimbulkan jarak dengan teman di luar lingkaran permainan.

"Saat main game, saya biasanya komunikasi lewat voice chat. Kalau lagi serius main, kita sering ngomong kasar tanpa sadar, tapi setelah selesai biasanya minta maaf. Di kampus, teman-teman yang sering mabar jadi lebih akrab, tapi kadang teman di luar lingkaran ini merasa kami terlalu sibuk dengan game."<sup>75</sup>

Menurut Fariz, intensitas komunikasi saat bermain Mobile Legends lebih tinggi dibanding saat di kampus. Meskipun membuat hubungan dengan sesama pemain lebih erat, kecenderungan fokus pada game ini mengurangi interaksi dengan teman yang tidak bermain.

"Saya merasa komunikasi dengan teman saat main Mobile Legends lebih intens dibanding saat di kampus. Kadang kita jadi lebih sering ngobrol tentang game daripada tugas kuliah. Tapi, saya juga merasa ini membuat hubungan saya dengan teman yang nggak main game jadi kurang dekat."<sup>76</sup>

Selanjutnya Umam menyoroti komunikasi yang santai namun terkadang tegang selama *mabar*, terutama ketika ada kesalahan bermain. Meski mempererat hubungan dalam tim, hal ini dapat menimbulkan kesan negatif dari teman kampus lainnya yang menganggap aktivitas bermain terlalu berlebihan.

"Komunikasi saat mabar cenderung santai, tapi sering juga jadi tegang kalau ada yang mainnya kurang bagus. Hubungan di kampus

<sup>75</sup> Ainul Yaqin, (Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam), Wawancara di Fakultas Dakwah 30 Oktober 2024.

<sup>76</sup> Ahmad Fariz, (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab), Wawancara di Fakultas FTIK 30 Oktober 2024.



sih jadi lebih dekat dengan teman satu tim, tapi kadang orang lain menganggap kami terlalu fokus sama game daripada perkuliahan."<sup>77</sup>

Shahid berpendapat bahwa komunikasi saat bermain lebih banyak terjadi secara virtual, dengan intensitas interaksi tatap muka yang lebih rendah. Hal ini membuat informan lebih sering bergaul dengan sesama pemain, sementara hubungan dengan teman di luar komunitas game menjadi kurang aktif.

"Bagi saya, komunikasi saat main Mobile Legends lebih dominan di dunia virtual, jarang ngobrol langsung kecuali pas nongkrong. Saya jadi lebih sering kumpul sama teman-teman yang suka game juga, tapi jarang berinteraksi dengan teman satu jurusan yang nggak main."<sup>78</sup>

Selanjutnya Haris mengungkapkan bahwa komunikasi selama bermain lebih sering fokus pada strategi, namun dapat berubah menjadi emosional saat mengalami kekalahan. Meskipun hubungan antar pemain tetap terjaga, aktivitas ini kadang memunculkan kesan negatif dari teman kampus yang menganggap mereka kurang serius dalam belajar.

"Kalau lagi main, komunikasi kita lebih ke strategi, tapi kadang juga ada candaannya. Tapi kalau lagi kalah, suka ada yang emosian, dan itu bikin hubungan jadi renggang sebentar. Di kampus, teman-teman yang nggak main game sering menganggap kami kurang serius belajar."<sup>79</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima informan, komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends memiliki pola yang bervariasi. Selama bermain, komunikasi lebih banyak dilakukan

<sup>77</sup> Khoirul Umam, (Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir), Wawancara di Fakultas Ushuluddin 30 Oktober 2024.

<sup>78</sup> Syahid Abdul Majid Arifin, (Mahasiswa Syariah), Wawancara di Fakultas FEBI 30 September 2024.

<sup>79</sup> Moh Ramdhan Harisuddin, (Mahasiswa), Wawancara di Fakultas Syariah 26 September 2024.

melalui voice chat untuk mendukung strategi permainan, sebagaimana disampaikan oleh informan Ainul Yaqin dan Haris. Namun, komunikasi ini sering kali diwarnai dengan bahasa santai yang terkadang berubah menjadi kasar, terutama saat permainan berlangsung intens.

Interaksi sosial di kalangan pemain juga cenderung terfokus pada komunitas sesama pecinta Mobile Legends. Informan Fariz dan Syahid mengungkapkan bahwa hubungan mereka dengan teman-teman yang tidak bermain game menjadi kurang aktif karena lebih banyak waktu dihabiskan dengan teman yang sering mabar. Sementara itu, Umam mencatat bahwa meski hubungan dengan sesama pemain menjadi lebih dekat, teman di luar lingkaran ini terkadang memandang mereka terlalu sibuk dengan aktivitas bermain dibandingkan perkuliahan. Selain itu, beberapa informan juga menyoroti dinamika emosi selama bermain. Informan Umam dan Haris menjelaskan bahwa situasi tegang atau kalah dalam permainan dapat memengaruhi komunikasi antar pemain, baik secara positif melalui saling mendukung maupun negatif dengan munculnya konflik kecil. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas permainan memengaruhi cara mereka berinteraksi, baik di dalam maupun di luar dunia game.

Interaksi yang terjadi saat bermain Mobile Legends menunjukkan pola yang intensif namun terbatas pada komunitas tertentu. Penggunaan bahasa toxic yang disebutkan oleh beberapa informan juga menjadi salah satu elemen penting yang memengaruhi kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa ini.

## 2. Komunikasi Interpersonal Mahasiswa UIN KHAS Jember Pecandu Game Mobile Legends Di dalam Dunia Maya (Online).

Pada tahap ini pecandu game Mobile Legends mulai masuk dalam kehiupan sosial dan mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Para pecandu game Mobile Legends tersebut bersosialisasi dengan teman-temannya baik didalam maupun diluar dunia virtual dengan tingkat interaksi yang berbeda-beda. Ada yang mengatakan tingkat interaksi didalam dunia virtual lebih besar dibandingkan diluar dunia virtual dan sebaliknya tingkat interaksi didalam dunia virtual lebih rendah dibandingkan diluar dunia virtual.

Seperti halnya yang dikatakan kelima informan mereka memiliki pendapat dan pengalaman yang berbeda-beda dalam menjalin interaksi dengan sesama pemain Mobile Legends yang ada di dunia maya dan mengatakan bahwa game online bisa dijadikan sebagai media interaksi.

Yaqin informan pertama mengatakan bahwa dalam Mobile Legends hanya menganggap permainan saja dan menganggap bahwa interaksi hanya sebagai formalitas saja. Interaksi tetap terjadi dengan pembahasan seputar game dan dengan tujuan bersenang-senang.

“Kalau saya ya sekedar bermain saja, untuk interaksi itu hanya formalitas saja, komunikasinya ya tentang game, cuman dibuat bermain dan untuk refreshing biar tidak stress”<sup>80</sup>

Sama seperti Yaqin, Umam menganggap bahwa game Mobile Legends hanya sekedar hiburan, akan tetapi Umam menegaskan bahwa dia

---

<sup>80</sup> Ainul Yaqin, (Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam), Wawancara di Fakultas Dakwah 1 Oktober 2024.

mendapatkan nilai interaksi sosial didalamnya, seperti mendapatkan keakraban dengan sesama teman lewat interaksi yang terjadi didalamnya.

“Jelas Mobile Legends memang benar adalah platform game dan sekedar hiburan, akan tetapi perlu digaris bawahi di Mobile Legends ini ada sesuatu yang bisa diambil. Semisal nih aku gak akrab sama temenku, gara-gara game Mobile Legends kita akrab gitu nah itu bisa jadi interaksi social lewat itu juga bisa”<sup>81</sup>

Informan selanjutnya yaitu Fariz mengatakan bahwa game Mobile Legends adalah sarana penghilang stres setelah melakukan kegiatan perkuliahan maupun menyelesaikan pekerjaannya sehari-hari. Interaksi yang terjadi didalamnya lebih kearah strategi untuk memenangkan game.

“Kalau menurut saya game Mobile Legends itu hanya sekedar permainan saja sih untuk menghilangkan penat, karna kita udah cape-cape kerja maupun kuliah, kita menghilangkan rasa stress itu dengan bermain game. Nah kalau untuk berinteraksi ya jelas kita satu tim akan berinteraksi Bersama untuk memenangkan game itu”<sup>82</sup>

Syahid mengatakan sedikit berbeda dengan ketiga informan diatas, menurutnya game bukan hanya sekedar permainan saja, didalamnya kita dapat melakukan interaksi dengan seluruh orang-orang di Indonesia dan menjadi media baru.

"Tentu, sekarang game online bukan hanya sekedar untuk bermain. Di dalamnya, kita bisa berinteraksi dengan orang-orang dari seluruh Indonesia, bahkan dunia. Game juga bisa menjadi platform baru untuk berbagai aktivitas dan media baru."<sup>83</sup>

Selanjutnya Haris informan kelima berpendapat bahwa setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam memanfaatkan Mobile Legends.

<sup>81</sup> Khoirul Umam, (Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir), Wawancara di Fakultas Ushuluddin 3 Oktober 2024.

<sup>82</sup> Ahmad Fariz, (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab), Wawancara di Fakultas FTIK 25 September 2024.

<sup>83</sup> Syahid Abdul Majid Arifin, (Mahasiswa Syariah), Wawancara di Fakultas FEBI 26 September 2024.

Ada yang sekadar memainkannya untuk hiburan, sementara yang lain menggunakannya sebagai sarana berinteraksi dengan orang lain, bahkan menjadikannya sebagai profesi.

“Sebenarnya setiap orang itu mefungsikan Mobile Legends berbeda-beda, ada yang memang hanya sekedar bermain saja dan ada fungsi lain kayak berinteraksi dengan orang lain bahkan dibuat suatu profesi.”<sup>84</sup>

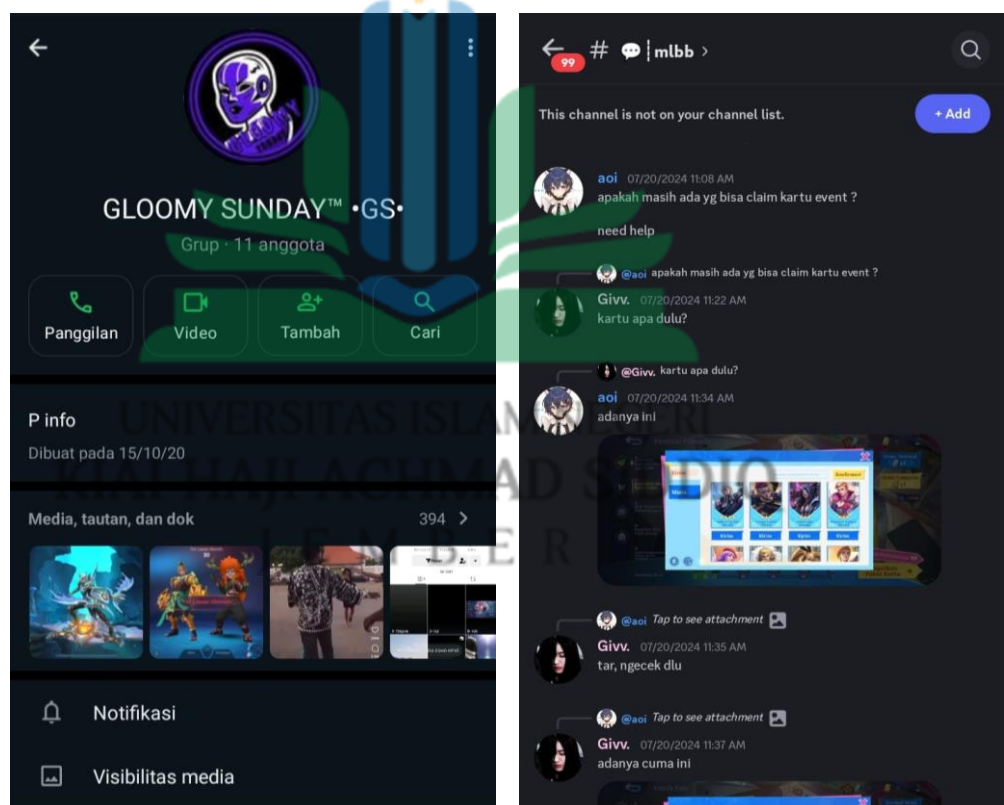
Peneliti kemudian akan mengkaji interaksi yang terjadi antar partisipan dalam komunitas atau grup online dengan mengacu pada game online Mobile Legends. Untuk berkomunikasi dengan teman online mereka, kelima informan menyatakan bahwa mereka setidaknya mengikuti kelompok komunitas online di media sosial dan aplikasi chat. Dalam bukunya *Games, Groups, and the Global Goods*, Simon A. Levin menegaskan bahwa kelompok sosial telah berkembang menjadi aspek penting dalam interaksi manusia. Interaksi melalui kelompok sosial di jaringan internet merupakan salah satu dari beberapa macam hubungan. Dalam sebuah interaksi, individu mengaktualisasikan perilakunya dalam sebuah kelompok, di mana perilaku tersebut bersama-sama dengan perilaku individu lain turut menentukan hasil interaksi. Pada tingkat yang lebih kompleks, contohnya dapat dilihat dalam interaksi di game online, di mana perilaku individu yang terlibat mencerminkan strategi permainan dan strategi pemain, yang secara kolektif memengaruhi hasil akhir.<sup>85</sup>

<sup>84</sup> Moh Ramdhan Harisuddin, (Mahasiswa), Wawancara di Fakultas Syariah 26 September 2024.

<sup>85</sup> Simon A. Levin. “Games, Group, and the Global Goods” (New York: Springer, 2009) 105. [https://drive.google.com/file/d/1qVvJPBJNZdT\\_jz-0iiTQqas2JLaIDF/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1qVvJPBJNZdT_jz-0iiTQqas2JLaIDF/view?usp=drive_link)

Yaqin informan pertama mengatakan bahwa dia turut bergabung dalam komunitas online seperti Whatsapp dan Discord khusus Mobile Legends. Intersaksi yang terjadi didalamnya cukup aktif dan kebanyakan teman-temannya sudah saling kenal. Menurutnya dengan adanya komunitas online akan menambah kesenangan dalam bermain dan agar tidak ketinggalan seputar turnamen Mobile Legends.

“Untuk komunitas ada seperti whatsapp dan discord. Paling sering aktif ya dikomunitas teman teman rumah, teman kuliah, teman dekat yang sering bermain dan berinteraksi bersama. *Saya juga mencari keseruan dengan menonton turnamen mobile legends*”<sup>86</sup>



**Gambar 4.4:** Grup Whatsaap dan Discord Mobile Legends  
**Sumber:** *Capture* Whatsaap dan Discord Yaqin

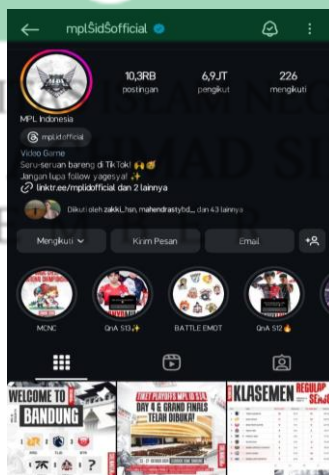
<sup>86</sup> Ainul Yaqin, (Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam), Wawancara di Fakultas Dakwah 1 Oktober 2024.

Umam juga mengatakan hal yang sama dengan yaqin bahwa ia juga mengikuti komunitas Mobile Legends. Umam mengatakan bahwa interaksi itu sangat penting antar sesama pemain dan tidak mungkin kita tidak melakukan interaksi didalam game, tujuannya untuk mendapatkan kerja sama tim yang solid.

“Jelas emang ada, Mobile Legends tuh harus berinteraksi, jika pemain Mobile Legends itu tidak berinteraksi tidak mungkin adanya game mobile tersebut, soalnya di game itu kita butuh kerjasama tim yang solid”<sup>87</sup>

Selanjutnya Fariz berbeda dengan dua informan diatas, ia mengatakan bahwa hanya berinteraksi dan bermain dengan temannya saja, menurutnya komunitas online hanya sebagai sarana informasi tentang event-event di Mobile Legends.

“Ya kalau untuk komunitas Mobile Legends banyak tapi untuk saya pribadi itu hanya digunakan untuk bermain dengan teman saja. Saya mengikuti Instagram Pro Player hanya untuk melihat event yang akan datang”<sup>88</sup>



**Gambar 4.5:** Instagram Pro Player Mobile Legends  
**Sumber:** Capture Instagram Fariz

<sup>87</sup> Khoirul Umam, (Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir), Wawancara di Fakultas Ushuluddin 3 Oktober 2024.

<sup>88</sup> Ahmad Fariz, (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab), Wawancara di Fakultas FTIK 25 September 2024.

Syahid mengatakan kalau dirinya cukup aktif di dalam grup Whatsapp dengan tujuan untuk bermain Bersama, didalam grup juga oreang-orang yang sudah dikenalnya.

"Ya, saya punya grup dan aktif di dalamnya. Di WhatsApp, tujuannya memang untuk main bareng, jadi kami selalu bermain dalam satu tim karena sudah cocok. Teman-teman di grup juga sudah saling kenal."<sup>89</sup>

Selanjutnya Haris mengatakan bahwa terdapat komunitas yang cukup besar di kalangan pemain Mobile Legends, yang menunjukkan bahwa banyak orang tidak hanya bermain secara individu, tetapi juga bergabung dalam kelompok atau tim yang disebut skuad. Melalui komunitas ini, para pemain dapat berinteraksi, berbagi strategi, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam permainan. Fenomena ini menunjukkan bahwa bermain Mobile Legends secara berkelompok semakin populer, karena selain meningkatkan kerja sama tim, juga menambah aspek sosial dan kompetitif dalam permainan.

"Ada komunitas ML, mungkin sudah banyak orang bermain ML secara grup secara squad."<sup>90</sup>

Berdasarkan temuan wawancara peneliti berpendapat bahwa interaksi di dunia maya, para informan cukup aktif saling berinteraksi. Ini karena para informan menggunakan aplikasi chatting selain komunitas atau grup online di media sosial. Ada dua elemen yang muncul sebagai titik hubungan utama dengan para informan dalam penelitian ini, meskipun pada kenyataannya hubungan mereka seringkali berbasis komunitas yang cukup

<sup>89</sup> Syahid Abdul Majid Arifin, (Mahasiswa Syariah), Wawancara di Fakultas FEBI 26 September 2024.

<sup>90</sup> Moh Ramdhan Harisuddin, (Mahasiswa), Wawancara di Fakultas Syariah 26 September 2024.



mendalam. Pertama-tama, komunikasi terjadi melalui percakapan biasa dan obrolan ringan, yang mungkin berisi informasi tentang Mobile Legends. Kedua pertukaran tersebut terjadi dalam upaya untuk berpartisipasi dalam event Mobile Legends yang akan datang.

a. Menjaga Interaksi di Dalam Grup Atau Komunitas Online (Teori Repeated Games)

Setelah setiap informan terlibat dengan grup atau komunitas online Mobile Legends, peneliti akan mengkaji bagaimana mereka mempertahankan komunikasi di antara anggota grup. Teori Repeated Games, yang telah berkembang menjadi alat penting dalam perilaku, akan digunakan dalam analisis ini. Gagasan ini menawarkan kerangka kerja utama untuk memahami bagaimana seseorang dengan tujuan yang egois dapat bertindak secara efektif dan kooperatif untuk menjaga hubungan jangka panjang.<sup>91</sup> Dalam konteks ini, para informan berusaha mempertahankan hubungan interpersonal dengan anggota lain di grup, meskipun tujuan utama mereka dalam bermain game online adalah untuk memenangkan pertandingan.

Yaqin mengatakan bahwa dia sering bersenda gurau di grup Whatsapp, berbagai macam topik obrolan dibahas meskipun bukan tentang Mobile Legends. Menurutnya dia lebih nyaman berada di komunitas dan menjalin kedekatan hubungan dengan temannya.

---

<sup>91</sup> Simon A. Levin, *Games, Group, and the Global Goods*, (New York: Springer, 2009) h. 78  
[https://drive.google.com/file/d/1qVvJPBJNZzdT\\_jz-0iiTQqas2JLaIDF/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1qVvJPBJNZzdT_jz-0iiTQqas2JLaIDF/view?usp=drive_link)

“Didalam Game ya Cuma basa-basi biasa tentang game, di komunitas seperti grub whatsapp ya Cuma bercanda seru seruan, lebih enak di komunitas dan teman dekat sih.”<sup>92</sup>

Sama halnya dengan Yaqin, Umam mengatakan interaksi yang dilakukan masih seputar Mobile Legends, terkadang pembahasannya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Umam mengaitkan Hero/karakter di Mobile Legends dengan kehidupan nyata sebagai topik untuk bersenda gurau dengan temannya.

“Ya tidak jauh-jauh dari ML, akan tetapi hal yang ada di ML itu bisa dinarasikan ke hal-hal lain contoh, kita di ML ada yang Namanya hero Jhonson itu hero mobil jika kita menabrak sesuatu kita mobil itu akan terguling, begitupun juga di dunia nyata. Topik-topik yang lain masih banyak didalam ML, kayak ada sesuatu kejadian nih pasti dikaitkan dengan ML kalo sesama player.”<sup>93</sup>

Fariz mengatakan hal yang sama topik pembahasannya masih seputar Mobile Legends, akan tetapi dia lebih fokus dalam membahas strategi bermain Bersama dengan teman temannya untuk memenangkan game.

“Kalau interaksi didalam komunitas Mobile Legends ya gimana cara untuk memenangkan game dan item apa saja untuk mengcounter hero lawan. Untuk topik sendiri sih masih di lingkup Mobile Legends, kita biasanya membahas tentang Bagaimana caranya rotasi, dari draftpick dana dari segi gameplay lawan.”<sup>94</sup>

Berbeda halnya dengan Syahid, ia lebih jarang berinteraksi di grub kecuali ada topik atau pembahasan yang menarik bagi dirinya,

<sup>92</sup> Ainul Yaqin, (Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam), Wawancara di Fakultas Dakwah 1 Oktober 2024.

<sup>93</sup> Khoirul Umam, (Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir), Wawancara di Fakultas Ushuluddin 3 Oktober 2024.

<sup>94</sup> Ahmad Fariz, (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab), Wawancara di Fakultas FTIK 25 September 2024.

baru dia ikut dalam berinteraksi. Syahid mengatakan bahwa grup Mobile Legends adalah sarana untuk mencari teman, anggota didalam grup juga sering bercanda, saling kirim sticker dan santai tidak ada pembahasan yang serius.

"Sebagian besar orang di grup sering bercanda dan saling kirim stiker, semuanya santai, nggak ada yang terlalu serius. Grup Mobile Legends ini lebih untuk cari teman buat main bareng. Kalau saya, jarang ikut interaksi, paling kalau ada yang menarik tentang Mobile Legends atau kalau dipanggil buat main baru ikut gabung. Biasanya, kalau lagi main, kita sering adu skill, tebak-tebakan siapa yang bakal menang dan bertahan paling lama. Nggak jarang juga terjadi adu argumen, intinya saling menunjukkan kemampuan masing-masing."<sup>95</sup>

Menurut pendapat Haris Setiap interaksi antar pemain dalam permainan Mobile Legends dapat memberikan dampak positif bagi masing-masing individu, di dalamnya, interaksi tersebut juga berperan dalam membangun chemistry dan kekompakan antara para pemain. Topik yang sering dibahas berkaitan dengan strategi permainan, termasuk penentuan komposisi hero untuk mengalahkan lawan. Hal ini sering menjadi topik diskusi utama di dalam permainan Mobile Legends.

"Interaksi tiap orang bermain ML didalam game itu bisa memberikan dampak positif kepada setiap orang karna didalamnya juga bisa membentuk suatu chemistry suatu kekompakan antar sesama. Topik yang dibahas ya bagaimana menentukan strategi menentukan komposisi heronya untuk mengalahkan suatu lawan yang mungkin itu seringkali dibuat topik pembahasan di dalam game Mobile Legends ini."<sup>96</sup>

---

<sup>95</sup> Syahid Abdul Majid Arifin, (Mahasiswa Syariah), Wawancara di Fakultas FEBI 26 September 2024.

<sup>96</sup> Moh Ramdhan Harisuddin, (Mahasiswa), Wawancara di Fakultas Syariah 26 September 2024.

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa interaksi aktif yang dilakukan oleh para pemain yang kecanduan game online Mobile Legends di dunia virtual merupakan salah satu bentuk hubungan sosial yang unik. Hubungan ini tercipta karena adanya kesamaan minat dan tujuan, yaitu kegemaran terhadap game online Mobile Legends. Kesamaan minat ini menjadi dasar terbentuknya ikatan di antara para pemain, yang pada gilirannya menciptakan rasa kebersamaan dan solidaritas di dalam komunitas mereka.

Meskipun interaksi terjadi di ruang virtual, hubungan sosial ini tetap kuat dan terus berlanjut. Para pemain berkomunikasi secara intens melalui berbagai platform online, seperti grup chat atau komunitas di dalam game, dan hal ini memungkinkan mereka untuk saling mengenal lebih baik meskipun tidak pernah bertemu secara langsung di dunia nyata. Dalam konteks ini, komunitas online justru menjadi tempat yang kondusif untuk membangun dan mempererat ikatan sosial di antara para pemain.

Menariknya, meskipun tujuan utama mereka dalam bermain game adalah untuk memenangkan pertandingan, hal tersebut tidak mengurangi kualitas hubungan interpersonal yang mereka bangun. Mereka tetap bisa menjaga hubungan baik dengan sesama anggota komunitas karena interaksi mereka tidak hanya terbatas pada aspek kompetitif semata, tetapi juga melibatkan aspek-aspek lain seperti

berbagi strategi, pengalaman bermain, hingga sekadar bercanda dan bersosialisasi di luar konteks permainan.

Dengan demikian, interaksi yang terbentuk di dalam komunitas online Mobile Legends ini menunjukkan bahwa ruang virtual tidak menghalangi terciptanya hubungan sosial yang bermakna. Bahkan, hubungan ini mampu bertahan dan berkembang meskipun hanya terbatas pada komunikasi online, menunjukkan bahwa dunia digital telah membuka peluang baru dalam membangun dan mempertahankan hubungan antarindividu yang kuat dan signifikan.

### **3. Komunikasi interpersonal Mahasiswa UIN KHAS Jember pecandu game Mobile Legends di Dunia Nyata (Offline).**

Setelah menjelaskan interaksi yang dilakukan oleh para penggemar game online Mobile Legends di dunia virtual, peneliti sekarang akan menganalisis interaksi yang berlangsung antara pecandu game online dan lingkungan sekitarnya dalam kehidupan nyata.

Informan pertama yaitu Yaqin mengatakan bahawa ia lebih sering bercanda bersama teman temannya, berinteraksi dengan santai dan membahas apapun yang sekiranya menarik, terkadang juga masih sering seputar Mobile Legends.

“Interaksi diluar dunia virtual dengan teman-teman ya interaksi biasa bas abasi bercanda. Topiknya santai bahas apapun itu, lebih kearah bercanda sih dan juga masih sering seputar game Mobile Legends.”<sup>97</sup>

Selanjutnya Umam mengatakan terdapat banyak contoh mengenai interaksi yang dilakukan oleh para pemain game. Salah satunya adalah kegiatan berkumpul sambil ngopi, yang dapat dilakukan bersama. Selain itu, mereka juga dapat mencari uang bersama. Dalam game ini, yang mengusung format 5 vs 5, interaksi di luar permainan menjadi sangat penting. Ketika kita memiliki lima atau enam orang yang merupakan sesama pemain Mobile Legends, banyak hal yang bisa dilakukan bersama, seperti mengadakan kegiatan healing, yang muncul berkat chemistry yang terjalin di dalam permainan.

Interaksi tersebut tidak hanya terbatas pada permainan saja, mereka juga membahas berbagai topik lain seperti emblem, pembaruan terbaru seputar Mobile Legends, bahkan hingga urusan pekerjaan dan kajian. Meskipun demikian, percakapan tersebut cenderung kembali mengarah pada topik Mobile Legends. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada banyak aspek lain yang dapat dibahas, kecintaan terhadap game tetap menjadi pusat perhatian dalam interaksi mereka.

“Ya banyak contohnya interaksi ngopi bareng bisa, cari uang bareng bisa, soalnya ini kan game yang 5 VS 5, jadi Ketika kita mempunyai 5 atau 6 orang yang sesama player Mobile Legends, kita berinteraksi diluar gamenya itu banyak kayak healing Bersama itu gara gara chemistry nya dapet di Mobile Legends.Ya tidak jauh jauh dari

---

<sup>97</sup> Ainul Yaqin, (Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam), Wawancara di Fakultas Dakwah 1 Oktober 2024.

emblem, dari update seputar Mobile Legends. Meskipun juga membahas tentang kerjaan, bahas kajian itu tetap pasti baliknya ke Mobile Legends.”<sup>98</sup>

Fariz juga mengatakan hal yang sama Interaksi di luar dunia virtual biasanya berlangsung seperti kehidupan sehari-hari, di mana kita melakukan kegiatan bersama, seperti makan, bermain, atau berjalan-jalan. Dalam situasi ini, meskipun kita berada di dunia nyata, seringkali kita masih mengaitkan pengalaman tersebut dengan game. Contohnya, ketika melihat mobil yang melintas, kita mungkin bercanda dengan mengatakan, "Eh, itu Johnson lewat!" Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh game tetap ada dalam interaksi kita sehari-hari, meskipun berada di luar konteks permainan.

“Kalau interaksi diluar dunia virtual itu ya seperti kehidupan biasanya, ya kita makan bareng, main bareng, jalan-jalan bareng. Diluar dunia virtual itu mungkin kita mengkait kaitkan dengan game lah ya, seperti ada mobil lewat terus kita biasanya bergurau dengan menyebut eh Jhonson lewat tuh.”<sup>99</sup>

Informan selanjutnya Syahid mengatakan bahwa Sebagian besar waktu, ketika tidak ada kuliah, kegiatan di kampus biasanya diisi dengan bermain game. Ketika berkumpul dengan teman-teman, jika tidak sedang makan atau mengobrol santai, mereka sering membahas berbagai hal tentang game, terutama strategi untuk meningkatkan kekompakan saat bermain. Meskipun topik yang mereka bicarakan terkadang masih berkaitan dengan game, lebih sering percakapan merka beralih ke kehidupan sehari-hari dan pengalaman masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun

<sup>98</sup> Khoirul Umam, (Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir), Wawancara di Fakultas Ushuluddin 3 Oktober 2024.

<sup>99</sup> Ahmad Fariz, (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab), Wawancara di Fakultas FTIK 25 September 2024.

meraka menyukai game, interaksi sosial di luar konteks permainan juga sangat penting bagi mereka.

"Seringnya, kalau nggak ada kuliah, kegiatan di kampus ya main game. Kalau sama teman-teman, biasanya kalau nggak makan atau ngobrol santai, kita ngobrolin soal game lagi, terutama tentang strategi supaya bisa kompak pas main. Topiknya ya tentang kehidupan sehari-hari, terkadang masih seputar game, tapi lebih sering bahas tentang kehidupan sih."<sup>100</sup>

Haris mengatakan Di luar dunia virtual, interaksi sosial tidak berbeda dengan hubungan sosial pada umumnya. Di kalangan pemuda, bahkan mahasiswa, ketika berkumpul bersama komunitas, salah satu topik obrolan yang sering muncul adalah tentang Mobile Legends atau hal-hal lain yang mereka minati.

"Kalau diluar ya sama aja seperti orang bersosial dengan yang lain secara umum. Kalau dikalangan pemuda bahkan mahasiswa diluar dunia virtual kumpul Bersama komunitas, itu ya salahsatunya bisa ngobrol tentang Mobile Legends atau yang lain."<sup>101</sup>

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa interaksi yang dilakukan oleh pecandu game online Mobile Legends di luar dunia virtual didorong oleh kebutuhan mereka untuk merasakan kebahagiaan saat bertemu dengan teman-teman sesama pemain. Dalam pertemuan tersebut, mereka sering berdiskusi mengenai game Mobile Legends dan strategi untuk meraih kemenangan dalam permainan tersebut. Selain itu, interaksi ini juga bertujuan untuk membangun kedekatan emosional, baik dengan teman maupun dengan lingkungan sekitar, yang sering kali dilakukan melalui candaan yang terinspirasi dari pengalaman bermain game online

<sup>100</sup> Syahid Abdul Majid Arifin, (Mahasiswa Syariah), Wawancara di Fakultas FEBI 26 September 2024.

<sup>101</sup> Moh Ramdhan Harisuddin, (Mahasiswa), Wawancara di Fakultas Syariah 26 September 2024.



Mobile Legends. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga jembatan untuk menjalin hubungan sosial yang lebih dalam.

Dari hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa beberapa mahasiswa menunjukkan pola komunikasi yang dipengaruhi oleh kebiasaan bermain game secara intens. Hal ini sejalan dengan gejala kecanduan yang dijelaskan oleh Ahmad Jazuli, seperti mengabaikan kebutuhan pribadi dan interaksi sosial.<sup>102</sup> Melalui penelitian terlibat, peneliti mendapati bahwa subjek sering kali merasa lebih nyaman berinteraksi di dunia virtual daripada dalam situasi sosial nyata, yang memperkuat indikasi kecanduan dan perubahan pola komunikasi interpersonal mereka.

#### **4. Analisis Pola Komunikasi Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends di UIN KHAS Jember dengan Teori Kultivasi**

Teori Kultivasi yang dikembangkan oleh George Gerbner berfokus pada bagaimana media memengaruhi persepsi dan perilaku individu. Teori ini menyatakan bahwa paparan yang intens dan berulang terhadap media tertentu dapat membentuk pandangan dunia, nilai-nilai, serta pola interaksi sosial seseorang. Dalam konteks penelitian ini, teori kultivasi digunakan untuk memahami bagaimana intensitas bermain *Mobile Legends* memengaruhi pola komunikasi mahasiswa di UIN KHAS Jember, baik dalam dunia virtual maupun nyata.

---

<sup>102</sup> A. Latubessy, A. Jazuli, "Analisis Model Penelusuran Backward Chaining dalam Mendeteksi Tingkat Kecanduan Game pada Anak," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 5, no. 4, Oktober (2017): 130. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.4.2017.129-134>

a. Dunia Virtual: Kultivasi Nilai dan Pola Komunikasi

Mahasiswa pecandu *Mobile Legends* yang sering berinteraksi di dunia virtual melalui fitur seperti *voice chat*, grup WhatsApp, atau Discord, menunjukkan adanya proses kultivasi nilai-nilai tertentu. Misalnya, kerja sama tim, strategi, dan loyalitas terhadap kelompok menjadi norma yang terus-menerus diperkuat melalui interaksi dalam permainan. Namun, nilai-nilai ini juga dapat disertai dengan perilaku negatif, seperti penggunaan bahasa kasar atau *toxic*, yang sering dianggap wajar dalam komunitas *game*. Pola komunikasi yang berkembang di dunia virtual mencerminkan nilai-nilai yang dikultivasi oleh budaya permainan itu sendiri.

b. Dunia Nyata: Transfer Pola Komunikasi

Teori kultivasi menjelaskan bagaimana nilai dan pola interaksi yang sering diulang di dunia virtual dapat "ditransfer" ke dunia nyata. Dalam kasus mahasiswa pecandu *Mobile Legends*, kebiasaan berkomunikasi dengan gaya *toxic* atau agresif sering kali terbawa ke interaksi sosial di kampus. Sebaliknya, nilai-nilai seperti kerja sama dan solidaritas juga muncul dalam hubungan antar mahasiswa, terutama ketika mereka terlibat dalam aktivitas kelompok seperti diskusi atau tugas akademik.

c. Kultivasi Identitas Sosial

Melalui permainan *Mobile Legends*, mahasiswa membentuk identitas sosial berbasis kelompok (*in-group*) yang memperkuat rasa

kebersamaan dan eksklusivitas. Komunitas ini menjadi ruang utama bagi mahasiswa untuk berinteraksi dan membangun pola komunikasi yang khas. Namun, proses ini juga dapat menyebabkan isolasi dari lingkungan sosial yang lebih luas di kampus, terutama bagi mereka yang kurang terlibat dalam aktivitas di luar komunitas permainan.

d. Persepsi Realitas yang Dipengaruhi oleh Media

Berdasarkan teori kultivasi, paparan intens terhadap permainan *Mobile Legends* dapat memengaruhi persepsi mahasiswa tentang realitas sosial. Misalnya, konflik dan kompetisi yang menjadi inti dari permainan dapat membuat mereka lebih cenderung melihat hubungan interpersonal sebagai sesuatu yang bersifat kompetitif daripada kolaboratif. Hal ini memengaruhi pola komunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal, yang mereka gunakan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Observasi pada mahasiswa pecandu *Mobile Legends* menunjukkan bahwa intensitas bermain yang tinggi memengaruhi pola komunikasi mereka. Saat bermain, komunikasi berfokus pada strategi melalui voice chat, namun sering diselingi bahasa kasar. Di luar permainan, interaksi mereka cenderung terbatas dan lebih banyak bergaul dengan sesama pecandu dibanding teman kampus lain.

Hasil wawancara dengan lima mahasiswa terpilih mengungkapkan bahwa komunikasi di dunia virtual bersifat kolaboratif, tetapi perilaku toxic saat bermain kerap terbawa ke hubungan sosial

nyata, memicu konflik. Meskipun demikian, permainan ini juga mempererat solidaritas dan kerja sama tim di antara pemain.

Secara keseluruhan, pola komunikasi mereka di dunia virtual lebih terstruktur dibanding dunia nyata. Kecanduan game menciptakan subkultur unik yang memengaruhi interaksi sosial, baik secara positif melalui solidaritas maupun negatif melalui kurangnya kontrol emosi.

Data hasil observasi dan wawancara direduksi untuk menyoroti pola komunikasi mahasiswa pecandu Mobile Legends di dunia virtual dan nyata, dengan fokus pada interaksi interpersonal, penggunaan bahasa, dan dinamika kerja sama.

Berikut beberapa bentuk reduksi data yang dapat dijelaskan:

1. Pengelompokan Informasi Berdasarkan Lokasi

Data dari berbagai lokasi seperti kafe, kos-kosan, dan kampus dikelompokkan berdasarkan konteks komunikasi mahasiswa pecandu Mobile Legends, baik saat bermain maupun dalam interaksi sosial lainnya.

2. Pemisahan Komunikasi Virtual dan Nyata

Reduksi dilakukan untuk membedakan pola komunikasi dalam dunia virtual (saat bermain game) dan dunia nyata (di lingkungan kampus atau pergaulan sehari-hari). Data yang tidak sesuai dengan dua kategori ini dieliminasi.

### 3. Fokus pada Aspek Komunikasi Interpersonal

Hanya data yang relevan dengan pola komunikasi interpersonal yang diambil, sementara informasi umum seperti teknik bermain game atau preferensi hero yang tidak berkaitan langsung dengan fokus penelitian dikesampingkan.

### 4. Penyaringan Bahasa dan Interaksi

Dari wawancara, hanya pernyataan yang mencerminkan penggunaan bahasa kasar (toxic), solidaritas, atau kerja sama yang dicatat sebagai data utama. Interaksi yang tidak relevan, seperti diskusi teknis tentang game, dikeluarkan dari analisis.

Sebelum mencapai kesimpulan, dilakukan verifikasi data melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi temuan. Verifikasi ini bertujuan untuk meningkatkan validitas data, sehingga hasil penelitian menggambarkan realitas yang akurat terkait komunikasi di dunia virtual dan nyata.

Triangulasi sumber digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan validitas data dengan membandingkan informasi dari berbagai metode pengumpulan data: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut adalah buktinya dan contohnya:

#### 1. Penggunaan Triangulasi Sumber

Triangulasi diterapkan dengan menggabungkan hasil observasi perilaku komunikasi mahasiswa saat bermain Mobile Legends

(misalnya, penggunaan bahasa kasar atau strategi kolaboratif) dengan jawaban yang diberikan saat wawancara mendalam. Informasi ini kemudian diperkuat melalui dokumentasi, seperti rekaman komunikasi saat bermain atau tangkapan layar interaksi di grup online.

## 2. Contoh Konkret

- a. Observasi: Mahasiswa sering menggunakan istilah "mabar" dan menunjukkan emosi, seperti frustrasi, melalui kata-kata kasar selama bermain.
- b. Wawancara: Informan mengakui bahwa bahasa kasar dan ekspresi emosional ini sering digunakan sebagai bagian dari dinamika permainan.
- c. Dokumentasi: Rekaman suara dan fitur voice chat Mobile Legends menunjukkan pola komunikasi yang selaras dengan temuan observasi dan wawancara.

Triangulasi ini memastikan bahwa pola komunikasi yang ditemukan bukan hanya berdasarkan satu sumber, tetapi terkonfirmasi melalui berbagai metode yang saling mendukung. Hal ini meningkatkan validitas temuan tentang komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu Mobile Legends.

## C. Pembahasan dan Temuan

Berdasarkan pemaparan dokumen penelitian, strategi pengumpulan data yang digunakan dengan melibatkan metode wawancara dan observasi

serta pendokumentasian penyusunan dan analisis informasi sesuai dengan kerangka penelitian yang telah ditetapkan. Kerangka teori yang menjadi landasan penelitian tertentu kemudian dibuat dengan mengintegrasikan dan menyajikan data lapangan yang dikumpulkan. Berikut pemaparan dalam pembahasan temuannya:

1. Pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends di UIN KHAS Jember.

Dari hasil wawancara dengan kelima informan, ditemukan bahwa pola komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa pecandu game Mobile Legends di UIN KHAS Jember sangat dipengaruhi oleh intensitas bermain dan keterlibatan dalam komunitas permainan. Komunikasi yang terjadi selama bermain cenderung menggunakan voice chat, di mana informasi strategis dan instruksi untuk permainan lebih banyak disampaikan. Hal ini sesuai dengan temuan dari informan Yaqin dan Haris, yang menjelaskan bahwa komunikasi lebih fokus pada pengaturan strategi dan koordinasi dalam permainan. Namun, bahasa yang digunakan dalam percakapan ini sering kali berubah menjadi kasar, terutama saat permainan berlangsung dalam kondisi yang menegangkan. Kata-kata kasar tersebut, seperti yang disampaikan oleh beberapa informan, sering muncul sebagai bentuk ekspresi frustrasi, yang mencerminkan dinamika emosi yang memengaruhi cara berkomunikasi.

Interaksi sosial mahasiswa yang terlibat dalam Mobile Legends juga menunjukkan kecenderungan untuk lebih terfokus pada kelompok sesama

pemain. Informan Fariz dan Syahid mengungkapkan bahwa hubungan mereka dengan teman-teman yang tidak bermain game menjadi kurang aktif, karena lebih banyak waktu yang dihabiskan dengan teman-teman yang berbagi minat yang sama dalam permainan. Hal ini memperlihatkan bagaimana game Mobile Legends menciptakan subkultur tertentu di kalangan mahasiswa, di mana ikatan sosial lebih terbentuk di antara sesama pemain dibandingkan dengan interaksi di luar kelompok tersebut. Meskipun demikian, seperti yang dicatat oleh Informan C, meskipun hubungan dengan teman sesama pemain semakin dekat, ada perasaan dari teman-teman yang tidak terlibat dalam permainan bahwa mahasiswa tersebut terlalu fokus pada game, sehingga memengaruhi hubungan sosial mereka di kampus. Selain itu, temuan mengenai dinamika emosi selama bermain juga menjadi aspek penting dalam komunikasi antar pemain. Informan Umam dan Haris menjelaskan bahwa ketika permainan berlangsung tegang atau saat mereka mengalami kekalahan, komunikasi antar pemain bisa berubah menjadi lebih emosional. Dalam beberapa kasus, hal ini menyebabkan terjadinya konflik kecil, yang memengaruhi kualitas komunikasi selama sesi bermain. Namun, dalam beberapa situasi lain, komunikasi bisa menjadi lebih mendukung dan penuh semangat, menunjukkan bahwa intensitas permainan tidak hanya memengaruhi hubungan sosial, tetapi juga dapat menciptakan saling pengertian dan kerjasama yang lebih kuat di antara sesama pemain.



Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends sangat dipengaruhi oleh intensitas permainan dan keterlibatan dalam komunitas tersebut. Penggunaan bahasa toxic yang muncul selama permainan mencerminkan bagaimana kebiasaan dalam dunia virtual dapat terbawa ke kehidupan sosial di luar permainan. Pola komunikasi yang terbentuk cenderung intens dan terbatas pada kelompok tertentu, menciptakan hubungan sosial yang erat di dalam komunitas pemain, namun terkadang menyebabkan kesenjangan dengan teman-teman yang tidak bermain game.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan, peneliti juga menemukan bahwa selama bermain Mobile Legends, mahasiswa cenderung sering menggunakan kata-kata kasar atau toxic seperti "anjing," "cok," dan sejenisnya. Penggunaan kata-kata tersebut biasanya bertujuan untuk mengekspresikan rasa kesal atau terdesak dalam permainan. Selain itu, ekspresi non-verbal juga turut berperan dalam komunikasi mereka; misalnya, mereka sering mengerutkan dahi sebagai tanda fokus atau serius dalam permainan. Pada beberapa kesempatan, mereka bahkan memukul ponsel mereka saat menghadapi gangguan sinyal, yang juga merupakan bentuk komunikasi non-verbal dalam konteks tersebut.

Di luar permainan, kebiasaan penggunaan kata-kata kasar ini sering kali terbawa dalam kehidupan sosial mereka, baik dalam percakapan sehari-hari dengan teman maupun saat bertukar sapa. Kata-kata seperti "cok" dan "jing" kerap digunakan sebagai imbuhan atau penutup kalimat,

yang menunjukkan bagaimana intensitas bermain dan penggunaan bahasa toxic tersebut telah membentuk kebiasaan baru di dalam diri mereka. Meskipun demikian, mahasiswa masih mampu mengontrol penggunaan kata-kata kasar tersebut, tergantung pada situasi dan lawan bicara mereka. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran untuk menyesuaikan cara berkomunikasi berdasarkan konteks sosial yang ada.

Dalam memahami pola komunikasi mahasiswa pecandu Mobile Legends di UIN KHAS Jember, digunakan teori pola komunikasi yang meliputi empat model utama: pola komunikasi primer, sekunder, linear, dan sirkular. Teori ini memberikan kerangka analisis untuk mengidentifikasi bagaimana mahasiswa berinteraksi, baik dalam dunia virtual maupun nyata.

a. Pola Komunikasi Primer

Pola komunikasi primer merujuk pada proses komunikasi langsung yang menggunakan simbol-simbol seperti bahasa verbal, gerakan tubuh, atau ekspresi wajah. Di kalangan mahasiswa pecandu Mobile Legends, pola ini muncul saat mereka berinteraksi secara langsung, seperti saat berdiskusi strategi permainan, berbagi pengalaman bermain, atau memberikan instruksi secara tatap muka sebelum atau setelah bermain.

b. Pola Komunikasi Sekunder

Pola ini melibatkan penggunaan alat atau media sebagai saluran kedua dalam proses komunikasi. Dalam konteks mahasiswa pecandu Mobile Legends, pola sekunder tampak melalui penggunaan aplikasi

digital seperti voice chat di dalam permainan, grup WhatsApp, atau platform komunikasi lainnya seperti Discord. Media ini menjadi perantara penting untuk menyampaikan pesan, terutama ketika mahasiswa tidak berada dalam satu lokasi yang sama.

c. Pola Komunikasi Linear

Pola komunikasi linear menggambarkan proses komunikasi yang berjalan dalam satu arah tanpa adanya umpan balik langsung. Contohnya adalah saat salah satu pemain memberikan instruksi kepada anggota tim lainnya selama permainan berlangsung. Pola ini sering digunakan untuk menghemat waktu dan menjaga fokus dalam situasi permainan yang cepat dan kompetitif.

d. Pola Komunikasi Sirkular

Pola sirkular adalah komunikasi yang melibatkan umpan balik antara komunikator dan komunikan. Di antara mahasiswa pecandu Mobile Legends, pola ini terlihat dalam diskusi tim, baik secara verbal maupun nonverbal, selama permainan berlangsung. Umpan balik ini penting untuk mengatur strategi, memperbaiki kesalahan, dan membangun kerja sama yang lebih baik dalam tim.

Keempat pola komunikasi ini saling melengkapi dan membentuk dinamika interaksi mahasiswa pecandu Mobile Legends. Pola komunikasi primer dan sekunder mendukung komunikasi di dalam dan di luar dunia virtual, sedangkan pola linear dan sirkular menggambarkan struktur dan arah komunikasi dalam berbagai situasi. Pemahaman pola-pola ini

memberikan wawasan mendalam tentang cara mahasiswa membangun hubungan interpersonal di tengah intensitas bermain yang tinggi.

Dalam analisis ini, model komunikasi yang dijelaskan dalam kajian teori diterapkan secara lebih mendalam. Model komunikasi Lasswell digunakan untuk menganalisis pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game *Mobile Legends*. Komunikator diidentifikasi sebagai pemain aktif yang memulai komunikasi dalam permainan. Pesan yang disampaikan berupa instruksi, strategi, dan ekspresi emosional selama permainan. Media yang digunakan mencakup fitur voice chat dan teks dalam game. Komunikan adalah rekan satu tim yang menerima pesan dan meresponsnya dalam bentuk tindakan dalam permainan. Feedback terjadi dalam bentuk respons langsung terhadap instruksi atau komentar selama permainan, sedangkan noise muncul dalam bentuk penggunaan bahasa kasar atau miskomunikasi yang dapat mengganggu efektivitas komunikasi.

Model komunikasi Lasswell diterapkan sebagai kerangka analisis utama. Dengan mengacu pada elemen-elemen model ini, seperti komunikator, pesan, media, komunikan, feedback, dan noise, pola komunikasi mahasiswa dalam game *Mobile Legends* akan diuraikan lebih terstruktur. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang lebih komprehensif dan terarah, memastikan bahwa setiap aspek komunikasi diidentifikasi dan dievaluasi dengan jelas.

Dalam pola komunikasi roda, terdapat satu individu yang berperan sebagai pusat atau poros komunikasi. Individu ini mengatur aliran

informasi, memberikan instruksi, dan menjadi penghubung utama antar anggota kelompok. Pola ini memastikan bahwa setiap pesan yang dikirimkan terpusat pada individu tersebut, sehingga menciptakan struktur komunikasi yang terorganisasi. Pola ini sering diterapkan dalam konteks yang membutuhkan koordinasi tinggi, seperti di organisasi hierarkis atau dalam permainan tim. Menurut Robbins (2001), pola komunikasi roda dapat meningkatkan efisiensi pengambilan keputusan karena adanya kontrol informasi yang terpusat.

Dalam konteks pecandu game Mobile Legends, pola komunikasi roda terlihat jelas selama permainan berlangsung. Biasanya, terdapat satu pemain yang berperan sebagai kapten tim biasanya di pimpin oleh *Jungler* (orang yang berperan menghabiskan monster di game). Pemain ini menjadi pusat komunikasi dan mengatur strategi tim, seperti:

- a. Menentukan pemilihan hero (draft pick) sesuai kebutuhan tim.
- b. Memberikan arahan mengenai strategi lane, rotasi, dan fokus objektif (seperti Turtle, Lord, atau turret).
- c. Mengatur waktu untuk menyerang (push) atau bertahan (defensive play).
- d. Memimpin saat teamfight, menentukan target prioritas yang harus dikalahkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola ini sangat efektif dalam permainan Mobile Legends, terutama dalam tim yang memiliki pemimpin yang dominan dan berpengalaman. Pemimpin tersebut menggunakan voice

chat atau fitur ping untuk memberikan instruksi secara real-time, sementara anggota tim lainnya menjalankan arahan tanpa banyak berkomunikasi langsung satu sama lain. Hal ini menciptakan alur komunikasi yang cepat dan terkoordinasi, yang sangat penting dalam game dengan tempo cepat seperti Mobile Legends.

Namun, pola komunikasi roda ini juga tidak selalu terjadi di dalam permainan, karena komunikasi dan koordinasi antar tim sangat dibutuhkan. Selain dari pemimpin tim terkadang anggota tim yang lain harus membuat inisiasi komunikasi terkait informasi dan strategi didalam permainan.

Meskipun demikian, pola komunikasi roda tetap menjadi pola dominan yang digunakan oleh pecandu Mobile Legends karena efektivitasnya dalam memastikan koordinasi tim yang baik dan pengambilan keputusan yang cepat di situasi yang dinamis.

## 2. Komunikasi Interpersoanal Mahasiswa UIN KHAS Jember Pecandu Game Mobile Legends di Dalam Dunia Maya (Online)

Di era digital saat ini, komunikasi interpersonal telah mengalami transformasi yang signifikan, terutama di kalangan pecandu game online seperti Mobile Legends. Para pemain ini sering kali lebih memilih untuk berinteraksi dalam lingkungan virtual ketimbang bersosialisasi di dunia nyata. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui tingginya intensitas mereka dalam bermain game online, yang sering kali mengalahkan keinginan untuk terlibat dalam interaksi sosial di luar permainan.

Kebiasaan ini menciptakan sebuah ekosistem di mana para pecandu lebih nyaman dan akrab berkomunikasi dengan teman-teman mereka melalui platform game. Mereka sering kali menghabiskan berjam-jam dalam sesi permainan, membangun hubungan dan koneksi dalam dunia maya yang penuh dengan petualangan dan tantangan. Interaksi ini tidak hanya sekadar bertukar pesan atau berbagi strategi, tetapi juga menciptakan ikatan emosional yang dapat mengimbangi kekurangan interaksi sosial di dunia nyata. Sebagai hasilnya, para pecandu game online Mobile Legends ini cenderung menggunakan dunia virtual sebagai tempat untuk berkompensasi atas interaksi sosial yang terbatas di luar permainan. Dalam banyak kasus, mereka menemukan kenyamanan dan pemahaman di antara sesama pemain, menciptakan komunitas yang kuat meskipun terpisah oleh jarak fisik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran dunia virtual dalam membentuk cara kita berkomunikasi dan berinteraksi di zaman modern ini.

Berdasarkan pengamatan terhadap pernyataan para pecandu game online Mobile Legends, dapat disimpulkan bahwa saat ini game online telah berkembang menjadi sebuah media baru dalam konteks budaya teknologi. Game ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menciptakan peluang untuk interaktivitas yang lebih mendalam antara pemain. Dengan adanya platform ini, setiap individu yang terlibat dalam permainan dapat berkomunikasi, berkolaborasi, dan bersaing dengan pemain lain sehingga menciptakan suatu pengalaman sosial yang unik.

Lebih lanjut, interaksi yang dilakukan oleh para pecandu game online Mobile Legends di dalam komunitas daring sangatlah signifikan. Dalam komunitas ini, pemain dapat berbagi strategi, mendiskusikan taktik permainan, dan membangun hubungan sosial yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk bersenang-senang, tetapi juga sebagai ruang bagi individu untuk menjalin persahabatan dan membentuk jaringan sosial. Interaksi dalam komunitas online Mobile Legends ini menciptakan ikatan yang erat di antara para pemain, sehingga mereka tidak hanya menjadi rekan dalam permainan, tetapi juga teman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, game online seperti Mobile Legends berperan penting dalam membentuk dinamika sosial di kalangan penggemarnya, menawarkan lebih dari sekadar permainan, melainkan juga kesempatan untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendukung.

Para pecandu game online Mobile Legends mengaku lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berinteraksi di dunia maya dengan teman-temannya. Di platform jejaring sosial dan aplikasi chatting lainnya, mereka bahkan membuat grup eksklusif untuk para pemain Mobile Legends. Untuk membangun ikatan yang lebih erat antar anggota, komunitas online tersebut berfungsi sebagai platform untuk membina persahabatan dan koneksi.

Dalam konteks ini, para pecandu merasa sangat nyaman saat bermain dan berkolaborasi dalam satu tim Mobile Legends dengan teman-teman yang berada dalam grup tersebut. Rasa nyaman ini muncul karena



mereka telah membangun chemistry yang baik di antara setiap anggota grup. Dengan saling mengenal satu sama lain, mereka dapat berkomunikasi dengan lebih efektif dan bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan. Hal ini tidak hanya membuat pengalaman bermain menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat rasa persahabatan dan kebersamaan di dalam komunitas game mereka.

Lebih jauh lagi, pengalaman ini menciptakan lingkungan di mana setiap anggota merasa dihargai dan didukung, memungkinkan mereka untuk tumbuh dan berkembang bersama sebagai tim. Interaksi yang intens di dalam grup ini juga membantu mereka untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam permainan, meningkatkan kemampuan individu dan kolektif dalam strategi permainan. Dengan demikian, game online seperti Mobile Legends tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai platform untuk membangun hubungan sosial yang berarti dan mendalam.

Keakraban yang terjalin di dalam dunia virtual ternyata membawa dampak yang signifikan bagi para pecandu game online. Mereka merasa terhubung satu sama lain, menciptakan rasa saling percaya dan kepedulian yang mendalam. Hal ini berbeda dengan komunitas online yang berfokus pada Mobile Legends di media sosial seperti Facebook. Di platform ini, pemain membentuk grup yang berfungsi sebagai sarana untuk berbagi informasi dan menjadwalkan sesi permainan bersama dengan sesama penggemar Mobile Legends.

Dalam komunitas ini, interaksi tidak hanya terbatas pada penguatan pertemanan, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan lain yang memperkaya pengalaman bermain. Para anggota grup sering kali berpartisipasi dalam transaksi jual beli, di mana mereka bisa membeli atau menjual item dalam permainan, serta berbagi tips dan trik untuk meningkatkan kemampuan bermain mereka. Selain itu, komunitas ini juga aktif mengadakan berbagai event, seperti turnamen atau sesi permainan khusus, yang semakin mempererat hubungan antar anggota. Kegiatan-kegiatan ini menciptakan suasana yang dinamis di dalam komunitas, di mana setiap anggota merasa terlibat dan berkontribusi. Interaksi semacam ini tidak hanya memperluas jaringan sosial mereka, tetapi juga memberikan kesempatan untuk belajar dari pengalaman orang lain. Dengan berbagai kegiatan yang berlangsung, para pecandu game Mobile Legends dapat meningkatkan keterampilan mereka sambil membangun rasa kebersamaan yang kuat dalam komunitas. Dengan demikian, dunia virtual tidak hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga menjadi platform untuk membangun hubungan sosial yang bermanfaat dan saling mendukung.

Pecandu game online Mobile Legends berusaha mempertahankan hubungan yang telah mereka jalin dalam komunitas online setelah berinteraksi dalam grup Mobile Legends. Teori Repeated Games, yang muncul sebagai instrumen penting untuk memahami berbagai perilaku manusia, diterapkan dalam analisis ini. Teori ini menawarkan kerangka kerja penting untuk memahami bagaimana orang dapat mempertahankan

hubungan jangka panjang yang kooperatif dan efektif meskipun mereka hanya mementingkan diri sendiri.

Dalam konteks ini, hal tersebut menunjukkan upaya para pecandu game online Mobile Legends untuk mempertahankan hubungan interpersonal dengan anggota grup lainnya. Mereka menyadari bahwa menjaga hubungan yang baik tidak hanya menguntungkan secara sosial, tetapi juga dapat meningkatkan pengalaman bermain mereka. Dengan saling mendukung, berbagi informasi, dan berkolaborasi dalam permainan, mereka menciptakan lingkungan yang positif dan produktif di dalam grup. Keberhasilan dalam menjaga hubungan ini sangat bergantung pada interaksi yang berlangsung dalam grup. Para anggota seringkali berusaha untuk menunjukkan sikap saling menghargai dan memahami, yang menjadi kunci dalam menciptakan atmosfer yang harmonis. Ketika pemain merasa diakui dan dihargai, mereka lebih cenderung untuk terus berkontribusi dan berpartisipasi aktif dalam grup. Dalam jangka panjang, hubungan ini tidak hanya memperkuat rasa kebersamaan di antara para anggota, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kinerja tim dalam permainan.

Dengan demikian, interaksi yang dijalin dalam grup online tidak sekadar berlangsung di tingkat individu, tetapi juga mencerminkan dinamika kelompok yang kompleks. Teori Repeated Games memberikan kerangka untuk memahami bagaimana para pecandu game Mobile Legends dapat menyeimbangkan kepentingan pribadi dengan kebutuhan untuk

mempertahankan hubungan sosial yang saling menguntungkan dalam komunitas daring mereka.

Pecandu game online Mobile Legends mengungkapkan bahwa kedekatan antara anggota dalam grup komunitas tersebut terbentuk karena, selain membahas permainan seperti Mobile Legends, sering kali muncul obrolan-obrolan lain yang beragam. Topik yang dibahas tidak hanya terbatas pada game, namun juga meluas ke Mobile Legends dan candaan yang berkaitan dengan kehidupan nyata, yang kemudian menjadi bagian dari percakapan sehari-hari. Keakraban yang terjalin dalam komunitas tersebut juga sangat dipengaruhi oleh interaksi intens yang terjadi antar anggotanya. Pecandu game Mobile Legends merasa bahwa dengan berusaha menjadi dirinya sendiri saat berinteraksi di dalam grup, ia dapat merasa lebih nyaman dan lebih diterima oleh sesama anggota. Hal ini menciptakan lingkungan yang hangat dan mendukung, di mana anggota bebas berbagi informasi seputar Mobile Legends, serta mencari teman baru. Aktivitas di dalam grup tersebut sangat aktif dan penuh dengan keramahan. Sebagian besar anggotanya memiliki sifat humoris dan santai, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman bagi semua yang terlibat. Grup komunitas ini tidak hanya menjadi tempat untuk berbagi tips dan strategi seputar Mobile Legends, tetapi juga sebagai ruang sosial untuk menjalin persahabatan dan keakraban.

Interaksi yang dilakukan oleh pecandu game online Mobile Legends dalam grup biasanya muncul ketika ada topik menarik yang berkaitan

dengan game tersebut. Misalnya, saat ada pertandingan final yang menampilkan kemampuan (skill) dan tampilan (skin) hero dari masing-masing pemain, atau ketika seseorang di dalam grup menyebut namanya untuk mengajak bermain bersama. Pada momen-momen seperti itu, ia sering kali ikut serta dalam percakapan, memberikan tanggapan atau komentar. Namun, pecandu Mobile Legends ini juga mengakui bahwa ia lebih sering menjadi penonton pasif, mengikuti postingan game play atau diskusi orang lain tentang Mobile Legends tanpa terlalu banyak berpartisipasi. Ia lebih cenderung menggunakan waktunya untuk bermain Mobile Legends secara langsung, terutama ketika ada event-event khusus di dalam game yang menarik untuk diikuti.

Di sisi lain, ada juga pecandu Mobile Legends lain yang memiliki pendekatan berbeda dalam berinteraksi. Mereka cenderung hanya berpartisipasi dalam diskusi grup jika topiknya benar-benar menarik minat mereka, terutama jika terkait langsung dengan Mobile Legends. Bagi mereka, interaksi sosial di dalam grup lebih bersifat selektif, tergantung pada seberapa menarik topik yang sedang dibahas. Meskipun begitu, menjaga hubungan baik dengan anggota grup tetap penting. Oleh karena itu, pecandu game Mobile Legends ini berusaha untuk mengakrabkan diri dan berinteraksi lebih aktif ketika topik yang sedang dibahas sesuai dengan minatnya, terutama jika berhubungan dengan strategi, hero, atau update terbaru dari game Mobile Legends. Hal ini membantu memperkuat keakraban dan menjaga hubungan sosial di dalam komunitas game tersebut.

Komunikasi yang dimaksud dalam konteks pecandu game Mobile Legends adalah komunikasi interpersonal yang terjadi baik di dalam dunia virtual saat bermain maupun di luar dunia virtual dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam game, komunikasi berlangsung melalui voice chat atau pesan teks untuk berkoordinasi dalam permainan, meskipun sering kali disertai bahasa kasar atau toxic. Sementara itu, di luar game, komunikasi ini berlanjut dalam interaksi sosial sehari-hari, seperti saat bertemu di kampus atau berkumpul dengan teman-teman sesama pemain. Kebiasaan dan pola komunikasi yang terbentuk dalam dunia virtual sering kali memengaruhi cara mereka berkomunikasi di kehidupan nyata, menciptakan relasi yang erat namun juga berpotensi membawa dinamika negatif dari kebiasaan bermain game ke dalam hubungan sosial mereka.

Berdasarkan data yang diperoleh dari para pecandu game online Mobile Legends, diketahui bahwa di dalam permainan tersebut terdapat berbagai istilah khusus yang sering digunakan dalam komunikasi antar pemain. Seperti yang dikutip dari buku *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers – War Without Tears* karya Andreas Jahn-Sudmann dan Ralf Stockmann, game online bukan hanya sekadar alat komunikasi. Untuk membangun narasi dalam interaksi dan memperkuat identifikasi mereka sebagai anggota komunitas tertentu,

pemain diberikan akses tidak terbatas untuk memanfaatkan kosakata atau istilah yang sering digunakan dalam permainan.<sup>103</sup>

### 3. Komunikasi Interpersoanal Mahasiswa UIN KHAS Jember Pecandu Game Mobile Legends di Dunia Nyata (Offline)

Di luar permainan, interaksi sosial di antara para pemain Mobile Legends biasanya berlangsung seperti kehidupan sehari-hari pada umumnya. Mereka sering menghabiskan waktu bersama dengan melakukan berbagai kegiatan yang lazim dilakukan di dunia nyata, seperti makan bersama, berjalan-jalan, atau berkumpul di kafe untuk sekadar berbincang santai. Meskipun mereka berada di luar dunia virtual, pertemuan ini tetap menjadi momen berharga untuk mempererat hubungan pertemanan yang telah terjalin.

Namun, ada hal menarik yang membedakan interaksi sosial mereka dengan orang lain yang tidak bermain game. Pengalaman bermain Mobile Legends sering kali masih memberikan pengaruh besar terhadap percakapan mereka, meskipun saat itu mereka tidak sedang terlibat dalam permainan. Mereka mungkin melihat hal-hal di sekitar yang secara tidak langsung mengingatkan mereka pada elemen-elemen dari game tersebut. Sebagai contoh, ketika mereka melihat sebuah mobil besar melintas di jalan, candaan spontan sering muncul dengan menyebutnya sebagai "Johnson," salah satu karakter hero di Mobile Legends yang berbentuk seperti mobil. Hal ini menunjukkan betapa eratnya hubungan antara

---

<sup>103</sup> Andreas Jahn-Sudmann dan Ralf Stockmann, *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears*, (New York: Palgrave Macmillan) 100. [https://drive.google.com/file/d/1JyLcVxF7FdpjWb1MODTN2UDNhFCUYB5\\_/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1JyLcVxF7FdpjWb1MODTN2UDNhFCUYB5_/view?usp=sharing)

pengalaman bermain game dan keseharian mereka, di mana elemen-elemen dari permainan kerap menjadi bahan candaan atau obrolan yang menghidupkan suasana.

Selain bercanda tentang karakter dan elemen dari Mobile Legends, para pemain juga sering kali membawa topik-topik dalam game ke dalam percakapan mereka, bahkan saat sedang berada di tengah kegiatan sosial. Mungkin saja, ketika mereka sedang makan di sebuah restoran atau nongkrong bersama, mereka membahas strategi yang baru mereka coba, skin hero yang baru saja dirilis, atau turnamen yang baru-baru ini mereka saksikan. Diskusi ini bukan hanya sekadar hiburan, melainkan juga menjadi bagian dari interaksi yang memperkuat ikatan pertemanan di antara mereka. Keakraban yang terbentuk di dalam permainan tampaknya memperluas ruang lingkup komunikasi mereka di dunia nyata, membuat topik Mobile Legends selalu relevan dalam setiap pertemuan.

Interaksi sosial ini juga mencerminkan betapa besar pengaruh Mobile Legends dalam kehidupan mereka sehari-hari. Game ini bukan hanya menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi bahasa bersama yang menyatukan mereka dalam komunitas yang lebih besar. Kegiatan seperti makan bersama atau jalan-jalan menjadi lebih bermakna karena ada elemen tambahan dari pengalaman bermain yang mereka bawa ke dalam kehidupan nyata. Percakapan mereka sering kali dipenuhi dengan referensi dari game, seperti istilah-istilah dalam permainan, nama-nama hero, atau taktik yang pernah mereka coba. Tidak hanya itu, efek dari permainan juga tampak



dalam cara mereka berpikir dan berperilaku. Pengalaman bermain dalam format tim 5 vs 5 di Mobile Legends telah membentuk cara mereka berkomunikasi dan bekerja sama. Di dunia nyata, hal ini tercermin dalam kemampuan mereka untuk memahami satu sama lain, saling mendukung, dan bahkan bercanda tentang kekalahan atau kemenangan yang mereka alami di dalam game. Chemistry yang terbentuk saat bermain Mobile Legends tidak hilang begitu saja ketika permainan berakhir, melainkan berlanjut dan terintegrasi dalam hubungan sosial di kehidupan sehari-hari.

Lebih dari itu, interaksi sosial yang terbentuk di luar permainan juga menjadi bukti bahwa game seperti Mobile Legends telah menjadi bagian penting dari identitas sosial mereka. Setiap kali mereka bertemu, game ini sering kali menjadi titik awal percakapan, membuka peluang bagi diskusi yang lebih dalam, baik mengenai game itu sendiri maupun hal-hal di luar game. Meskipun mereka mungkin tidak selalu membahas Mobile Legends, namun ada koneksi yang mendasari interaksi mereka, di mana game ini berfungsi sebagai pengikat yang menghubungkan mereka dalam banyak aspek kehidupan.

Pada akhirnya, ini menunjukkan bahwa Mobile Legends, lebih dari sekadar permainan, telah menjadi bagian integral dari keseharian para pemainnya. Game ini menciptakan jembatan yang menghubungkan dunia virtual dan dunia nyata, di mana pemain dapat mengekspresikan pengalaman mereka, berbagi kegembiraan, dan memperkuat hubungan sosial. Game ini bukan hanya sarana hiburan di waktu luang, tetapi juga

alat untuk membangun komunitas yang solid di luar layar, melalui kegiatan sosial yang menyenangkan dan penuh makna. Dengan demikian, meskipun mereka sedang tidak bermain, pengaruh Mobile Legends tetap ada dalam interaksi mereka sehari-hari, menunjukkan bahwa permainan ini telah menjadi bagian dari identitas mereka sebagai individu dan sebagai kelompok.

Waktu luang yang dimiliki oleh mahasiswa, terutama saat tidak ada aktivitas kampus atau kewajiban lain, sering diisi dengan kegiatan bermain game bersama teman-teman. Dalam kondisi ini, game seperti Mobile Legends menjadi pilihan utama untuk menghabiskan waktu bersama. Mereka mungkin berkumpul di satu tempat, baik di rumah salah satu teman, di kafe, atau bahkan secara virtual melalui platform daring. Suasana kebersamaan yang terbentuk dari bermain bersama ini menjadi bagian penting dari dinamika pertemanan mereka. Ketika sedang tidak terlibat dalam permainan, misalnya saat makan bersama atau hanya sekadar berbincang santai, obrolan mereka sering kali kembali pada topik seputar game. Mereka membahas berbagai hal yang berkaitan dengan Mobile Legends, mulai dari strategi baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan tim, hingga cara membangun kekompakan saat bermain. Topik seperti ini menjadi sangat penting dalam game yang berbasis tim, di mana kerja sama dan sinergi antar pemain merupakan kunci untuk meraih kemenangan.

Selain itu, mereka juga sering mendiskusikan pengalaman pribadi masing-masing saat bermain, seperti bagaimana mereka mengalahkan lawan dalam situasi yang sulit atau momen-momen menegangkan yang dialami selama pertandingan. Percakapan ini tidak hanya memperkaya wawasan mereka tentang game, tetapi juga mempererat hubungan sosial di antara mereka. Dengan membagikan pengalaman bermain, mereka tidak hanya berbicara soal teknis game, tetapi juga tentang bagaimana menghadapi tantangan, baik di dalam game maupun dalam kehidupan nyata. Meskipun topik utama yang sering dibahas berkisar seputar permainan, mereka tidak jarang mengalihkan pembicaraan ke hal-hal lain yang lebih personal. Topik seperti pengalaman kuliah, pekerjaan sampingan, keluarga, atau bahkan perencanaan masa depan sering kali menjadi bagian dari diskusi mereka. Interaksi ini menunjukkan bahwa meskipun mereka memiliki kecintaan yang kuat terhadap game, hubungan sosial yang mereka jalin tidak terbatas hanya pada dunia virtual. Mereka mampu menyeimbangkan antara kesenangan bermain game dan kebutuhan untuk terhubung secara emosional dengan teman-teman mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa bermain game tidak semata-mata tentang hiburan atau pelarian dari rutinitas. Melalui interaksi yang terjadi, para pemain game ini membangun hubungan yang lebih dalam dengan teman-temannya. Misalnya, saat membahas strategi dalam Mobile Legends, mereka juga belajar tentang pentingnya kerja sama, saling

mendukung, dan berkomunikasi secara efektif—hal-hal yang pada akhirnya juga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, bermain game bukan hanya soal kemenangan atau hiburan semata, tetapi juga tentang bagaimana memperkuat keterampilan sosial dan menciptakan hubungan yang lebih baik di dunia nyata.

Interaksi sosial yang terjadi di antara para pemain game ini tidak jauh berbeda dari hubungan sosial lainnya. Ketika mereka berkumpul, terutama di kalangan pemuda dan mahasiswa, topik yang sering muncul mungkin masih berkaitan dengan game, terutama Mobile Legends yang sangat populer di kalangan mereka. Namun, seiring berjalannya waktu, pembicaraan tersebut meluas ke topik-topik lain yang mereka minati, seperti film, musik, atau kegiatan sehari-hari lainnya. Hal ini membuktikan bahwa meskipun game menjadi salah satu faktor yang mempertemukan mereka, hubungan yang terbentuk di antara mereka tidak terbatas hanya pada dunia game saja.

Dalam setiap pertemuan, Mobile Legends mungkin menjadi pemicu awal percakapan, tetapi seiring berkembangnya diskusi, mereka juga berbagi tentang kehidupan pribadi masing-masing. Mereka mendiskusikan hal-hal yang relevan dengan kehidupan mereka, seperti kesulitan dalam kuliah, perencanaan karier, atau bahkan sekadar berbagi pengalaman lucu yang terjadi sehari-hari. Dengan cara ini, game menjadi jembatan yang menghubungkan dunia virtual dengan dunia nyata, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dan saling mendukung di kedua sisi kehidupan tersebut.

Di sisi lain, interaksi sosial ini juga memberikan ruang bagi mereka untuk belajar lebih banyak tentang satu sama lain. Dengan berbagi cerita dan pengalaman, mereka dapat memperdalam pemahaman terhadap teman-temannya, sehingga tercipta hubungan yang lebih kuat dan penuh kepercayaan. Kegiatan seperti ini juga membantu mereka untuk membangun solidaritas dan persahabatan yang lebih erat, di mana mereka tidak hanya saling mengenal sebagai pemain game, tetapi juga sebagai individu dengan berbagai pengalaman dan latar belakang yang beragam.

Pada akhirnya, ini menunjukkan bahwa interaksi sosial yang terjadi di antara para pemain game tidak hanya terbatas pada diskusi seputar permainan. Mereka juga mampu membangun hubungan yang lebih mendalam melalui berbagai aktivitas dan percakapan yang lebih luas. Meskipun Mobile Legends mungkin menjadi fokus utama dalam beberapa pertemuan, perbincangan mereka tidak berhenti di sana. Mereka terus mengeksplorasi topik-topik lain yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, menciptakan ruang bagi interaksi yang lebih kompleks dan bermakna. Dengan demikian, meskipun mereka menikmati bermain game, mereka tetap menyadari pentingnya membangun hubungan sosial di luar konteks permainan. Game menjadi salah satu sarana untuk mempertemukan mereka, tetapi ikatan yang terbentuk jauh melampaui dunia game itu sendiri. Interaksi sosial ini membuktikan bahwa hubungan yang terjalin melalui game dapat berkembang menjadi hubungan pertemanan yang erat dan penuh makna, baik di dunia virtual maupun dunia nyata.

Dari hasil penelitian diatas dapat diartikan bahwa interaksi sosial di antara pemain Mobile Legends melampaui dunia virtual dan menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari mereka. Meskipun berkumpul untuk bermain game, kegiatan seperti makan bersama, nongkrong di kafe, atau hanya berbincang santai juga menjadi momen berharga untuk memperkuat hubungan pertemanan. Pengalaman bermain game sering kali menjadi topik percakapan utama, baik berupa candaan tentang karakter dalam game, diskusi strategi, atau berbagi pengalaman. Namun, percakapan ini tidak terbatas pada game saja, melainkan berkembang menjadi obrolan tentang kehidupan pribadi, seperti kuliah, pekerjaan, atau perencanaan masa depan.

Game Mobile Legends juga berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan dunia virtual dengan dunia nyata. Pengalaman bermain game yang berbasis tim 5v5 mengasah kemampuan mereka dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan saling mendukung, yang kemudian diterapkan dalam interaksi sosial sehari-hari. Selain itu, game ini memperkuat ikatan mereka dengan bahasa dan referensi bersama yang menciptakan rasa kebersamaan yang lebih erat.

Pada akhirnya, meskipun game menjadi titik awal interaksi mereka, hubungan yang terbentuk di antara para pemain tidak terbatas pada game itu sendiri. Mereka mampu menciptakan hubungan sosial yang lebih dalam dan kompleks, baik di dalam maupun di luar konteks permainan. Game ini menjadi bagian integral dari identitas sosial mereka dan membantu

membangun komunitas yang solid, menciptakan ikatan yang melampaui dunia virtual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *Mobile Legends* di kalangan mahasiswa pecandu game di UIN KHAS Jember telah memengaruhi pola komunikasi interpersonal mereka, baik dalam dunia virtual maupun nyata. Teori Kultivasi menjadi kerangka yang relevan untuk menjelaskan bagaimana paparan media, dalam hal ini permainan *Mobile Legends*, membentuk pola pikir, nilai, dan perilaku komunikasi mahasiswa. Berikut temuan berdasarkan teori kultivasi:

a. Pengaruh Pola Komunikasi Virtual ke Dunia Nyata

Paparan intens terhadap budaya komunikasi dalam *Mobile Legends* membentuk nilai seperti kerja sama dan strategi, tetapi juga menormalisasi bahasa agresif (*toxic*). Pola ini terbawa ke dunia nyata, memengaruhi cara mahasiswa berkomunikasi dalam konteks akademik dan sosial.

b. Kultivasi Identitas Sosial

Mahasiswa pecandu *Mobile Legends* membentuk subkultur dengan pola komunikasi dan istilah khas yang mempererat hubungan dalam kelompok, tetapi terkadang menciptakan jarak dengan lingkungan sosial kampus yang lebih luas.

c. Persepsi Realitas yang Dipengaruhi Media

Nilai kompetisi dan konflik dalam permainan menciptakan persepsi hubungan interpersonal yang lebih kompetitif daripada

kooperatif, memengaruhi kualitas interaksi mahasiswa di luar dunia permainan.

Berdasarkan teori kultivasi, dapat disimpulkan bahwa permainan Mobile Legends tidak hanya menjadi media hiburan bagi mahasiswa pecandu game di UIN KHAS Jember, tetapi juga membentuk pola komunikasi dan nilai-nilai yang mereka bawa ke dunia nyata. Proses kultivasi ini memiliki dampak ganda: memperkuat solidaritas dan kerja sama dalam komunitas permainan, namun juga berpotensi menghambat interaksi yang sehat di lingkungan sosial yang lebih luas.

Berikut adalah tabel yang membandingkan pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends di dunia maya dan dunia nyata:

**Tabel 4.1:** Perbandingan Pola Komunikasi Pecandu Game

Aspek	Di Dunia Maya (Online)	Di Dunia Nyata (Offline)
Media Komunikasi	Voice chat, text chat, Discord, WhatsApp, dan in-game chat	Tatap muka, obrolan langsung, dan diskusi kelompok
Bahasa yang Digunakan	Bahasa informal, slang, toxic (kadang kasar dan spontan)	Lebih sopan, cenderung menggunakan bahasa sehari-hari
Fokus Komunikasi	Strategi permainan, kerja sama tim, koordinasi serangan	Diskusi akademik, kehidupan sehari-hari, dan aktivitas sosial
Intensitas Interaksi	Tinggi, berjam-jam dalam satu sesi permainan	Relatif lebih rendah, tergantung pada jadwal dan pertemuan
Keterlibatan Emosi	Emosi lebih meledak-ledak, mudah tersulut saat kalah/menang	Lebih stabil, jarang dipengaruhi hasil permainan
Kualitas Hubungan	Cenderung akrab dalam komunitas, solidaritas dalam tim	Lebih personal dan mendalam
Pengaruh Terhadap	Dapat mengganggu jadwal	Lebih mendukung



Akademik	kuliah jika bermain berlebihan	komunikasi akademik dan sosialisasi
Dinamika Konflik	Sering terjadi konflik verbal (toxic), tetapi cepat berlalu	Konflik lebih jarang, tetapi bisa berdampak lebih lama
Bentuk Kerja Sama	Kerja sama dalam permainan untuk mencapai kemenangan	Kerja sama dalam tugas kuliah atau kegiatan organisasi

Skripsi ini memberikan kontribusi penting sekaligus relevansi yang kuat terhadap Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) dalam memahami dinamika komunikasi interpersonal mahasiswa di era digital, khususnya dalam konteks fenomena kecanduan game Mobile Legends. Berikut adalah kontribusi dan relevansi yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Pengayaan Kajian Komunikasi Interpersonal di Era Digital

Skripsi ini memperkaya literatur Prodi KPI dengan mengidentifikasi pola komunikasi roda sebagai pola dominan dalam komunitas pecandu Mobile Legends. Penelitian ini memberikan pemahaman baru tentang bagaimana pola komunikasi interpersonal terbentuk di komunitas digital dan bagaimana pola tersebut memengaruhi interaksi sosial mahasiswa Muslim, baik di dunia maya maupun nyata. Kajian ini relevan bagi Prodi KPI yang berfokus pada peningkatan efektivitas komunikasi dalam kegiatan dakwah dan penyiaran Islam.

2. Strategi Komunikasi Dakwah yang Kontekstual dan Efektif

Temuan tentang pola komunikasi roda dapat menjadi inspirasi bagi Prodi KPI untuk merancang model komunikasi dakwah yang efisien dan terstruktur. Seperti halnya kapten tim yang menjadi pusat

komunikasi dalam komunitas gamer, model ini dapat diterapkan untuk menciptakan strategi dakwah berbasis kelompok, dengan pemimpin dakwah sebagai pusat informasi yang memastikan pesan tersampaikan dengan baik kepada anggota kelompok.

### 3. Penyiaran Islam yang Ramah Digital

Skripsi ini relevan dalam membantu Prodi KPI memahami bagaimana komunitas digital seperti gamer Mobile Legends dapat dijadikan sasaran dakwah yang strategis. Dengan memanfaatkan gaya komunikasi khas komunitas gamer, seperti voice chat dan istilah dalam game, Prodi KPI dapat menciptakan konten dakwah digital yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan generasi muda, sehingga mampu menjangkau audiens dengan pendekatan yang lebih modern dan relevan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends di UIN KHAS Jember menunjukkan dinamika yang unik, baik dalam dunia virtual maupun nyata. Di dunia virtual, komunikasi mereka berpusat pada strategi permainan dengan memanfaatkan fitur seperti voice chat. Namun, dinamika emosi selama bermain, seperti tekanan untuk menang atau kekalahan, sering memunculkan penggunaan bahasa kasar yang terkadang terbawa ke hubungan interpersonal di dunia nyata.
2. Di dunia nyata, pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game cenderung dipengaruhi oleh kebiasaan mereka di dunia virtual. Mahasiswa yang aktif bermain game sering membentuk kelompok sosial yang eksklusif, yang memperkuat solidaritas di antara anggota tetapi juga memengaruhi hubungan mereka dengan komunitas kampus lainnya. Komunikasi yang terjadi lebih banyak berorientasi pada aktivitas bermain game dibandingkan pada aktivitas akademik.
3. Intensitas bermain game yang tinggi berdampak pada terganggunya keseimbangan antara aktivitas akademik dan sosial mahasiswa. Beberapa mahasiswa pecandu Mobile Legends mengabaikan tugas akademik dan menunjukkan penurunan dalam komunikasi yang sehat dengan teman-

teman dan dosen. Hal ini mencerminkan tantangan besar dalam menciptakan komunikasi yang produktif di lingkungan kampus.

4. Meskipun terdapat dampak negatif, komunitas pemain Mobile Legends juga memberikan pengalaman positif berupa peningkatan kerja sama tim, pengertian antar anggota, dan rasa kebersamaan. Namun, nilai-nilai ini sering kali terbatas pada lingkup komunitas game dan belum sepenuhnya terintegrasi dengan hubungan sosial yang lebih luas di kampus.
5. Fenomena kecanduan game Mobile Legends di kalangan mahasiswa UIN KHAS Jember menjadi kontradiksi terhadap visi misi universitas yang bertujuan menciptakan mahasiswa berakhlak mulia. Pola komunikasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islami, seperti penggunaan bahasa kasar dan pengabaian tanggung jawab, menunjukkan adanya kebutuhan untuk langkah-langkah pembinaan yang lebih intensif untuk mendukung mahasiswa dalam menjalankan peran mereka sesuai dengan nilai-nilai kampus.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan juga kesimpulan yang telah di paparkan di atas, maka peneliti akan memberikan beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

### **1. Perkuat Hubungan Sosial**

Berdasarkan manfaat praktis penelitian ini, mahasiswa disarankan untuk mengurangi intensitas bermain Mobile Legends dan meningkatkan interaksi langsung dengan teman-teman di luar permainan. Hal ini dapat

membantu mereka menciptakan hubungan sosial yang lebih bermakna dan mendukung visi kampus untuk menciptakan mahasiswa yang berakhlak mulia.

## 2. Terapkan Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata

Keterampilan kerja sama dan komunikasi yang terlatih melalui Mobile Legends dapat diaplikasikan dalam kegiatan akademik maupun sosial, seperti diskusi kelompok, kegiatan organisasi, atau proyek komunitas. Ini selaras dengan manfaat teoritis penelitian untuk memperluas wawasan tentang komunikasi interpersonal dalam konteks praktis kehidupan kampus.

## 3. Peningkatan Pembinaan oleh Kampus

Kampus UIN KHAS Jember diharapkan lebih aktif menyediakan program pembinaan yang mendukung mahasiswa dalam mengelola waktu dan aktivitas mereka, seperti pelatihan manajemen waktu, pengendalian diri, dan pengembangan keterampilan interpersonal. Hal ini sesuai dengan manfaat penelitian untuk memberikan rekomendasi praktis kepada institusi pendidikan.

## 4. Optimalisasi Mobile Legends Sebagai Sarana Edukasi dan Sosialisasi

Game Mobile Legends dapat diintegrasikan sebagai media pembelajaran kreatif untuk melatih kemampuan kerja sama, strategi, dan problem-solving. Kampus dapat memanfaatkan elemen permainan ini dalam kegiatan edukatif, seperti simulasi berbasis permainan atau kompetisi yang mendorong nilai-nilai kerja sama dan komunikasi positif.

#### 5. Kurangi Penggunaan Bahasa Toxic

Sebagai bagian dari pembinaan karakter Islami, mahasiswa diharapkan lebih sadar akan penggunaan bahasa dalam berkomunikasi. Pelatihan etika komunikasi dapat membantu mereka untuk menghindari penggunaan bahasa toxic, sehingga mencerminkan nilai-nilai moral dan etika yang diusung oleh UIN KHAS Jember. Hal ini juga mendukung manfaat penelitian secara praktis bagi pengembangan sikap dan perilaku mahasiswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Latubessy dan A. Jazuli, "Analisis Model Penelusuran Backward Chaining dalam Mendeteksi Tingkat Kecanduan Game pada Anak" *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 5, no. 4. (2017)
- Amal Fajri Asti, "Perilaku Komunikasi Antarpersona Pecandu Game Online Pubg Mobile" (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar), (Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2019).
- Andreas Jahn-Sudmann dan Ralf Stockmann, *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, War Without Tears*, (New York: Palgrave Macmillan)
- Burhanudin, dkk. "Analisis Model Komunikasi Lasswell pada Kebijakan Kartu Identitas Anak di Karawang." *VISA: Journal of Vision and Ideas* 4.3 (2024)
- Cindy Mutiara Annur, "Mobile Legends, Game Paling Disukai di Indonesia" <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia> (Diakses pada 20 Maret 2024)
- Citra Anggraini, dkk, "Komunikasi Interpersonal," *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022).
- Daftar Mahasiswa Aktif Semester Genap 2023/2024 UIN KHAS Jember [https://siakads1.uinkhas.ac.id/daftar\\_mhs\\_her.php](https://siakads1.uinkhas.ac.id/daftar_mhs_her.php) (Diakses pada 20 Oktober 2024)
- Darma Putra Satria, dkk. "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online 'Mobile Legends' Di Lingkungan Keluarga," *PARAHITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2) (2021)
- Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003)
- John W. Creswell, *Research Design Qualitative and Mixed Methods Approaches*, Asia Pacific: Sage Publications. (2014).
- Khabibur Rohman, "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online." *Martabat*, 2(1), 2018.
- M. Ichsan Nawawi, dkk, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Alauddin

- Makassar", *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1) (2021)
- Monavia Ayu Rizaty, "Pemain Mobile Legends Dunia Capai 80,76 Juta pada Desember 2022".
- Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, and Muhammad Muthahari Ramadhani, "Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin," *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science* 3, no. 2 (2021):
- Nabila, Sasikirana Putri, "Model komunikasi interpersonal Mahasiswa Gamers komunitas UINSA E-Sport divisi Mobile Legends: Bang Bang," (Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022)
- Pengki Saputra. "Kemampuan kontrol diri remaja pecandu game mobile legends di kelurahan Kebun Beler kota Bengkulu." Doctoral dissertation, Iain Bengkulu (2019)
- Robert West, and Jamie Brown. "Theory of addiction." (2013).
- Sejarah UIN KHAS Jember, <https://uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-uin-khas-jember> (Diakses pada 20 Oktober 2024).
- Simon A. Levin. "Games, Group, and the Global Goods" (New York: Springer, 2009)
- Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4.1 (2017)
- Subandi, dkk, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak." *Al Kamal* 2.1 (2022)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017): 7-8.
- Tarsani dan Rahmat Hidayat Eka Putra Putra, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online," (2016)
- Visi dan Misi UIN KHAS Jember <https://uinkhas.ac.id/page/detail/visi-dan-misi-uin-khas-jember> (diakses pada, 20 November 2024)
- Wafiudin, Ahmad, and Kun Wazis, "Komunikasi Interpersonal dalam Mediasi Permasalahan Pasangan Suami Istri di Pengadilan Agama Banyuwangi." *Icon: Journal of Islamic Communication* 1.1 (2022)
- Yohanes, R. D., dan Purnomo, J. T. "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja." *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 4(1), 2017.



Zaenal Mukarom, *Teori-teori komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020)

Zemi Sulastri, “Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game Online, Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan.” Doctoral dissertation, UIN FAS Bengkulu (2021).

Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: CV.Syakir Media Press, 20



**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Zakki Hasan Tifanu

NIM : D20191064

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 28 November 2024

Saya yang menyatakan



Moh. Zakki Hasan Tifanu

NIM. D20191064

### MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends Di Kampus Uin Khas Jember	1. Komunikasi Interpersonal 2. Pecandu game Mobile Legends 3. Hubungan antara kecanduan game dan komunikasi	1. Pengertian komunikasi interpersonal 2. pengaruh komunikasi terhadap hubungan interpersonal 3. Interaksi sosial mahasiswa yang terpengaruh oleh kecanduan game 4. Frekuensi bermain game	1. Informan: a. Mahasiswa 2. Observasi 3. Dokumentasi	1. Jenis penelitian ini kualitatif deskriptif 2. Teknik Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 3. Teknik Analisis Data: a. Reduksi Data b. Penyajian Data c. Kesimpulan 4. Keabsahan Data a. Triangulasi Sumber b. Triangulasi Data	1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal mahasiswa pecandu game Mobile Legends di UIN KHAS Jember, serta bagaimana pengaruhnya terhadap hubungan sosial mahasiswa pecandu game di lingkungan kampus? 2. Bagaimana komunikasi interpersonal Mahasiswa UIN KHAS Jember pecandu game Mobile Legends didalam dunia virtual (online)? 3. Bagaimana komunikasi interpersonal Mahasiswa UIN KHAS Jember pecandu game Mobile Legends diluar dunia virtual (offline)?

### Pedoman Wawancara

1. Apakah game Mobile Legends saat ini hanya digunakan untuk bermain saja, atau ada fungsi lain seperti interaksi dengan orang lain?
2. Apakah ada komunitas Mobile Legends yang memungkinkan kita bermain dan berinteraksi Bersama?
3. Bagaimana interaksi terjadi di dunia virtual atau didalam komunitas Mobile Legends?
4. Topik seperti apa yang biasanya dibahas dalam komunitas atau di dalam dunia virtual tersebut?
5. Interaksi seperti apa yang dilakukan di luar dunia virtual?
6. Topik seperti apa yang biasanya dibahas di luar dunia virtual?
7. Berapa lama biasanya anda menghabiskan waktu dalam bermain Mobile Legends?
8. Apakah bermain Mobile Legends mempengaruhi komunikasi Interpersonal anda seperti berkata kotor?
9. Bagaimana dampak pada komunikasi anda selama bermain Mobile Legends?
10. Apa pengaruh sosial yang terjadi setelah bermain Mobile Legends?



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136  
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: fakultasdakwah@uinkhas.ac.id  
Website: www.uinkhas.ac.id



**SURAT KETERANGAN NARASUMBER**

Dalam rangka mendukung kegiatan penelitian, peneliti telah mewawancarai lima narasumber dari kalangan mahasiswa UIN KHAS Jember yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian ini berjudul: "Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends di Kampus UIN KHAS Jember."

Berikut adalah daftar narasumber yang telah memberikan keterangan dan informasi:

No.	Nama	Fakultas	NIM	TTD
1.	Ainul Yaqin	Dakwah	D20191116	
2.	Ahmad Fariz	FTIK	205101020007	
3.	Khoirul Umam	FUAH	212104010051	
4.	Syahid Abdul Majid Arifin	FEBI	E20193052	
5.	Moh. Ramdhan Harisuddin	Syariah	212102030042	

Berdasarkan keterangan di atas, para narasumber tersebut telah bersedia memberikan informasi dan menjadi subjek penelitian dalam rangka mendukung kegiatan penelitian ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 26 November 2024

Mohammad Zakki Hasan Tifanu  
NIM. D20191064

Lampiran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Malaram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136  
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: fakultasdakwah@uinkhas.ac.id  
Website: www.uinkhas.ac.id




### SURAT KETERANGAN PEMBIMBING SKRIPSI

Kami atas nama Pembimbing Skripsi menerangkan bahwa :

Nama : Mohammad Zakki Hasan Tifanu  
NIM : D20191064  
Semester : XI  
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends di Kampus UIN KHAS Jember

Telah selesai proses bimbingannya sejak tanggal 18 Januari 2024 s/d 24 November 2024 Oleh karena itu, mahasiswa tersebut diperkenankan mendaftarkan diri untuk mengikuti **Ujian Skripsi**. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 November 2024  
Pembimbing,

  
Dr. Kun Wazis, S.Sos., M.I.Kom  
NIP : 197410032007101002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



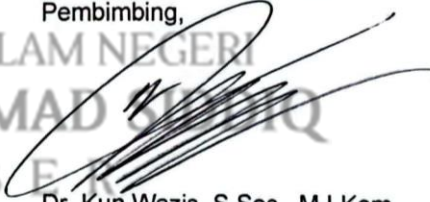
### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Judul : Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pecandu Game Mobile Legends di Kampus UIN KHAS Jember

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TTD
1	18 Januari 2024	Peneliti melakukan observasi sementara di lingkungan kampus UIN KHAS Jember	
2	25 Januari 2024	Peneliti melakukan observasi lebih lanjut kepada narasumber	
3	25 September 2024	Wawancara dengan narasumber pecandu game Mobile Legends	
4	26 September 2024	Wawancara dengan narasumber pecandu game Mobile Legends	
5	1 Oktober 2024	Wawancara dengan narasumber pecandu game Mobile Legends	
6	3 Oktober 2024	Wawancara dengan narasumber pecandu game Mobile Legends	
7	21 November 2024	Selesai Penelitian	

Jember, 21 November 2024  
Pembimbing,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SYAFIQ  
JEMBER

  
Dr. Kun Wazis, S.Sos., M.I.Kom  
NIP : 197410032007101002

## DOKUMENTASI



Wawancara dengan Mohammad Ramadhan Harisuddin (26 September 2024),  
Mahasiswa Fakultas Syariah



Wawancara dengan Khoirul Umam(3 Oktober 2024),  
Mahasiswa Fakultas FUAH





Wawancara dengan Ahmad Fariz (25 September 2024),  
Mahasiswa Fakultas FTIK



Wawancara dengan Syahid Abdul Majid Arifin (26 September 2024),  
Mahasiswa Fakultas FEBI



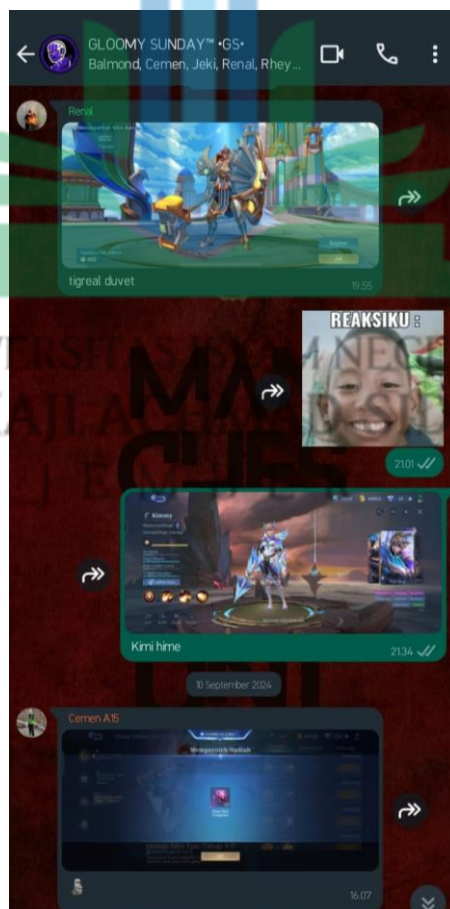
Wawancara dengan Ainul Yaqin (1 Oktober 2024),  
Mahasiswa Fakultas Dakwah



Proses Bermain Mobile Legends Setelah Perkuliahan Dengan  
Pola Komunikasi Roda



Proses Bermain Mobile Legends di Depan Kelas Dengan Pola Komunikasi Roda



Obrolan di Grub Whatsapp Mobile Legends

## BIODATA PENULIS



Nama : Mohammad Zakki Hasan Tifanu  
 NIM : D20191064  
 Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 23 Oktober 2001  
 Alamat : Dsn. Kedung Mini Rt.019/Rw.009 Desa  
 Kertosuko, Kecamatan Krucil, Kabupaten  
 Probolinggo.  
 Fakultas : Dakwah  
 Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Agama : Islam  
 E-mail : hasanzakki7@gmail.com

### RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN KERTOSUKO 2
2. SMPN 2 KRUCIL
3. SMAS UNGGULAN HAFSA BPPT GENGGONG
4. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER