

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA SISWA
MAN 6 JOMBANG**

SKRIPSI



OLEH.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**MUHAMMAD YUSUF QOMARUZ ZAMAN
NIM. D20181076**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
2025**

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA SISWA
MAN 6 JOMBANG**

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

**MUHAMMAD YUSUF QOMARUZ ZAMAN
NIM. D20181076**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
APRIL 2025**

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA SISWA
MAN 6 JOMBANG**

SKRIPSI

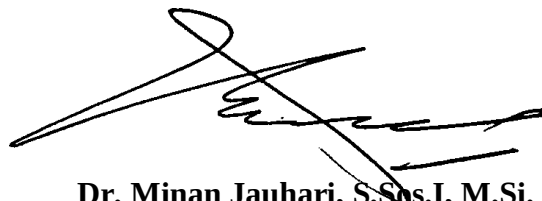
Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh:

**MUHAMMAD YUSUF QOMARUZ ZAMAN
NIM. D20181076**

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

Disetujui Pembimbing



Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I, M.Si.
NIP. 197808102009101004

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA SISWA
MAN 6 JOMBANG**

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 : 29 April 2025

Tim Penguji

Ketua



Dr. Imam Turmudi, S. Pd., M.M
NIP. 197111231997031003

Sekretaris



Zulfan Nabrisah, M.Th.I.
NIP. 198809142019032013

Anggota :

1. Dr. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag, M.Med.Kom.
2. Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I, M.Si.



Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah



Dr. Fawaizul Umam, M.Ag.
NIP. 197302272000031001

MOTTO

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلَحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ □ ١٠

Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat. (QS Al-Hujurat ayat 10)¹



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

¹ Al Qur'an Terjemah Indonesia, Surat Al-Hujurat: 10.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur kehadiran Allah SWT atas karunia rahmat, hidayah dan petunjuk-Nya, sehingga saya mempunyai kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Dengan usaha dan perjuangan penuh jerih payah serta doa dari orang-orang terdekat. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih serta mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya, yang sangat saya sayangi dan cintai, Ayahanda Bahrul Ilmi yang selalu memberikan dukungan serta doa, agar saya tidak menyerah dan terus berjuang. Ibunda saya Anis Nur Laili yang selalu sabar dalam mendoakan, memberikan motivasi atau inspirasi kepada anaknya agar tidak menyerah dalam meraih gelar sarjana.
2. Kedua adik saya, yakni Diana Ilma Yunita Dan Alwi Hasyim yang sangat saya sayangi berkata doa mereka, akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini walaupun banyak rintangan yang menghadang.
3. Tunangan saya, Septi Indra Oktavia, yang memberikan waktunya untuk mendampingi saya dalam menyelesaikan skripsi.
4. Kak Daeng Wibisono, M.Pd. yang memberikan motivasi dan arahan kepada saya saat melakukan penelitian, semoga semua kebaikan yang beliau berikan kepada saya dicatat menjadi amal ibadah oleh Allah SWT.
5. Kepada guru-guru saya, yakni guru MI, SMP, MAN 6 Jombang dan UIN KHAS Jember yang telah bersabar membimbing serta menyalurkan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Segala puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas karunia rahmat, hidayah-Nya, sehingga perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Tidak lupa shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW sebagai suri tauladan yang mengajarkan umat agar selalu berjuang dalam setiap langkah kebaikan.

Setelah melalui proses yang panjang dan penuh perjuangan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* Pada Siswa MAN 6 Jombang” untuk diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Program studi / Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan adanya bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, maka peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, SAg., M.M., CPEM. Rektor UIN KHAS Jember, yang telah meningkatkan mutu penelitian karya ilmiah di UIN KHAS Jember.
2. Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag. Dekan Fakultas Dakwah yang telah memberikan fasilitas selama proses studi sehingga skripsi ini dapat selesai.

3. Dr. Minan Jauhari S.Sos.I.,M.Si selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing proses penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I. selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah membantu melancarkan proses persetujuan skripsi ini.
5. Tim penguji UIN KHAS Jember, yang telah memberikan arahan, kritik dan saran.
6. Bapak/Ibu Dosen, khususnya Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu serta pengetahuan yang berharga serta membimbing dengan penuh kesabaran kepada peneliti selama di bangku kuliah.
7. Seluruh Civitas Akademika UIN KHAS Jember, yang telah membantu dalam kelancaran proses penyelesaian tugas akhir ini.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018. Semoga ilmu yang kita peroleh bermanfaat untuk mengantarkan kesuksesan di masa depan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kekurangan yang ada di dalamnya. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat menjadi sumbangsih khazanah ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

Jember, 14 Februari 2025

M. Yusuf Qomaruz Zaman
NIM. D20181076

ABSTRAK

M. Yusuf Qomaruz Zaman, 2025 : Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* Pada Siswa MAN 6 Jombang.

Komunikasi merupakan suatu proses pertukaran sebuah pesan oleh komunikator kepada komunikan. Komunikasi saat ini menjadi suatu hal yang sangat penting karena segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan manusia selalu berhubungan dengan interaksi sosial di kehidupan sehari-hari. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjadi pada siswa MAN 6 Jombang yang merupakan pengguna aktif game online *Mobile Legends: Bang Bang*, serta untuk mengidentifikasi perubahan perilaku komunikasi interpersonal sebagai dampak dari penggunaan game tersebut. Game *Mobile Legends* sebagai salah satu permainan daring populer, tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga membentuk pola komunikasi baru di kalangan Siswa MAN 6 Jombang.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggali pengalaman dan perspektif siswa mengenai komunikasi yang terjadi saat bermain game, serta dampaknya terhadap hubungan sosial mereka. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi terhadap siswa yang aktif bermain *Mobile Legends*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* Pada Siswa MAN 6 Jombang tidak hanya terbatas pada strategi permainan, tetapi juga mencakup aspek emosional dan sosial, seperti dukungan antar pemain dan pembentukan ikatan persahabatan. Selain itu, interaksi ini berlanjut di luar permainan, mempengaruhi dinamika sosial di lingkungan sekolah. Game online juga berpengaruh pada perubahan perilaku komunikasi interpersonal, seperti menciptakan kelompok eksklusif. Selain itu, penggunaan bahasa informal dan istilah game dalam komunikasi sehari-hari dapat menurunkan kualitas interaksi di dunia nyata. dampak negatif lainnya termasuk perilaku toxic dan penurunan empati, di mana siswa kadang-kadang acuh terhadap lingkungan di sekitar.

Kata Kunci : Komunikasi Interpersonal, *Mobile Legends: Bang Bang*. Siswa.

DAFTAR ISI

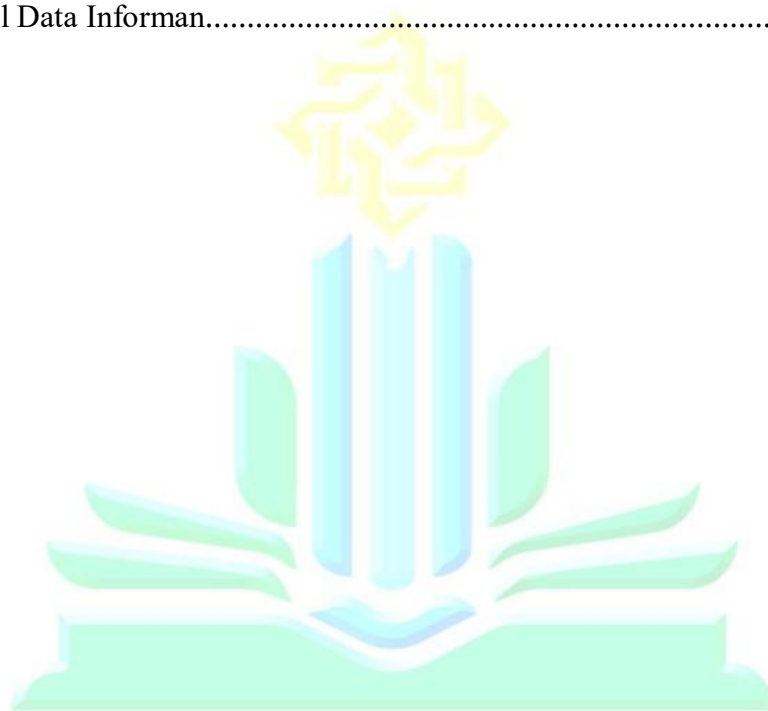
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN.....	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	17
1. Komunikasi Interpersonal.....	17
2. Game Online	29
3. <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	32
C. Teori Ketergantungan Media	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
C. Subyek Penelitian.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Analisi Data	41
F. Keabsahan Data.....	43
G. Tahap-Tahap Penelitian	43
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISI	45
A. Gambaran Objek Penelitian	45
B. Penyajian Data dan Analisi	56
C. Pembahasan Temuan	69
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran-saran	75
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN :	
Blangko Konsultasi Bimbingan	
Jurnal Kegiatan Wawancara	
Pedoman Wawancara	
Surat Ijin Penelitian	
Surat Selesai Penelitian	
Keaslian Tulisan	
Dokumentasi	
Biodata	

DAFTAR TABEL

No. Uraian

1.1 Tabel Penelitian.....	16
4.1 Tebel Data Informan.....	47



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

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian

Gambar 2.1 Skema Penelitian	37
Gambar 4.1 MAN 6 Jombang	45
Gambar 4.2 Opening Mobile Legends: Bang Bang.....	48
Gambar 4.3 Gameplay Mobile Legend: Bang Bang.....	55



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Komunikasi merupakan suatu proses pertukaran arus informasi. Di mana komunikasi saat ini menjadi suatu hal yang sangat penting karena segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan manusia selalu berhubungan dengan interaksi sosial di kehidupan sehari-hari. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu.²

Komunikasi menjadi suatu aktivitas dasar bagi manusia, dengan komunikasi manusia bisa saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Tidak dapat dipungkiri, komunikasi sangat penting bagi semua aspek kehidupan manusia. komunikasi tidak hanya mendorong perkembangan manusia yang utuh, namun juga menciptakan hubungan sosial yang sangat diperlukan dalam kelompok sosial.³

Jenis komunikasi yang paling sering dilakukan oleh setiap individu biasanya adalah komunikasi intrapribadi dan komunikasi antar pribadi. tetapi, mengingat hakikat hidup manusia sebagai makhluk sosial maka komunikasi antarpribadi sangatlah sering dilakukan sebagai proses setiap

² Yesmir Anwar Dan Adang, *Sosiologi Untuk Universitas*, (Bandung: Refika Aditama, 2013), H. 194.

³ Wilman Zahri, Amsal Amri, Jurnal : “Peran Komunikasi Interpersonal Pada Tim Republic Of Gamers (ROG) Aceh Dalam Mewujudkan Prestasi”, (Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2019), Vol.4, No.3

individu bersosialisasi dan berinteraksi dengan individu lainnya maupun lingkungan sekitar.⁴

Komunikasi akan dapat berhasil apabila sekiranya timbul saling pengertian, yaitu jika kedua belah pihak, si pengirim dan si penerima informasi dapat memahaminya. Hal ini tidak berarti bahwa kedua belah pihak harus menyetujui sesuatu gagasan tertentu. Tetapi yang penting adalah kedua belah pihak sama-sama memahami gagasan tersebut. Dalam keadaan seperti inilah baru dapat dikatakan komunikasi telah berhasil baik (komunikatif). Jadi, komunikasi adalah pernyataan manusia, sedangkan pernyataan tersebut dapat dilakukan dengan kata-kata tertulis ataupun lisan di samping itu dapat dilakukan juga dengan isyarat-isyarat atau simbol tertentu.⁵

Kemajuan ilmu pengetahuan telah mengalami peningkatan yang sangat pesat, manusia dapat dengan bebas mengakses apapun yang mereka inginkan menggunakan internet. Salah satunya bermain Game online. Game online sangat digemari oleh masyarakat karena kemudahan, fleksibilitas, dan harga yang relatif murah serta mudah diakses. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, jumlah pemain game PC di tanah air tahun 2021 mencapai 53,4 juta orang dan 133,8 juta orang tercatat bermain game

⁴ Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interperonl Antar Gamers Daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)*”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

⁵ H.A.W Widjaja, *Ilmu Komunikasi : Pengantar Studi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), Hlm. 15

mobile.⁶ Game Online sekarang tidak hanya dimainkan dengan komputer saja, tetapi juga bisa dimainkan di smartphone atau android dan iOS. Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ini sekarang cukup populer. Beberapa pemain berpartisipasi dalam game ini secara bersamaan. Dalam kebanyakan kasus, game ini akan dibagi menjadi dua tim, masing-masing berjuang untuk meraih kemenangan.⁷

Salah satu game online populer berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) adalah Mobile Legend: Bang Bang atau biasa disingkat MLBB di kalangan masyarakat. Menurut data dari activeplayer.io, jumlah pemain Mobile Legends di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 80 juta orang pada tahun 2024. Game online Mobile Legend: Bang Bang dirilis pada tahun 2016. Sistem permainannya adalah dengan cara mengatur satu karakter yang ada di daftar hero. Pemain memilih satu karakter dari daftar hero yang sudah mereka miliki, kemudian pemain membentuk kelompok atau grub yang berisi 5 orang untuk bertarung dengan para pemain lainnya.

Sebagian besar game online seperti *Mobile Legends: Bang-Bang* dimainkan oleh anak-anak dan remaja, termasuk siswa-siswa MAN 6 Jombang. Umumnya pada siswa laki-laki dari kelas X Sampai XII. Berdasarkan observasi yang dilakukan, komunikasi interpersonal dalam

⁶ Fitriyanto, Industri Game Di Indonesia Masih Terus Bertumbuh [Media Online Republika.Id Tersedia: <https://Tekno.Republika.Co.Id/Berita/Rr5pue330/Industri-Game-Di-Indonesia-Masih-Terus-Bertumbuh> , Diakses Pada 20 Juli 2024 Pukul 18.17 WIB.

⁷ <https://Esportsnesia.Com/Game/Mobile-Legends/Apa-Itu-Mobile-Legends/> 20 Juli 2023 Diakses Pada 20 Juli 2024 Pukul 19.30 WIB.

Game online Mobile Legend: Bang Bang, biasanya digunakan sebelum bermain game, pada saat bermain game, dan setelah bermain game. Komunikasi interpersona siswa sebelum bermain game dilakukan untuk mengkonfirmasi atau mengajak teman bermain baik secara langsung atau menggunakan media sosial media seperti, whatsapp atau instagram. Komunikasi interpersonal saat bermain game dilakukan dengan menggunakan fitur chat atau voice chat yang di sediakan oleh developer game. Sedangkan komunikasi interpersonal saat setelah bermain game yaitu mengevaluasi dari proses bermain game yang baru saja dilaksanakan sekaligus merencanakan waktu bermain bersama kembali.

Beberapa siswa di MAN 6 Jombang yang bermain Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* mencoba melakukan komunikasi secara interpersonal, karena memiliki hobi dan kegemaran sama yaitu bermain game. Akan tetapi dalam beberapa kasus, siswa MAN 6 Jombang yang bermain game online mengalami penurunan minat untuk mengikuti kegiatan non akademik di sekolah seperti, Organisasi Siswa Intra Madrasah (OSIM), Remaja Musholah, Jurnalistik dan Pramuka. Hal ini dikarenakan siswa lebih cenderung ingin menghabiskan waktunya untuk bermain game online *Mobile Legends: Bang Bang*.

Intensitas dalam bermain Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* terus meningkat, dikarenakan mereka merasa mendapat kepuasan tersendiri ketika memenangkan permainan. Dengan kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus seperti itu tentu akan menimbulkan

dampak negatif bagi penggunaanya, contohnya membuat pemainnya menjadi apatis dengan lingkungan sekitar dan tidak produktif terhadap kegiatan lainnya. Bermain game online secara berlebihan dapat membuat pemain game tersebut mengarah pada kecanduan atau ketergantungan terhadap game.

Maraknya Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* di kalangan siswa MAN 6 Jombang yang berdampak pada komunikasi interpersonal mereka, mereka mengalami gangguan komunikasi yang disebabkan oleh intensitas bermain game online, terkadang siswa kesulitan untuk memberikan umpan balik dan berpartisipasi dalam percakapan. Gangguan komunikasi pada pengguna game online dapat menghambat kemampuan siswa MAN 6 Jombang dalam berinteraksi dengan teman atau orang lain di dunia nyata. Di karenakan sebagian besar pengguna game online berinteraksi secara virtual.

Bermain game online *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* juga berdampak terhadap Perubahan perilaku penggunaanya, di karenakan adanya budaya baru yang muncul saat bermain game, terlihat di siswa MAN 6 Jombang saat para siswa memanfaatkan waktu luang mereka dengan bermain game online. Walaupun mereka berkumpul bersama tapi mereka asik dengan handphonenya masing-masing. Tidak sedikit dari mereka yang menjadi cuek, kurang empati terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya dan kadang kala menjadi egois serta individualistis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu dan mereka dapat

secara otomatis menjauhkan diri dari lingkungan mereka dan mengucilkan diri mereka sendiri.

Berdasarkan observasi awal penelitian melakukan wawancara kepada 2 responden. Responden mengatakan bahwa permainan yang paling diminati adalah game *Mobile Legend Bang:Bang*. Karena menurut pendapat mereka game ini tidak membuat bosan. Siswa yang bermain game online merasa terhibur dengan bermain game, mereka mengaku sehari bisa menghabiskan waktu sekitar 3-5 jam hanya untuk bermain game. Bila hari libur siswa tersebut bisa menghabiskan lebih banyak waktu hanya untuk bermain. Padahal siswa remaja perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta bekerja sama dengan baik dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam tentang: **“Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* Pada Siswa MAN 6 Jombang”**

B. Fokus Penelitian

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada perumusan masalah. Fokus penelitiannya adalah membahas mengenai apa yang ingin diketahui dan dicapai oleh peneliti:

1. Bagaimana Proses Komunikasi Interpersonal Dijalankan oleh Siswa MAN 6 Jombang Sebagai Pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*?

2. Bagaimana Perubahan Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa MAN 6 Jombang Sebagai Efek Penggunaan Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*?

C. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menjelaskan Proses Komunikasi Interpersonal Dijalankan oleh Siswa MAN 6 Jombang Sebagai Pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*.
2. Untuk Mengetahui Perubahan Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa MAN 6 Jombang Sebagai Efek Penggunaan Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang meliputi, manfaat teoritis maupun manfaat praktis yang berguna bagi semua masyarakat. Karena jika sesuatu penelitian itu bermanfaat akan menjadi petunjuk dalam mengambil sebuah keputusan. Berikut ini beberapa manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang proses komunikasi interpersonal siswa pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*, serta

mendorong bagi penelitian selanjutnya, sehingga proses pengkajian secara mendalam akan terus berlangsung.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti ini dapat menambah pengetahuan tentang proses komunikasi pemain Game Online *Mobile Legends Bang: bang*, serta dapat memberi wawasan dan pengetahuan baru terhadap game online sehingga dapat di gunakan secara bijak.

b. Bagi Siswa

Memberikan kesadaran kepada siswa, terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat dan dampak yang ditimbulkannya. Sehingga para siswa mampu berfikir lebih panjang untuk memainkan Game Online apabila ternyata berdampak kepada interaksi sosial menjadi terganggu.

c. Bagi Instansi

Berharap kajian ini bisa menjadi pelengkap bahan Pustaka dan referensi bagi mahasiswa khususnya Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang melakukan penelitian dengan topik yang sama.

d. Bagi Orang Tua

Keluarga merupakan lingkungan kehidupan pertama yang di kenal anak dan juga merupakan sekolah pertama. Dengan demikian penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pengetahuan bagi orang tua agar dapat lebih memperhatikan anak-anaknya saat di rumah dalam hal permainan game online.

E. Definisi Istilah

Definisi kata terdiri dari makna istilah-istilah kunci dalam judul penelitian yang menjadi fokus perhatian peneliti. Tujuannya adalah untuk menghindari salah tafsir maksud peneliti dari frasa tersebut. Pada karya ilmiah ini dengan judul **“Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Siswa MAN 6 Jombang.**

Adapun Istilah yang harus di tegaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Komunikasi Interpersonal*

Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris berasal dari kata latin communicatio, yang berasal dari kata communis, yang mengandung arti hal yang sama. Istilah "sama" mengacu pada arti yang sama dalam konteks ini.⁸ Interpersonal, juga dikenal sebagai komunikasi interpersonal, adalah komunikasi antara dua orang atau lebih melalui interaksi tatap muka atau melalui media, di mana umpan balik umumnya bersifat instan dan efeknya langsung terlihat. Dalam komunikasi interpersonal antara komunikator dengan komunikan

⁸ Onong Uchjana Effendy, M.A, Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 9.

selalu ada feedback (timbang balik), jadi dalam proses inilah interaksi sosial dimulai. Komunikasi interpersonal juga dilakukan secara tatap muka. Pada hakekatnya komunikasi interpersonal dapat terjadi secara tidak langsung, namun dari segi efikasi, komunikasi interpersonal langsung merupakan metode yang lebih disukai, karena penyampaian pesan bersifat 'utama' atau langsung, oleh karena itu pesan diposisikan sebagai 'media' yang menghubungkan komunikator dengan komunikan.⁹

2. *Game Online*

Pengertian game online sendiri yaitu game yang membutuhkan koneksi internet agar dapat dimainkan. Di jaman sekarang ini memang menjadi masa kejayaan game online. Banyak rilisan dari berbagai genre yang menjadi sangat populer di seluruh dunia. Sebut saja PUBG, Arena of Valor (AOV), Mobile Legends: Bang-Bang dan masih banyak yang lainnya. Game online memiliki yang namanya server sehingga bisa dimainkan dengan player lain dimanapun mereka berada.¹⁰

Game merupakan salah satu jenis hiburan bagi para gamer, dan sangat membantu untuk menghibur mereka agar tidak kelelahan setelah beraktivitas. Game online juga berkembang dan semakin menyenangkan untuk dimainkan secara teratur. Permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer dikenal dengan istilah

⁹ Suranto Aw, *Komunikasi Interpersonal* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), 6.

¹⁰ <https://Arismahendra15.Blogspot.Com/2017/05/Tentang-Game-Mobile-Legends-Bang-Bang.Html> 16 Mei 2017.

permainan online (bahasa Inggris: online games). Jaringan internet dan jaringan sejenis adalah yang paling luas, dan mereka selalu menggunakan teknologi modern seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya, penyedia layanan internet menyediakan game online sebagai layanan tambahan, atau dapat diakses secara langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia game.

Mesin yang terhubung ke jaringan tertentu dapat memainkan game online secara bersamaan.¹¹ Ada banyak jenis game online, mulai dari game berbasis teks dasar hingga game yang menggunakan visual rumit dan menciptakan dunia virtual dengan banyak pemain. Server dan klien adalah dua komponen utama dari game online.

3. *Mobile Legends: Bang Bang*

Moonton membuat dan menerbitkan game internet ini. Game ini dapat dimainkan di platform seluler Android dan iOS. Sepuluh orang dibagi menjadi dua tim untuk permainan ini. *Mobile Legends: Bang Bang* adalah game berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dibuat untuk pengguna Mobile (Handphone dan tablet). Di dalam Game Online *Mobile Legend: Bang bang* ini memiliki berbagai macam komponen di dalamnya, seperti menu, warna, desain, dan sebagainya. Ini adalah permainan pertarungan tim di mana tim beranggotakan lima orang bertarung dengan tim lain dalam jumlah yang sama. Dalam permainan ini, kerja tim dan strategi

¹¹ Wikipedia, "Permainan Daring", WIKIPEDIA ENSIKLOPEDIA BEBAS, 12 April 2023, https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Permainan_Daring

sangat penting. *Mobile Legends: Bang-Bang* dibuat oleh Moonton dan telah diinstal di lebih dari 10 juta smartphone Android. Game ini juga tersedia untuk pengguna iOS, selain pengguna Android (pengguna iPhone).¹²

Dalam Game Online *Mobile Legend Bang: Bang*, terdapat lima mode permainan yaitu mode ranked, classic brawl, arcade dan custom. Tetapi dari kelima mode permainan tersebut yang paling sering dimainkan adalah mode ranked, dimana dalam mode ranked terdapat dua tim yang masing-masing tim memiliki lima anggota. Setiap tim atau pemain berlomba untuk memenangkan pertandingan. permainan di mulai dengan memilih pahlawan/hero di setiap pemain, tujuan utama permainan ini adalah untuk menghancurkan markas lawan sambil mempertahankan base mereka sendiri. Bermain *Mobile Legends: Bang Bang* biasanya memerlukan waktu 15 hingga 20 menit dalam satu putaran permainan.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi di bawah ini dapat mengetahui topik-topik bahasan beserta alur pembahasannya. Sistematika pembahasan penelitian skripsi yang penulis gunakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan tentang ruang lingkup penulisan, yang terdiri dari gambaran-gambaran umum dari keseluruhan isi skripsi, meliputi Latar

¹²PT Darta Media Indonesia, "Apa Itu Mobile Legends?", KASKUS, 15 Maret 2018, <https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/Apa-Itu-Mobile-Legends/>.

belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

Memuat tentang penelitian terhadap terdahulu dan kajian teori yang relevan dan berhubungan dengan tema skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi teknik dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, proses pengumpulan data, analisis data, validitas data, dan tahapan penelitian.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Memuat tentang gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis dan pembahasan temuan.

BAB V PENUTUP ATAU KESIMPULAN DAN SARAN

Memuat tentang kesimpulan, saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan fokus penelitian, sedangkan saran, berisi uraian atau langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak-pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari pembanding serta kemudian mencari inspirasi dalam menemukan penelitian baru. Penelitian terdahulu berfungsi untuk membantu peneliti dalam menemukan, menentukan posisi penelitian yang akan dilakukan. Penelitian berikut dapat mendukung dan menjadi alasan pentingnya objek kajian penelitian dalam penulisan skripsi ini, antara lain:

1. Skripsi Milik Silvina Rahmadiyah Dengan Judul Penelitian **“Komunikasi Interpersonal Antar Gamers PUBG Mobile Pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau Kabupaten Bengkalis”**. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, menjelaskan kehidupan keseharian pemain game online mempunyai komunikasi interpersonal yang terjalin cenderung sesama. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, menjelaskan kehidupan keseharian Siswa Sma Negeri 2 Mandau yang bermain game online pubg mempunyai komunikasi interpersonal yang terjalin cenderung sesama. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan, karena berkaitan dengan kontak interpersonal antara gamers dan penggunaan game online sebagai media komunikasi. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa temuan penelitian ini harus

dimanfaatkan sebagai tinjauan pustaka untuk penciptaan penelitian masa depan.¹³

2. Skripsi Milik Amirul Fathin Fadhil Dengan Judul Penelitian **“Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat”** Penelitian ini menggunakan metode survei yang merupakan bentuk dasar kuantitatif, Berdasarkan hasil temuan dari penelitian yang telah dijelaskan, maka kesimpulannya adalah Tingkat terpaan game mobile legends (X) di kalangan siswa SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat dengan jumlah responden sebanyak 51 orang, memiliki skor kategori sedang dan Tidak terdapat korelasi antara game mobile legends terhadap perilaku komunikasi interpersonal. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil dari hasil uji korelasi menggunakan SPSS 26 maka diperoleh nilai dengan uji T $0,149 > 0,05$. Maka disimpulkan bahwa tidak berkorelasi antara variabel game 82 mobile legends (X) terhadap variabel perilaku komunikasi interpersonal (Y).¹⁴
3. Skripsi Milik Taufik Idris Dengan Judul Penelitian **“Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free**

¹³ Silvina Rahmadiyah, *Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Pubg Mobile Pada Siswa Sma Negeri 2 Mandau Kabupaten Bengkalis*.(Riau: Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim ,Skripsi, 2021)

¹⁴ Amirul Fathin Fadhil, *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa Sma Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat*.(Jakarta: Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah, Skripsi, 2023)

Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat” Dalam penelitiannya ia mencoba menjelaskan mengenai bagaimana pola komunikasi interpersonal dan juga mengenai faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses komunikasi interpersonal. Dengan menggunakan metodologi berupa penelitian lapangan (field research) dan dengan metode deskriptif kualitatif sebagai sarana untuk pengumpulan data dengan melalui observasi dan wawancara dengan orang tua dari anak pecandu game free fire. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa temuan penelitian ini harus dimanfaatkan sebagai tinjauan pustaka untuk penciptaan penelitian masa depan.¹⁵

Table 1.1
Tebel Penelitian

No	Nama dan judul skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	Silvina Rahmadiyah, Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Pubg Mobile Pada Siswa Sma Negeri 2 Mandau Kabupaten Bengkalis	Penelitian ini fokus pada komunikasi interpersonal yang terjalin antar gamers pubg mobile dengan metode penelitian yakni deskriptif kualitatif	Peneliti ini meneliti game online pubg mobile sebagai objek penelitian dan subjek penelitian adalah kelompok siswa yang bermain game pubg mobile.

¹⁵ Taufik Idris, *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire Di Sdn 056018 Batang Serangan Langkat*. (Sumatera Utara : Fakultas Ilmu Sosial Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Skripsi, 2021)

2	Amirul Fathin Fadhil, Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa Sma Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat	Penelitian ini meneliti perilaku interpersonal komunikasi Interpersonal Siswa Sma di Sumatera barat	Penelitian ini menggunakan metode metode survei yang merupakan bentuk dasar kuantitatif.
3	Taufik Idris, Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire Di Sdn 056018 Batang Serangan Langkat,	Penelitian ini meneliti komunikais interpersonal orang tua dan anak pecandu game online free fire, dengan menggunakan metode deskriptif komunikatif	Objek penelitian ini adalah game online free fire dan subjek penelitian ini adalah anak- anak pecandu game online free fire di sdn 056018 batang serangan langkat

B. Kajian Teori

1. Komunikasi Interpersonal

Pengertian komunikasi dapat dilihat dari etimologi (bahasa) dan terminologi (istilah). Secara etimologi, komunikasi dalam Bahasa Inggris communication yang berasal dari kata latin communication, dan bersumber dari kata communis yang berarti “sama”, disini arti sama adalah sama makna. Jadi, komunikasi dapat berjalan dan berlangsung jika dimana orang-orang yang terlibat dalam proses komunikasi tersebut terdapat kesamaan makna mengenai sesuatu yang dibicarakan. Dari sudut etimologi, menurut

Roudhonah dalam buku ilmu komunikasi, dibagi menjadi beberapa kata diantaranya “communicare” yang berarti berpartisipasi atau memberitahukan, “Communis opinion” yang berarti pendapat umum.¹⁶

Sedangkan Secara terminologi, komunikasi berarti proses penyampaian suatu pertanyaan oleh seseorang terhadap orang lain, sedangkan secara pragmatis, komunikasi merupakan proses penyampain suatu pesan oleh seseorang terhadap orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik secara langsung maupun secara tidak langsung.¹⁷

Menurut Syam bahwa dalam komunikasi ada tiga unsur penting yang selalu ada, yaitu sumber informasi (source), saluran (channel), dan penerima informasi (receiver). Sumber informasi adalah seseorang atau intitusi yang memiliki bahan informasi (pemberitaan) untuk disebarkan kepada masyarakat luas. Saluran (channel) yang digunakan, dapat berupa saluran intrapersonal atau pun media massa. Sementara penerima informasi (receiver) adalah perorangan atau kelompok dan masyarakat yang menjadi sasaran informasi atau yang menerima informasi.¹⁸

¹⁶ Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: UIN Press, 2007) H. 27

¹⁷ Onong Uchajana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), Hlm.5

¹⁸ Nur Rachma Permatasary, Skripsi: “*Interaksi Sosial Penari Bujangga Pada Sale Creative Community Di Desa Sale Kabupaten Rembang*”, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015)

Sedangkan interpersonal merupakan turunan kata dari awalan *inter*, yang berarti “antara” dan kata *person*, yang berarti “orang”. komunikasi interpersonal secara umum terjadi di antara dua orang. Seluruh proses komunikasi terjadi di antara beberapa orang, namun banyak interaksi tidak melibatkan seluruh orang didalamnya secara akrab.¹⁹

Definisi Komunikasi interpersonal menurut Indriyo Gitosudarmo dan Agus Mulyono sebagai komunikasi antara dua orang atau lebih dalam dua arah, verbal dan nonverbal, serta berbagi pengetahuan dan sentimen antar individu atau dalam kelompok kecil. Komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan secara langsung atau tidak langsung antara pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*). Jika orang-orang yang terlibat dalam komunikasi dapat mentransfer informasi tanpa memerlukan media atau perantara, itu dianggap terjadi secara langsung (*primer*). Sedangkan komunikasi tidak langsung (*sekunder*) berbeda dengan penggunaan media tertentu.

Menurut Devito, komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera.²⁰

Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau

¹⁹ Julia T Wood, *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*, Terj. Rio Dwi Setiawan (Jakarta : Salemba Humanika, 2013), Hlm. 22

²⁰ Mardiah Rubani, *Psikologi Komunikasi* (Pekanbaru: UR Press, 2010) Hlm. 175

beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima dapat menanggapi secara langsung pula.²¹

Komunikasi adalah suatu proses mengkomunikasikan suatu pernyataan dari satu orang ke orang lain. Orang yang berpartisipasi dalam percakapan ini adalah manusia. Menurut Lasswell, menjawab pertanyaan merupakan pendekatan yang efektif untuk menjelaskan komunikasi ialah *who says what in which channel to whom with what effect ?*. Paradigma lasswel mrnunjukkan bahwa komunikasi meliputi 5 unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan, yaitu :

- a. Komunikator (siapa yang mengatakan?)
- b. Pesan (mengatakan apa?)
- c. Media (melalui saluran apa?)
- d. Komunikan (kepada siapa?)
- e. Effect (dampaknya seperti apa?)

Jadi, menurut paradigma Lasswell, komunikasi didefinisikan sebagai proses dimana seorang komunikator menciptakan (mengkodekan) pesan dan mengirimkannya ke suatu tujuan melalui media atau saluran tertentu, yang mengakibatkan konsekuensi atau dampak tertentu. Menurut pakar komunikasi yang menetapkan batas pemahaman, komunikasi antarpribadi melayani berbagai peran. Trenholm dan Jensen menggambarkan komunikasi interpersonal

²¹ Suranto Aw. *Komunikasi Interpersonal* (Yogyakarta: Graha Ilmu) Hlm. 3

sebagai percakapan tatap muka antara dua orang (komunikasi ini adalah spontan dan informal, dengan peserta menerima tanggapan (umpan balik) sebanyak mungkin.²²

Komunikasi interpersonal dibandingkan dengan komunikasi lainnya, dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan. Alasannya karena komunikasi ini berlangsung tatap muka, oleh karena dengan komunikasi itu terjadilah kontak pribadi (personal contact) yaitu pribadi anda menyentuh pribadi komunikan. Ketika menyampaikan pesan, umpan balik berlangsung seketika (immediate feedback) mengetahui pada saat itu tanggapan komunikan terhadap pesan yang diontarkan pada ekspresi wajah dan gaya bicara.

Proses Komunikasi Interpersonal terjadi karena adanya pertukaran informasi dengan menggunakan lambang verbal maupun non-verbal melalui saluran suara manusia (human voice) atau media tekstual, maka proses komunikasi interpersonal akan terjadi. Serta terdapat unsur-unsur komunikasi yang secara integratif saling berperan sesuai dengan karakteristik unsur itu sendiri. Unsur-unsur tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Sumber/komunikator

Orang yang memiliki keinginan kuat untuk berkomunikasi, yaitu dorongan untuk berbagi keadaan emosi dan informasinya sendiri

²² http://File.Upi.Edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/195009011981032. Diakses Pada 25 Juli 2024 Pukul 18.17 WIB.

dengan orang lain. Dorongan ini dapat berkisar dari keinginan untuk menerima pengakuan sosial hingga keinginan untuk memengaruhi pendapat dan perilaku orang lain. Individu yang menghasilkan, merumuskan, dan menyampaikan pesan disebut sebagai komunikator dalam konteks komunikasi interpersonal.

2) Encoding

Aktivitas internal komunikator di mana pesan dibentuk melalui sinyal verbal dan nonverbal. Yang disusun menurut aturan dan tata bahasa dan disesuaikan serta karakteristik komunikan. Tindakan menerjemahkan substansi ide seseorang ke dalam simbol, kata-kata, dan bentuk lain sedemikian rupa sehingga komunikator yakin akan pesan dan bagaimana pesan itu diberikan dikenal sebagai pengkodean.

3) Pesan

Adalah apa yang terjadi ketika Anda mengodekan sesuatu. Pesan adalah kumpulan simbol, baik verbal maupun nonverbal, atau kombinasi keduanya, yang mewakili keadaan spesifik komunikator dan ditransmisikan ke penerima. Dalam kegiatan komunikasi, pesan memegang peranan yang sangat penting. Suatu komunikasi disampaikan oleh komunikator, yang diterima dan dimaknai oleh komunikan. Apabila penerima pesan memahami makna pesan sesuai dengan keinginan komunikator, maka komunikasi akan berjalan efektif.

4) Saluran

Sarana fisik untuk menyampaikan komunikasi dari sumber ke penerima atau menghubungkan orang-orang secara umum. Kontak tatap muka tidak diperbolehkan dalam lingkup komunikasi interpersonal ketika saluran atau media dimanfaatkan sepenuhnya karena skenario dan kondisi. Misalnya, jika seseorang ingin menyampaikan informasi kepada orang lain tetapi terpisah oleh jarak yang jauh, mereka dapat menggunakan saluran atau media untuk berkomunikasi dengannya. Secara teori, komunikasi interpersonal akan lebih berhasil selama kontak tatap muka masih memungkinkan.

5) Penerima/komunikas

Seseorang yang menerima, menafsirkan, dan menyela komunikasi dikenal sebagai penerima pesan. Penerima mengambil bagian dalam proses komunikasi interpersonal dan memberikan umpan balik.

6) Decoding

Ini adalah aktivitas internal penerima itu sendiri. Penerima diberikan berbagai bahan 'mentah', seperti kata-kata dan simbol, yang harus diubah menjadi pengalaman yang bermakna. Ini dimulai dengan proses sensorik, atau proses di mana indra mempersepsikan masukan, dan berlanjut dari sana. Telinga, misalnya, mendengar suara atau bunyi dan penglihatan melihat

suatu objek, dan seterusnya. Fase sensorik diikuti oleh persepsi, yaitu tindakan memberikan makna atau decoding.

7) Respond

Sebagai reaksi terhadap komunikasi, itulah yang dipilih penerima untuk dilakukan. Respons positif, netral, atau negatif semuanya mungkin terjadi. Reaksi positif jika sesuai dengan harapan komunikator. Respons dikatakan netral jika tidak menerima atau menolak keinginan komunikator. Jika respons yang diberikan tidak sesuai dengan keinginan komunikator, maka itu dianggap sebagai reaksi negatif. Reaksi tersebut juga harus sesuai dengan skenario dan keadaan saat ini.²³

8) Noise

Gangguan, kebisingan, dan hambatan lainnya harus dicirikan dan dinilai. Setiap komponen sistem komunikasi dapat menghasilkan kebisingan. Apa pun yang menghalangi atau mengganggu pengiriman dan penerimaan pesan, termasuk yang fisik dan psikologis, dianggap sebagai kebisingan.

9) Konteks komunikasi

Komunikasi berlangsung dalam suatu kerangka yang mencakup setidaknya tiga dimensi: lokasi, waktu, dan nilai. Lingkungan fisik dan aktual tempat terjadinya komunikasi, seperti ruangan, halaman, dan jalan, disebut sebagai konteks spasial. Konteks

²³ Onong Uchjana Effendy, M.A., *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*, 13.

temporal berkaitan dengan waktu terjadinya komunikasi, seperti pagi, siang, sore, atau malam. Konteks nilai mencakup nilai-nilai sosial dan budaya yang memengaruhi lingkungan komunikasi, seperti konvensi, kondisi rumah, standar masyarakat, etika, etiket, dan sebagainya. Agar komunikasi interpersonal efektif, masalah-masalah pengaturan komunikasi ini harus diperhatikan. Artinya, baik komunikator maupun penerima harus mengevaluasi konteks komunikasi ini.

Sementara itu menurut Devito komunikasi interpersonal yang efektif ditandai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu, keterbukaan (openness), empati (empathy), sikap mendukung (supportiveness), sikap positif (positiveness), dan kesetaraan (equality).²⁴ Sebagai berikut:

a. Keterbukaan (openness)

Komunikator dan komunikan saling mengutarakan pendapatnya masing-masing secara terbuka tanpa adanya sungkan. Sikap ini amat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Dengan komunikasi yang terbuka diharapkan tidak akan ada hal-hal yang tertutup, sikap terbuka mendorong timbulnya saling pengertian, saling menghargai, dan paling penting saling mengembangkan kualitas hubungan

²⁴ Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia* (Jakarta: Profesional Books, 1997), H.

interpersonal, dan juga Keterbukaan membuat keduanya saling mengerti dan memahami satu sama lain.

b. Empati (empathy)

Orang yang berempati mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa depan. Empati adalah kemampuan seseorang untuk merasakan keadaan emosional orang lain. Dengan adanya empati, komunikator dan komunikan mempunyai kemampuan saling memahami satu sama lain.

c. Sikap mendukung (supportiveness)

Dukungan dapat membantu seseorang agar lebih bersemangat dalam melakukan sesuatu untuk meraih tujuan yang diinginkan.

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan yang di dalamnya terdapat sikap saling mendukung (supportiveness) konsep yang formulasinya didasarkan pada karya Jack Gibb. Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat terjadi dalam suasana yang tidak mendukung.

d. Sikap positif (positiveness)

komunikator dan komunikan mendapat respons positif dari kedua belah pihak, maka pembicaraan selanjutnya akan lebih mudah dan lancar. Perasaan positif membuat orang yang berkomunikasi merasa nyaman tanpa ada perasaan saling mengganggu.

e. Kestaraan (equality)

Komunikasi akan terasa nyaman bila komunikator dan komunikan menempatkan diri di kedudukan yang sama. merasakan apa yang dirasakan orang lain.

Fungsi komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal adalah berusaha meningkatkan hubungan insani, menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain. Komunikasi interpersonal, dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Dalam hidup bermasyarakat seseorang bisa memperoleh kemudahan dalam hidupnya karena memiliki pasangan hidup. Melalui komunikasi interpersonal juga dapat berusaha membina hubungan baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik yang terjadi.²⁵

Adapun fungsi lain dari komunikasi interpersonal adalah :

a. Mengetahui diri sendiri dan orang lain

Salah satu cara untuk mengetahui diri sendiri adalah melalui komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan untuk berbicara tentang diri sendiri. Dengan berbicara tentang diri sendiri kepada orang lain, Anda akan mendapatkan perspektif baru tentang diri sendiri dan memahami lebih dalam sikap dan perilaku Anda sendiri. Pada

²⁵ H. Hafied Canggara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004), game moHlm.33

dasarnya, persepsi diri sebagian besar merupakan hasil dari apa yang Anda pelajari tentang diri sendiri dari orang lain melalui komunikasi interpersonal. Selain itu, melalui komunikasi interpersonal, Anda juga dapat belajar tentang nilai-nilai, sikap, dan perilaku orang lain.

b. Memungkinkan kita untuk mengetahui lingkungan sekitar

Komunikasi interpersonal juga memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang lingkungan, yaitu objek, peristiwa, dan orang lain, terutama keluarga.

c. Menciptakan dan memelihara hubungan baik antar personal

Manusia diciptakan sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Maka dalam kehidupan sehari-hari, manusia ingin menciptakan dan memelihara hubungan yang erat dengan orang lain. Setiap orang ingin merasa dicintai dan disukai serta tidak ingin membenci dan dibenci, terutama dalam keluarga. Komunikasi interpersonal bertujuan untuk menciptakan dan memelihara hubungan sosial.

d. Mengubah sikap dan perilaku

Komunikasi antarpribadi sering digunakan untuk mengubah sikap dan perilaku orang lain

e. Bermain dan mencari hiburan untuk kesenangan pribadi

Bermain mencakup semua kegiatan untuk mendapatkan kesenangan, bercerita dengan keluarga tentang kegiatan yang

menyenangkan dan kejadian lucu merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan hiburan. Seringkali tujuan ini dianggap tidak penting, tetapi sebenarnya komunikasi semacam itu perlu dilakukan karena dapat memberikan suasana yang bebas dari kegembiraan, ketegangan, dan kebosanan.

f. Membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah

Dengan komunikasi interpersonal, kita dapat membantu orang lain, biasanya dilakukan oleh orang tua yang memberikan nasihat dan saran kepada anak atau teman yang sedang menghadapi masalah dan mencoba menyelesaikannya. Menurut R. Wayne pace dalam Hafied Cangara, komunikasi interpersonal adalah suatu proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, yang dapat dilakukan dalam tiga bentuk yaitu: percakapan, dialog dan wawancara, percakapan yang berlangsung dalam suasana yang bersahabat, kemudian dialog berlangsung dalam suasana yang lebih intim, lebih dalam dan lebih personal sedangkan wawancara sifatnya lebih serius, yakni adanya pihak yang dominan dan pada posisi bertanya dan lainnya pada posisi menjawab.²⁶

2. Game Online

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai

²⁶ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004), H. 32

medianya. Game online berasal dari bahasa Inggris. Game yang berarti permainan dan online yang terdiri dari kata on dan line dimana on artinya hidup dan line artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di game online dapat diambil pengertian bahwa game online merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.²⁷

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial, serta merupakan media pembelajaran yang baik karena mengajarkan anak untuk berkomunikasi, beradaptasi dengan lingkungannya, melakukan apa yang dapat dilakukan, serta memperhatikan waktu, jarak, dan bunyi. Bermain merupakan tindakan lain yang dilakukan untuk bersenang-senang tanpa memperhatikan hasil akhir dari permainan tersebut. Bermain juga dapat merujuk pada tindakan apapun yang dilakukan hanya untuk kesenangan yang ditimbulkannya, terlepas dari hasilnya. Menyebarnya internet, pemasok game mulai meningkatkan teknologi game mereka. Perangkat game yang dulunya berbasis komputer dan TV dan dimainkan sendiri atau bersamaan melalui

²⁷ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.

sistem jaringan kini dapat dinikmati oleh jutaan pemain di seluruh dunia yang terhubung secara online.²⁸

Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat mulai dari masyarakat perkotaan hingga pedesaan, berbagai informasi bisa dengan mudah diakses berkat kemajuan Teknologi. Modernisasi di masyarakat pun berkembang dari tahun ke tahun, mulai televisi, telepon, smartphone bahkan akses internet. Perkembangan internet di seluruh dunia termasuk Indonesia memberikan dampak pada hampir setiap aspek kehidupan.²⁹ Saat ini trend di kalangan anak muda adalah bermain game online, Game online menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif sebagai refreshing untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas.³⁰

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, mendefinisikan game online sebagai teknologi daripada genre game; daripada pola tertentu dalam permainan, itu adalah sistem yang menghubungkan orang bersama-sama Menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913 istilah game didefinisikan sebagai *“A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc.”*

²⁸ Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M. Or., Gandy Widhiya Bayu Utomo, S.Pd., M. Or., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan, Jawa Timur : AE Media Grafika 2010), 5-8

²⁹ Ermida, *“Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet,”*3, (2001).

³⁰ Fitri Ma'rifatul Laili, *“Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya”* Jurnal BK, 1, (2015), 66.

Sedangkan Menurut Bobby Bodenheimer, “Game online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer”.³¹ Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

3. **Mobile Legends: Bang Bang**

Moonton developer dari game tersebut membuat dan merilis Mobile Legend: Bang Bang, sebuah game mobile bergaya MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dirancang untuk ponsel. Jutaan pemain di seluruh dunia yang terhubung secara online. Game online Mobile Legend: Bang-Bang adalah game MOBA pertama yang muncul di Indonesia yang dirilis pada tahun 2016 dan booming di Indonesia pada tahun 2017. Game online Mobile Legends dirancang untuk ponsel baik untuk ponsel dengan sistem operasi

³¹ Reddy Gede Eko, *Makalah Intranet/Internet Game Online*, (Yogyakarta: UPN Veteran, 2009), 8.

android maupun iOS.³² Dimana ketika para penggunanya ingin memainkan game tersebut maka mereka harus terhubung terlebih dahulu dengan jejaring internet agar dapat diakses.

Dalam game online Mobile Legends, terdapat lima mode permainan yaitu mode *Ranked*, *Classic Brawl*, *Arcade* Dan *Custom*. Tetapi dari kelima mode permainan tersebut yang paling sering dimainkan adalah mode ranked, dimana dalam mode ranked setiap pemain atau tim berlomba untuk memenangkan pertandingan, dimana kedua tim lawan berjuang untuk melawan dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri dengan mengontrol tiga jalur yang biasa disebut dengan top lane yaitu (jalur atas), middle lane yaitu (jalur tengah) dan bottom lane yaitu (jalur bawah) dimana ketiga jalur tersebut saling menghubungkan antara base kedua tim. Akan ada 10 pemain yang akan menjadi 2 tim. Aturan mainnya yakni 5 vs 5. Rata-rata permainan dalam 1 game yakni sekitar 15-20 menit, setiap pemain memulai permainan dengan memilih satu pahlawan dari daftar karakter yang tersedia. Pahlawan yang telah dibeli serta pahlawan yang sistem 'pinjamkan' kepada pemain secara gratis keduanya dapat diakses.. Setiap hero akan memiliki 4 skill yang terdiri dari 1 passive skill dan 3 active skill. Hero dapat dikelompokkan menjadi 6 peran

³² I Ketut Sidharta Yogatama, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2559.

atau role yang berbeda: *Marksman*, *Assassin*, *Mage*, *Support*, *Fighter* dan *Tank*:

Role Marksman, Tipe hero yang memiliki jangkauan serangan yang cukup jauh dan damage (kekuatan serang) yang cukup tinggi, namun kelemahannya adalah kekentalan darah yang minim. Assassin, Tipe hero yang memiliki daya serang yang besar dan mobilitas yang tinggi, yang biasanya mengincar hero tipe Marksman dan Role Mage, Tipe hero dengan tipe kekuatan serang Magic, memiliki efek yang unik pada setiap serangannya, namun memiliki tingkat pertahanan yang rendah, sehingga mudah untuk diincar oleh tipe Hero lainnya. Role Support, sesuai dengan nama rolenya, tipe hero ini berperan untuk mendukung tipe Hero lainnya, sehingga tipe Hero ini harus selalu bersama dengan Hero lainnya. Role Fighter, Tipe Hero yang seimbang antara daya serang dengan tingkat pertahanan yang dimilikinya. Biasanya digunakan oleh pemain tipe Offlaner. Role Tank, Tipe Hero yang memiliki tingkat pertahanan atau defense paling besar dan tebal dibandingkan dengan tipe Hero lainnya, tugas utama dari Hero tipe Tank adalah melindungi tipe Hero lainnya.

Tujuan utama permainan ini adalah untuk menghancurkan markas atau base lawan. Jika semua 'barak' hancur, tim musuh akan dilengkapi dengan minion super, yang jauh lebih kuat daripada antek biasa. Di luar jalur masing-masing tim, ada hutan dengan creep

hutan yang memberikan bonus kepada unit yang mengalahkan mereka. Ketika salah tim berhasil menghancurkan base utama, maka permainan berakhir.

C. Teori Ketergantungan Media (Dependency Media Theory)

Teori Ketergantungan pada awalnya diusulkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin DeFleur. Teori ini merupakan penggabungan dari berbagai disiplin komunikasi. Teori Ketergantungan mengintegrasikan berbagai perspektif: pertama, menggabungkan perspektif dari psikologi dengan bahan dari teori kategori sosial. Kedua, hal tersebut terintegrasi dalam perspektif sistem dengan unsur-unsur dari pendekatan kausal. Ketiga, memadukan unsur-unsur penelitian penggunaan dan gratifikasi dengan orang-orang dari tradisi efek media. Akhirnya, sebuah filosofi contextualist dimasukkan ke dalam teori, yang juga memiliki kekhawatiran tradisional dengan isi pesan media dan pengaruhnya terhadap khalayak. Penelitian yang dihasilkan oleh model ini adalah cenderung lebih deskriptif dari penjelasan atau prediksi.³³

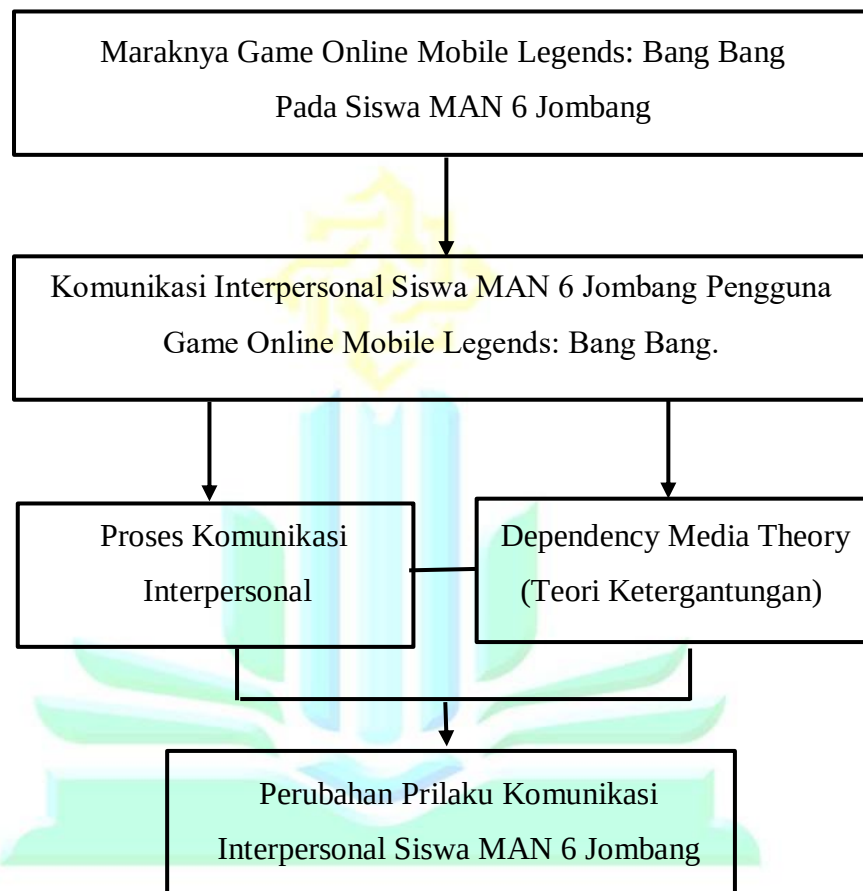
Theory (teori ketergantungan) berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut. Dari perspektif sosial makroskopik, jika semakin banyak orang bergantung pada media, maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh

³³ Mohd. Rafiq, *Dependency Theory* (Melvin L. Defleur Dan Sandra Ball Rokeach, Jurnal Hikmah Vol. VI No. 1 (2012), H.5.

media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar. Oleh karena itu, seharusnya ada hubungan langsung antara jumlah ketergantungan secara umum dengan tingkat pengaruh atau kekuatan media di setiap waktu.

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach memberikan penjelasan yang lebih utuh kedalam beberapa pernyataan. Pertama, dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam system tersebut dan hubungan khalayak dengan media. Efek terjadi bukan karena semua media berkuasa atau sumber yang kuat mendorong kejadian tersebut, tetapi karena media bekerja dengan cara tertentu untuk memenuhi keinginan tertentu dan kebutuhan khalayak. Kedua, derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variable kunci dalam memahami kapan dan bagaimana pesan media mengubah keyakinan, perasaan atau perilaku khalayak. Kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan dengan seberapa penting sebuah medium atau pesan tertentu terhadap mereka.

Skema alur pada penelitian ini ada pada Gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Skema Alur penelitian

Teori ini sangat mencolok di era saat ini, dimana tiap individu atau kelompok sudah mulai tergantung pada media yang ada. Banyak dari mereka yang akhirnya memiliki ketergantungan pada media baik positif maupun secara negatif. Contohnya, maraknya pemain game online khususnya Mobile Legends terutama pada kalangan siswa di MAN 6 jombang menyebabkan terciptanya pola komunikasi baru yang dapat berpengaruh di kehidupan nyata mereka.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deksriptif, mengapa peneliti memilih menggunakan jenis penelitian atau metode kualitatif, karena metode kualitatif mempunyai prosedur yang penelitian menghasilkan data yang deskriptif sehingga cocok untuk penelitian ini yang berupa data nya itu adalah kata-kata atau deskriptif atau permainan kata lisan melalui orang-orang yang diamati ataupun secara teliti dan untuk di arahkan pada latar belakang individu secara pribadi. Penelitian kualitatif deksriptif ialah untuk mendekripsikan dan menggambarkan kejadian-kejadian yang ada dari yang bersifat ilmiah atau pun yang merekayasa manusia, dan lebih memperhatikan karakteristik atau ciri khas, kualitas yang berhubungan dengan kegiatan penelitian ini. Penelitian deksriptif juga tidak memberikan perubahan atau perlakuan pada variabel-variabel yang hendaknya teliti, melainkan untuk membuat dan menunjukkan suatu kondisi dimana yang bersifat realita dan apa adanya. Satu-satunya yang membuat perubahan dari variabel yang ada ialah: wawancara, dokumentasi dan observasi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan. Para ahli mendefinisikan prosedur kualitatif sebagai pendekatan penelitian yang menyediakan data deskriptif dalam bentuk kata-kata atau pernyataan orang, serta perilaku yang disaksikan. untuk mempelajari peristiwa

dalam pengaturan ilmiah. Setelah peneliti mendapat informasi dari lapangan, kemudian peneliti menuliskan hasil penelitiannya dengan kata-kata tertulis, yang sebelumnya telah mendapatkan data dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati di lapangan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh peneliti di lapangan, siswa MAN 6 Jombang yang bermain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang bersama dalam satu tempat lebih banyak berinteraksi dan membicarakan hero serta strategi serangan yang akan mereka lakukan saat melawan musuh. Peneliti juga ikut melihat langsung kondisi saat mereka bermain bersama dalam satu lokasi. Mereka biasanya memulai obrolan hanya untuk sekadar menyapa lalu melanjutkan ke permainan yang akan dimainkan. Menetapkan strategi dengan melakukan kesepakatan siapa yang akan melakukan serangan tembak-menembak. Memilih hero yang akan digunakan. Komunikasi yang terjalin di antara mereka pun semakin kuat karena intensitas bermain bersama mereka juga sering.

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah berfokus pada komunikasi interpersonal antar pemain game Mobile Legend yang masih berstatus pelajar dan masih sekolah, serta sedang memainkan game tersebut, sehingga pada penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi tersebut dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial siswa kepada teman, keluarga dan masyarakat.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah sekolah yaitu MAN 6 Jombang berlokasi di Desa Murukan, Kecamatan Mojoagung, Jombang pada rentang waktu bulan Oktober, dengan unit analisisnya kelompok ataupun individu. Alasan dipilihnya lokasi ini adalah peneliti mampu menjangkau lokasi ini sehingga mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitiannya.

C. Subjek Penelitian

Pada penelitian kualitatif, informan atau orang yang diperlukan untuk memberikan informasi adalah subjek, disini subjek penelitian kita adalah peserta didik yang bermain game online mobile legenda. Jumlah informan yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dalam hal subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik atau siswa Man 6 Jombang yang bermain mobile legend. Subjek penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel Purposive Sampling, yang dimana cara penentuan informan yang ditetapkan secara sengaja atas dasar kriteria yang memenuhi penelitian tertentu.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Patton sebagaimana yang dijelaskan oleh Buford Junker, pendekatan observasi peneliti adalah peran peneliti sebagai pengamat dalam situasi ini tidak sepenuhnya sebagai partisipan

tetapi memenuhi fungsi observasi. Jika tidak terintegrasi dalam arti sebenarnya, ia adalah anggota semu. Subjek masih terbatas pada pengiriman dan pemberian informasi, terutama informasi pribadi.³⁴

2. Wawancara

Menurut Patton sebagaimana yang dijelaskan oleh Buford Junker, pendekatan observasi peneliti adalah peran peneliti sebagai pengamat dalam situasi ini tidak sepenuhnya sebagai partisipan tetapi memenuhi fungsi observasi. Jika tidak terintegrasi dalam arti sebenarnya, ia adalah anggota semu. Subjek masih terbatas pada pengiriman dan pemberian informasi, terutama informasi pribadi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang memerlukan telaah dokumen-dokumen yang ada untuk menemukan solusi atas tantangan penelitian. Dalam pengumpulan data ini dapat diperoleh dari sumber-sumber yang tertuang dalam bentuk tertulis seperti dokumen perjanjian dan arsip-arsip lainnya.

E. Analisis Data

Peneliti kualitatif menganalisis data sebelum, selama, dan setelah terjun ke lapangan. Data tersebut kemudian diteliti secara kualitatif, artinya data berdasarkan uraian kalimat atau data tidak dianalisis menggunakan statistik, matematika, atau sejenisnya, melainkan apa yang diungkapkan responden secara tertulis atau lisan, serta perilaku asli yang

³⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember : IAIN Jember Press, 2020),14.

digali dan diteliti dalam Keseluruhannya.³⁵ Analisis ini menggunakan tiga teknik yaitu:

1. Reduksi Data

Meringkas, memilih bagian yang paling penting, memusatkannya, dan mencari tema dan pola merupakan contoh reduksi data. Akibatnya, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, sehingga memudahkan peneliti untuk mengumpulkan dan mencari data baru sesuai kebutuhan. Reduksi data dilakukan dengan menggunakan prosedur seleksi, dengan penekanan pada kesederhanaan dan modifikasi data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan catatan lapangan, untuk mendapatkan informasi yang tidak ambigu.³⁶

2. Penyajian Data

Tahap selanjutnya adalah menampilkan data setelah direduksi. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat berbentuk penjelasan singkat, bagan, keterkaitan kategori, bagan alur, dan alat bantu visual lainnya, dalam penelitian ini, data disediakan dengan membangun deskripsi singkat atau teks naratif berdasarkan reduksi data dari temuan wawancara. Akan lebih mudah untuk memahami apa yang sedang terjadi dan merencanakan pekerjaan di masa depan berdasarkan apa yang telah dipelajari jika

³⁵ Soekanto, *Pengantar Penelitian*, 32.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta.

data ditampilkan.³⁷

3. Penarikan Kesimpulan

Arti dari data yang telah dikumpulkan adalah untuk menarik kesimpulan. Kesimpulan dicapai melalui tahapan penelitian kualitatif. Pertama, temuan sementara dikompilasi, tetapi ketika lebih banyak data dikumpulkan, verifikasi data ditangani. Setelah tugas pertama selesai, buat kesimpulan akhir.³⁸

F. Keabsahan Data

Keabsahan data bertujuan untuk menguji data yang diperoleh apakah benar-benar valid atau tidak. Dalam pengujian di sini menggunakan uji kredibilitas yang artinya adalah pengujian kredibilitas atau kepercayaan data terhadap hasil penelitian kualitatif. Untuk menggunakan uji kredibilitas tersebut penulis menggunakan *Triangulasi*.

Triangulasi menurut Denze merupakan suatu teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, peneliti, dan teori.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Pada bagian ini, peneliti menjelaskan bagaimana ia bermaksud melakukan penelitian. Peneliti harus menyelesaikan beberapa fase, termasuk yang berikut: kerja lapangan, analisis data, dan interpretasi.

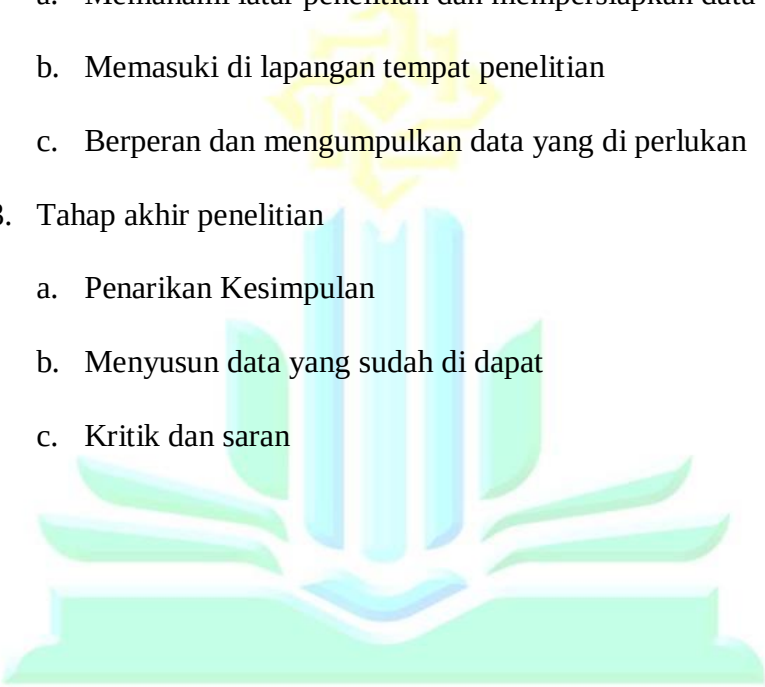
1. Tahap pra-lapangan

- a. Menyusun rencana penelitian
- b. Memilih lapangan penelitian

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 249

³⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 172-173.

- c. Memilih dan memanfaatkan informasi yang di dapat
 - d. Etika penelitian
2. Tahap pekerjaan lapangan
- a. Memahami latar penelitian dan mempersiapkan data
 - b. Memasuki di lapangan tempat penelitian
 - c. Berperan dan mengumpulkan data yang di perlukan
3. Tahap akhir penelitian
- a. Penarikan Kesimpulan
 - b. Menyusun data yang sudah di dapat
 - c. Kritik dan saran



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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Profil Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang

Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang, terletak di Desa Murukan Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang provinsi Jawa Timur. Awal berdiri tahun 1977 sampai sekarang dan telah berganti nama sebanyak 4 kali yaitu MA TPI, Madrasah Aliyah Negeri Filial Rejoso Jombang dan akhirnya sampai sekarang menjadi Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang.



Gambar 4.1 Profil MAN 6 Jombang

a. Sejarah

Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang pertama kali berdiri dengan nama Madrasah Aliyah Taman Pendidikan Islam (MA TPI) pada tahun 1977 di bawah naungan Yayasan Taman Pendidikan Islam, berlokasi di Desa Kebonsari Mojoagung. Pada Tahun 1983 Madrasah Aliyah Negeri Kebonsari berstatus Fillial dengan

Madrasah Aliyah Negeri Rejoso Peterongan Jombang yang dipimpin oleh H. Sukardi. Kemudian pada tahun 1997 berdasarkan S.K Menteri Agama RI nomor 107 / 1997 tanggal 17 Maret 1997 tentang pembukaan dan penegerian Madrasah maka status fillial dihapus sehingga manjadi Madrasah Aliyah Negeri Kebonsari Mojoagung. Pada tanggal 10 Maret 2000 Madrasah Aliyah Negeri Kebonsari Mojoagung berpindah tempat ke Desa Murukan Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang Provinsi Jawa Timur. Perpindahan ini terjadi atas inisiatif dari Ketua BP3. inisiatif ini didasari atas perbedaan pendapat antara Ketua Yayasan MA TPI dan pihak Madrasah tentang ditetapkan status Negeri yang diterima oleh MAN Kebonsari Mojoagung.³⁹

b. Lokasi Geografis

Lokasi tempat didirikannya Madrasah ini berada di Desa Murukan Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang Provinsi Jawa Timur dengan lokasi seluas 5.712 meter persegi yang merupakan Wakaf dari KH.Achmad Hamzah, H.Rusdy,SH dan Tanah Kas Desa Murukan yang tersertifikasi Wakaf dengan Muwakkif oleh KH.Achmad Hamzah dan Nadlir Ketua H.Rusdy, SH.

c. Sarana dan Prasarana

³⁹ Profil Man 6 Jombang <https://man6-jombang.sch.id/> Diakses Pada 20 November 2024 Pukul 19.17 WIB.

1 Ruang Kepala Sekolah, 1 Ruang Tata Usaha, 1 Ruang Wakasek, 1 Ruang BP/BK, 1 Ruang Guru, 1 Ruang Pertemuan Guru, 1 Ruang UKS, 1 Ruang OSIS, 1 Wisma Guru / Sanggar Kesenian, 4 Ruang Sanggar (Pramuka, Teater, Smapala, PMR), 24 Ruang Kelas, 1 Lab. Fisika, 1 Lab. Biologi, 1 Lab. Kimia, Lab. Bahasa, 2 Laboratorium Komputer, 1 Ruang Multimedia, 1 Gedung Perputakaan Berlantai 2, 1 Lapangan Basket/Tennis, 1 Lapangan Bola Voley, Lapangan Upacara, 3 Tempat WC/KM siswa dan beberapa WC/KM yang menyatu dengan Ruang Guru, Ruang UKS dan Ruang TU. 1 Masjid Darul Ulum.⁴⁰

d. Profil Informan

Berikut adalah profil informan yang tercantum dalam penelitian ini :

Table 4.1
Tebel Informan Wawancara

No.	Nama Informan	Usia	Kelas	Pengalaman Bermain (Tahun)
1	Aditya Maulana	17	XI 2	2
2	Bakti Dwi L.	17	XI 2	3
3	Abdul Aziz	16	XI 7	1.5
4	Rio Romi Andika	16	X 4	3
5	Kusuma Jaya	15	X 4	3.5
6	Afif Dwi S.	18	XII 3	4
7	M. Nizaar al Baits	16	X 4	3
8	Adib Saputra	17	XI 3	2
9	M. Rama Wardana	15	X 4	2.5
10	M. Azidan	17	XI 3	3.5

⁴⁰ Profil Man 6 Jombang <https://man6-jombang.sch.id/> Diakses Pada 20 November 2024 Pukul 19.30 WIB.

2. Mobile Legends: Bang Bang



Gambar 4.2 Opening Mobile Legends: Bang Bang

Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* adalah game MOBA yang dikembangkan oleh Moonton dan dirilis pada tahun 2016. Game ini dengan cepat menjadi sangat populer di seluruh dunia, terutama di Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Game ini tersedia untuk platform Android dan iOS, serta dapat dimainkan di PC melalui emulator. *Mobile Legends:*

Bang Bang atau yang lebih dikenal dengan singkatan MLBB, di mana tujuan utama: menghancurkan base lawan sambil mempertahankan base mereka sendiri. Dengan gameplay yang cepat, strategis, dan penuh aksi, MLBB berhasil menarik perhatian jutaan pemain dari berbagai belahan dunia, terutama di Asia Tenggara, Amerika Latin, dan Eropa.⁴¹

⁴¹Prameswari, Wahyu Shinta. *Dampak Game Online Mobile Legends Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 Pada Pembelajaran PAI Di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus*. Diss. IAIN KUDUS, 2023.

MLBB dirancang untuk dimainkan di perangkat mobile, baik Android maupun iOS, sehingga mudah diakses oleh siapa saja. Setiap pertandingan biasanya berlangsung sekitar 10 hingga 15 menit, membuatnya cocok untuk dimainkan dalam waktu luang. Pemain dapat memilih 1 dari lebih dari 100 hero untuk dimainkan, masing-masing dengan kemampuan dan peran unik, seperti Tank, Fighter, Assassin, Mage, Marksman, dan Support. Setiap hero memiliki gaya bermain yang berbeda, memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi strategi yang beragam.

Mode pertempuran 5vs5 (lima lawan lima). Dengan menggunakan 3 (tiga) jalur konvensional, dan pertarungan antar negara semuanya termasuk dalam permainan. Kedua tim lawan menggunakan pendekatan tiga jalur yang dikenal sebagai "atas", "tengah", dan "bawah" untuk menghubungkan pangkalan untuk mencapai dan menghancurkan pangkalan musuh sambil melindungi pangkalan mereka sendiri untuk mengendalikan jalan. Karakter yang dikendalikan komputer yang lebih lemah yang dikenal sebagai 'minion' tiba di pangkalan satu tim dan melanjutkan ke tiga arah ke pangkalan tim lain, untuk menyerang lawan dan menara di sepanjang jalan.

Setiap satu tim terdiri dari lima pemain, masing-masing menggunakan perangkat mereka sendiri untuk mengontrol avatar yang dikenal sebagai Pahlawan atau Hero. Pemain dapat memulai

dengan memilih salah satu pahlawan yang sistem pinjam secara gratis atau yang dapat mereka beli dengan *Battel Poin* (BP) bisa juga dengan Diamond. Dengan kata lain, tidak semua hero bisa langsung dikontrol. Setiap pahlawan memiliki empat talenta, satu di antaranya pasif dan tiga di antaranya aktif. Pahlawan diklasifikasikan menjadi dua jenis, jarak dekat dan jarak jauh, berdasarkan jarak serangan mereka. Dibandingkan dengan pahlawan jarak jauh, pahlawan jarak dekat memiliki jangkauan serangan yang terbatas.

Pertandingan berada di tempat yang menguntungkan di peta (lane of dawn). Menetapkan rencana permainan yang cerdas dan bekerja sama untuk mengalahkan lawan adalah faktor terpenting dalam meraih kesuksesan. Game ini memiliki kontrol yang sangat sederhana. Di sebelah kiri adalah tombol analog, yang berada di sebelah kanan tombol analog kemampuan pahlawan. Dalam permainan ini, bakat (kemampuan) pemain game menentukan apakah dia menang atau kalah. Akibatnya, pertempuran dalam game ini sangat adil, dan gamer harus menyusun strategi yang tepat untuk memimpin tim mereka menuju kemenangan. Dalam game ini, Anda juga akan menerima bantuan dari **AI (Artificial Intelligence)** jika koneksi Anda tiba-tiba gagal saat bermain. Ini berusaha untuk mencegah 5 vs 4 situasi.⁴²

⁴² Mobile Legends Bang Bang “*Training Grouds: Istilah-istilah Dasar Mobile Legends Bang Bang*”, YOUTUBE, 1 Januari 2025 <https://youtu.be/Rqq4NLo-8QU>.

Istilah-istilah dasar mengenai *Mobile Legends: Bang Bang* antara lain: *Health Point (HP)* merupakan satuan yang menunjukkan jumlah serangan yang dapat diterima oleh seorang hero yang digambarkan bar berwarna hijau yang terletak diatas kepala seorang hero. Jumlah dari HP dari masing-masing hero sangatlah bervariasi, hero-hero dengan role tank dan fighter yang bertugas sebagai garis depan akan memiliki jumlah HP lebih banyak daripada hero-hero dengan role mage ataupun marksman yang bertugas digaris belakang harus menjaga agar bar HP ini tidak kosong, jika bar HP kosong maka pemain bisa dieliminasi dan akan memberikan poin pada tim lawan.

Kemudian dibawah bar HP hero terdapat satu lagi bar yang dimiliki oleh sebagian besar hero yang dilambangkan dengan warna biru yang disebut “MANA” bar yang akan berkurang sedikit demi sedikit saat hero menggunakan kemampuan khusus (skill), besaran dari MANA yang dikonsumsi oleh setiap hero dan jumlah MANA yang dibawa juga sangatlah bervariasi dengan hero satu dan hero lainnya, jika bar MANA ini kosong maka para hero tidak dapat menggunakan kemampuan khusus mereka, jika bar HP dan MANA dari hero sudah sangat sedikit pemain bisa kembali kebase untuk mengisinya dan kemudian kembali ke pertandingan.⁴³ Selanjutnya bergerak ke aspek serangan yang pertama “Basic Attack” adalah

⁴³Mobile Legends Bang Bang “*Training Grouds: Istilah-istilah Dasar Mobile Legends Bang Bang*”, YOUTUBE, 1 Januari 2025 <https://youtu.be/Rqq4NLo-8QU..>

serangan dasar yang digunakan hero dalam pertandingan, serangan ini terdiri dari dua jenis serangan yaitu serangan jarak dekat yang biasanya digunakan oleh hero- hero fighter, assassin, ataupun tank. Serangan jarak jauh untuk serangan jarak jauh ini adalah jenis serangan yang umumnya dari hero-hero role, marksman, mage dan sebagian besar support, namun ada juga hero yang bisa merubah jenis serangannya dengan merubah wujud hero itu sendiri seperti roger dan selenia atau bahkan hanya dengan mengatur jarak terhadap lawan seperti Yi Sun-shin, serangan basic attack ini umumnya tidak menggunakan energi apapun dalam penggunaannya, namun pada hero-hero tertentu seperti hanabi dan kimi serangan mereka dapat mengkonsumsi MANA atau energi jika kemampuan khusus dari mereka dihentikan, kemampuan- kemampuan ini yang biasanya kita sebut skill, skill terbagi menjadi dua jenis yaitu skill pasif dan skill aktif.⁴⁴

Skill pasif adalah kemampuan unik dari setiap hero yang sangat beda tergantung pada jenis masing-masing hero, setiap hero membawa kemampuan unik yang juga dapat dimanfaatkan pada kondisi yang sangat berbeda, setiap hero membawa skill pasif yang tentunya unik dan berbeda satu dengan lainnya, kemampuan ini terbagi menjadi skill untuk menyerang dan skill untuk bertahan ada yang memiliki kemampuan yang sama sejak awal pertandingan dan

⁴⁴<https://www.bibli.com/friends/blog/istilah-penting-dalam-permainan-mobile-legends-bang-bang/> 9 Juli 2020.

ada pula yang akan semakin kuat seiring berjalanya pertandingan, skill pasif dari masing-masing hero akan aktif dengan sendirinya tergantung dari kondisi hero tersebut. Sebagai contoh ketika hero balmond mengeliminasi hero, minion dan creep maka dirinya akan mendapat heal instan. Hero mendapatkan efek heal lebih besar.

Sedangkan skill aktif adalah skill yang dapat digunakan secara spesifik oleh hero, jenis-jenis dari skill ini juga sangat beragam mulai dari skill blink, dash, stand, healing, dan skill-skill yang memberikan damage terhadap target yang tentunya memiliki variasi dan pola serangan unik untuk setiap hero, beberapa hero menggunakan MANA saat menggunakan skill namun beberapa hero seperti Badang, Balmon, Dirot, Hayabusa atau Chou sama sekali tidak memiliki bar mana sehingga penggunaan skill mereka hanya bergantung pada *Cool Down (CD)* dari skill yang mereka miliki.

Cool Down (CD) adalah waktu yang diperlukan dari sebuah skill untuk dapat digunakan kembali setelah digunakan sebelumnya. Durasi dari setiap cool down skill akan berbeda-beda berdasarkan jenis skill, kemampuan skill, dan juga tentunya akan berbeda antara hero yang satu dengan lainnya, skill aktif dan skill pasif ini adalah salah satu unsur yang harus benar-benar dipahami pemain jika ingin mzhahir dan menguasai kemampuan dari hero secara maksimal.

Lane adalah jalur permainan dalam pertandingan dalam permainan gamers akan menemukan tiga Lane, yakni Top Lane,

MID Lane, dan Bottom Lane. MID Lane atau jalur tengah adalah jalur inti dalam pertandingan biasanya jalur ini diisi oleh hero-hero yang dijadikan sebagai ujung tombak atau inti dalam permainan biasanya jalur ini diisi oleh Mage atau Assasin bersama seorang Tank atau Support jika menggunakan formasi 1-2-2 dengan menggunakan formasi hyper carry atau bersama dua hero, kemudian TOP Lane jalur atas ini biasanya disebut juga dengan jalur offline karena pada jalur ini jarak pandang terbatas biasanya diisi oleh 1 Hero dengan Role Fighter, dan BOTTOM Lane adalah jalur yang berada disisi bawah dari map pemain jalur ini juga sering disebut safelane karena pada jalur ini akan mendapatkan penglihatan atau jarak pandang yang lebih baik untuk mengontrol jalur penghubung antara jalur ini terhadap mid lane, nah biasanya jalur ini juga biasanya akan diisi oleh hero yang memiliki damage serangan jarak jauh, jika menggunakan formasi hyper maka jalur ini akan diisi oleh marksman bersama seorang tank, tujuannya tentu agar marksman memiliki akses yang dekat dengan monster yang dapat memberikan efek BUFF.⁴⁵

BUFF ialah peningkatan kemampuan atau status dari seorang hero. Maka dengan kata lain monster-monster BUFF yang ada di Map ini maka akan memberikan peningkatan status terhadap hero-hero pemain, dan dari monster-monster yang ada di urutan ini, para

⁴⁵ Mobile Legends Bang Bang “*Training Grouds: Istilah-istilah Dasar Mobile Legends Bang Bang*”, YOUTUBE, 1 Januari 2025 <https://youtu.be/Rqq4NLo-8QU>.

pemain akan memperoleh Buff yang sangat bervariasi dimulai dari Gold Buff yang akan memberikan pemain ketambahan pada durasi tertentu. Kemudian, wakey gress yang akan memberikan seorang pemain efek regenerasi atau pemulihan XP, turtle buff yang akan memberikan kalian dan tim shield, lalu yang terakhir adalah red buff dan purple buff dengan kemampuan yang berbeda-beda bagi setiap roll yang mendapatkannya.



Gambar 4.3 Gameplay Mobile Legends: Bang Bang

Salah satu daya tarik utama MLBB adalah fitur sosialnya. Pemain dapat berkomunikasi dengan tim melalui chat teks atau voice chat selama permainan, menambahkan teman, dan bahkan bergabung dengan guild untuk bermain bersama komunitas. Fitur-fitur ini tidak hanya membuat permainan lebih interaktif, tetapi juga membantu pemain membangun hubungan sosial, baik dengan teman lama maupun baru.⁴⁶ Selain sebagai hiburan, MLBB juga telah menjadi bagian dari budaya populer modern. Game ini sering kali

⁴⁶ Andreas, R., & Arymami, D. *Hasrat Konsumsi Virtual Dalam Permainan Daring Mobile Legends: Perspektif Deleuze Dan Guattari*. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, (2022). 8(2), 209-242.

menjadi topik pembicaraan di media sosial, dengan konten kreator di platform seperti YouTube, TikTok, dan Twitch yang membagikan tips, trik, atau momen seru dari permainan mereka. MLBB juga memiliki scene esports yang sangat berkembang, dengan turnamen besar seperti Mobile Legends Professional League (MPL) dan M World Championship yang menarik perhatian jutaan penonton.

Secara keseluruhan, *Mobile Legends: Bang Bang* bukan sekadar game, melainkan sebuah fenomena budaya yang telah memengaruhi cara orang bersosialisasi, bersaing, dan menghibur diri. Dengan kombinasi gameplay yang seru, komunitas yang aktif, dan dukungan esports yang kuat, MLBB tetap menjadi salah satu game mobile paling populer di dunia.

Namun, di balik kesuksesannya, MLBB juga menghadapi beberapa tantangan. Isu kecanduan game, terutama di kalangan remaja yang masih berstatus sebagai pelajar. Selain itu, perilaku negatif seperti toxic behavior menjadi sering kali menjadi sorotan.

B. Penyajian Data dan Analisis

Untuk penelitian ini, data dikumpulkan melalui percakapan, observasi, dan pencatatan. Begitu peneliti mendapatkan data dari hasil penelitian di lapangan. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan 10 individu pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*, di lingkungan MAN 6 Jombang, Informan yang dipilih adalah siswa laki-

laki yang ketergantungan bermain game online tersebut dan dibutuhkan informan lebih banyak guna melengkapi data yang di perlukan.

1. Komunikasi Interpersonal Dijalankan oleh Siswa MAN 6 Jombang Sebagai Pengguna *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*.

Komunikasi interpersonal atau yang bisa juga disebut komunikasi antarpribadi adalah penyampaian pesan oleh satu orang (*sender*) dan penerimaan pesan (*receiver*) oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampak dan peluang untuk memberikan umpan balik.⁴⁷ Pesan yang di maksud berupa informasi, ide, pendapat, opini dan lain-lain, baik berbentuk verbal (melalui kata-kata) maupun nonverbal (gerak tubuh, simbol).

Komunikasi interpersonal sangat erat kaitannya dengan relasi yang terjalin antara komunikator dan komunikan. Komunikasi mereka saling terlibat dalam suatu hubungan yang saling menguntungkan, saling ketergantungan serta menimbulkan kepuasan hati pada kedua belah pihak.⁴⁸ Menurut ahli sebuah komunikasi tidak terlepas dari sebuah proses. Proses Komunikasi interpersonal terdiri atas dua tahapan, yaitu proses komunikasi primer dan proses komunikasi sekunder.⁴⁹ Sedangkan, menurut Devito komunikasi interpersonal yang efektif ditandai dengan lima kualitas umun yang dipertimbangkan yaitu,

⁴⁷ Elva Ronaning Roem Sarmiati, *Komunikasi Interpersonal* (Malang: CV IRDH, 2019). Hal.1

⁴⁸ Nur Maghfirah Aesthika, *Komunikasi Interpersonal, Komunikasi Interpersonal* (sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2015).

⁴⁹ Onong U. Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Bandung: Remadja Karya, 2005), Hal 11.

keterbukaan (openness), empati (empathy), mendukung (supportiveness), positif (positiveness), dan kesetaraan (equality).⁵⁰

Begitu pula yang dilakukan oleh siswa MAN 6 Jombang sebagai pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* mereka juga berkomunikasi secara interpersonal saling melakukan timbal balik. mereka sering kali membentuk kelompok kecil di lingkungan sekolah dan saling mengutarakan pendapat, membicarakan strategi bermain game, update terbaru, atau event dalam game, mereka melakukan saat istirahat sekolah atau pulang sekolah. Hal itu ungkap oleh Aditya Maulana yang sudah bermain selama 2 tahun mengatakan bahwa :

"Pas ada waktu luang, kami sering ngobrolin game MLBB. Biasanya soal skin baru atau hero yang lagi meta. Kadang juga ngomongin bagaimana strategi untuk meraih kemenangan saat bermain game. Seru sih, jadi ada bahan obrolan."⁵¹

Hal senada juga di utarakan salah satu informan yaitu Kusuma Jaya :

"Ya, biasanya di sela-sela jam istirahat atau pas lagi di kantin, kita berkumpul dengan teman-teman selain membicarakan mata pelajaran, terkadang juga membahas tentang game online *mobile legends: bang bang*. Membuat hubungan pertemanan menjadi lebih erat"⁵²

Kemajuan teknologi bisa menjadi hal yang positif jika dimanfaatkan dengan bijak. Mereka menggunakan game online sebagai media untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi, Tak jarang terlihat beberapa siswa mengajak temannya (mabar) istilah game saat saat mereka membentuk tim dan bermain bersama game MLBB, saat pulang

⁵⁰ Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia* (Jakarta: Profesional Books, 1997), H.

⁵¹ Hasil wawancara dengan Aditya Maulana, pada 22 November 2024 pukul 13.00 WIB.

⁵² Hasil wawancara dengan Kusuma Jaya, pada 22 November 2024 pukul 14.00 WIB.

sekolah, mereka bermain di lingkungan sekolah atau tempat-tempat nongkrong di sekitar sekolah. Seperti yang di utarakan oleh informan bernama Bakti Dwi laksono :

“Saya terkadang mengajak teman saya bermain game ini saat pulang sekolah, sambil menunggu orang tua menjemput pulang. yaaa, terkadang hanya bermain 1-2 kali putaran permainan. Tapi tidak tahu kenapa kalau bermain bersama, permainan menjadi lebih asik dan seru, komunikasi menjadi lancar, memudahkan kita untuk meraih kemenangan.”⁵³

Siswa mengaku bahwa komunikasi dalam game sangatlah penting untuk mencapai kemenangan, mereka sering membentuk tim dengan teman sekelas atau teman dekat untuk memudahkan koordinasi, hal tersebut menunjukan suatu proses komunikasi interpersonal dalam game. Namun hal ini membuat mereka hanya fokus berkomunikasi dengan sesama pengguna game online, karena kesamaan hobi dan kesenangan. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh narasumber Rio Romi :

“Bermain game online mobile legends; bang bang membantu saya lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan teman-teman. Tapi, terkadang saya hanya berkomunikasi dengan teman yang bermain, dan lebih sedikit berbicara dengan teman yang tidak bermain. Saya juga sadar itu kurang baik.”⁵⁴

Sedangkan hal senada juga diungkapkan oleh Aditya Maulana :

"Saya merasa komunikasi dengan teman saat main Mobile Legends lebih intens dibanding komunikasi saya saat berada kelas. Saya juga merasa ini membuat hubungan saya dengan teman yang nggak main game jadi kurang dekat." ⁵⁵

⁵³ Hasil wawancara dengan Bakti Dwi Laksono, pada 22 November 2024 pukul 13.15 WIB.

⁵⁴ Hasil wawancara dengan Rio Romi, pada 22 November 2024 pukul 14.45 WIB.

⁵⁵ Hasil wawancara dengan Aditya Maulana, pada 22 November 2024 pukul 13.00 WIB.

Dari hasil wawancara di atas bawasanya game online dapat mempererat hubungan sosial antar pemain melalui diskusi, kerja sama, dan penggunaan bahasa yang sama. Di sisi lain, terdapat risiko pembentukan kelompok eksklusif dan ketergantungan pada game yang dapat mengurangi interaksi dengan siswa lain yang tidak bermain game. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang agar penggunaan game online tidak mengganggu interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah.

Siswa MAN 6 Jombang yang aktif bermain *Mobile Legends: Bang Bang*, tidak hanya berkomunikasi secara interpersonal di dunia nyata, seperti di lingkungan sekolah, tetapi juga berkomunikasi di dunia virtual. Komunikasi dalam Game (In Game Communication) dengan menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh game tersebut, seperti Obrolan Teks (Text Chat) dan Obrolan Suara (Voice Chat). Mereka bermain game bersama dan berkomunikasi secara jarak jauh, siswa menggunakan fitur ini untuk berkoordinasi dengan tim, memberikan instruksi, atau sekedar mengobrol dengan teman. Beberapa responden mengaku bahwa mereka sering menggunakan fitur chat atau voice chat untuk berkoordinasi dengan tim selama bermain. Misalnya, mereka memberikan instruksi seperti "push lane," "defend tower," atau "retreat." Atau sekedar memberi semangat ketika tim tertinggal. Informan bernama Bakti Dwi Laksono menjelaskan:

"Kalau lagi main bersama tapi tidak di satu lokasi, kita biasanya menggunakan fitur chat yang di sediakan oleh game, sesering

mungkin memberikan informasi saat bermain, biar lebih cepat mendapatkan respon dan back up dan meningkatkan kekompakan dalam bermain."⁵⁶

Selain untuk koordinasi, fitur komunikasi dalam game juga digunakan untuk interaksi sosial. responden mengaku sering mengobrol dengan teman-teman mereka tentang topik di luar game, seperti tugas sekolah atau kegiatan sehari-hari. Seperti yang di utaraka oleh Kusuma Jaya, salah satu informan, menceritakan:

"Kadang kalau lagi nunggu respawn atau memilih hero sebelum bermain, kita ngobrolin hal-hal random, kayak tugas dan pelajaran sekolah, rencana liburan atau hanya sekedar obrolan ringan sambil bergurau."⁵⁷

Meskipun komunikasi virtual lebih praktis, kualitas interaksi cenderung menurun. Merasa hubungan dengan teman-teman menjadi kurang mendalam karena lebih banyak berinteraksi secara virtual dan menggunakan bahasa informal, singkatan, dan istilah-istilah khusus dalam game. Rio Romi Andika, salah satu informan menjelaskan:

"Kalau cuma chat, rasanya kurang dekat. Kayak ada yang penghalang dan kurang saling terbuka gitu. Rasa pertemanan mejadi kurang kaut terkadang hanya ngobrol secara fungsional dan seadanya."⁵⁸

Begitupun yang di ungkapkan oleh Aditya Maulana:

"Kalau main Mobile Legends, kami biasanya pakai voice chat biar lebih gampang ngasih instruksi. Misalnya, 'Ayo gank mid!' atau 'Jangan push sendirian!'. Kalau pakai chat biasa kadang lama, apalagi kalau lagi seru-serunya main."Kami juga punya istilah-istilah sendiri, kayak 'AFK' buat yang tiba-tiba keluar game atau

⁵⁶ Hasil wawancara dengan Bakti Dwi Laksono, pada 22 November 2024 pukul 13.15 WIB.

⁵⁷ Hasil wawancara dengan Kusuma Jaya, pada 22 November 2024 pukul 14.00 WIB.

⁵⁸ Hasil wawancara dengan Rio Romi, pada 22 November 2024 pukul 14.45 WIB.

'noob' buat pemain yang kurang jago. Itu udah kayak bahasa sehari-hari buat kami."⁵⁹

Adapun Komunikasi di Luar Game (Out of Game Communication) juga memiliki peran penting dalam interaksi antar pemain. Pertama, penggunaan Media Sosial seperti WhatsApp, Line, atau Discord memungkinkan siswa untuk tetap terhubung dengan teman satu tim atau anggota komunitas *Mobile Legends: Bang Bang*. Diskusi di platform ini bisa beragam, mulai dari pembahasan strategi hingga berbagi informasi terbaru atau justru bersosialisasi di luar konteks permainan.

Komunikasi Interpersonal dalam Penggunaan MLBB juga dapat memengaruhi keterampilan komunikasi interpersonal siswa MAN 6 Jombang. Menurut salah satu guru MAN 6 Jombang, mereka menjadi kurang percaya diri saat berbicara di depan umum atau dalam situasi formal. Pak Daeng, salah satu guru di MAN 6 Jombang, menambahkan:

"Saya perhatikan beberapa siswa jadi lebih pasif dalam diskusi kelas. Mereka terlihat lebih diam dan menyendiri serta kurang nyaman saat harus berbicara langsung."⁶⁰

Guru Bimbingan Konseling (BK) MAN 6 Jombang juga mengungkapkan beberapa siswa yang bermain game online *Mobile Legends: Bang Bang* terkadang sulit mengekspresikan pendapatnya secara lisan, meskipun mereka sangat aktif dalam percakapan di dunia virtual. Hal ini menunjukkan bahwa ada perubahan dalam komunikasi

⁵⁹ Hasil wawancara dengan Aditya Maulana, pada 22 November 2024 pukul 13.00 WIB.

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Pak Daeng, pada 25 November 2024 pukul 14.30 WIB.

interpersonal yang disebabkan oleh kebiasaan berkomunikasi di dalam game.

2. Perubahan Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa MAN 6 Jombang Sebagai Efek Penggunaan Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara siswa berinteraksi dan berkomunikasi, salah satunya melalui game online. Game online seperti *Mobile Legends: Bang Bang* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berinteraksi dengan orang lain.

Perubahan perilaku komunikasi interpersonal dapat diartikan sebagai pergeseran atau transformasi dalam cara individu berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun hubungan dengan orang lain. Perubahan dalam perilaku komunikasi ini dapat terjadi karena penggunaan teknologi digital seperti game online.

Di MAN 6 Jombang, banyak siswa yang menghabiskan waktu bermain *Mobile Legends: Bang Bang*, intensitas bermain game online menjadi faktor utama dalam perubahan tersebut. Beberapa informan memberikan pandangan tentang game online MLBB. Mereka mengaku mengalami perubahan perilaku komunikasi, efek dari game online. Adib Saputra mengungkapkan:

“Setelah lama bermain game tersebut saya dapat mengambil kesimpulan bahwa bermain game dapat membuat kita kecanduan dan anti sosial kalau tidak di batasi penggunaanya.”⁶¹

⁶¹ Hasil wawancara dengan Adib Saputra, pada 25 November 2024 pukul 15.20 WIB.

Perubahan perilaku komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah bermain game online *Mobile Legends: Bang Bang*. Perubahan dapat dilihat dari berbagai aspek, baik positif maupun negatif, yang memengaruhi cara siswa berinteraksi dengan teman sebaya, keluarga, dan lingkungan sekitarnya.⁶²

Perilaku komunikasi interpersonal siswa sebelum menggunakan game online *Mobile Legends: Bang Bang*. Menurut salah satu informan, sebelum mengenal game online ia sering melakukan komunikasi secara langsung dan tatap muka di lingkungan sekolah. Membuat hubungan mereka cenderung lebih personal dan membangun kedekatan emosional yang lebih kuat. Hal tersebut juga diungkapkan oleh M. Nizaar :

“Dulu saya sebelum mengenal game online mlbb. Saya Sering berkomunikasi dengan teman secara langsung baik itu di sekolah atau pun di luar sekolah, Kadang kalau pulang bareng sambil ngobrol, bermain bola di lapangan dan mengerjakan tugas di rumah teman.”⁶³

Hal Senada diungkapkan oleh Afif Dwi :

“Sebelum adanya tren game online mlbb. Obrolan dengan teman-teman di sekolah lebih nyata, obrolan membahas hal-hal seru dan tidak melulu tentang game online *mobile legends: bang bang*.”⁶⁴

Kegiatan berorganisasi di sekolah merupakan aspek penting dalam pengembangan karakter dan keterampilan siswa di luar kegiatan akademik. Melalui berbagai organisasi seperti OSIS, Pramuka, PMR, dan klub-klub ekstrakurikuler, memberikan kesempatan bagi siswa

⁶² Firdaus, I. N. U., & Thamrin, M. H. (2023). Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020. *Mediakom*, 7(01), 17-33.

⁶³ Hasil wawancara dengan M. Nizaar, pada 25 November 2024 pukul 15.00 WIB.

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Afif Dwi , pada 25 November 2024 pukul 15.00 WIB.

untuk mengekspresikan minat dan bakat mereka, juga membuka peluang siswa untuk saling berkomunikasi secara personal dengan teman yang berbeda kelas. Berkaitan dengan game online MLBB menurut ketua OSIM MAN 6 Jombang, game online dapat merubah pola komunikasi siswa, menurutnya ada penurunan terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, tentu hal ini menghambat ketrampilan komunikasi nonverbal mereka. hal tersebut didukung oleh pernyataan Adib Saputra :

“Adanya game online membuat saya bisa mengisi waktu luang dengan berinteraksi tanpa harus bertemu langsung, karna bisa mengobrol lewat virtual.”⁶⁵

Berbeda dengan yang disampaikan oleh Afif Dwi, ia berpendapat bahwa game online bisa menjadi alat yang efektif untuk melatih seseorang yang kurang pandai bersosial. Ia mengungkapkan:

“Dari dulu saya orangnya pendiem dan kurang suka berbicara dengan orang baru, pada saat pertama kali masuk sekolah di man 6 jombang. Ada salah satu teman yang mengajak saya bermain game online, dari itu saya mulai memiliki teman baru dan membuat saya lebih interaktif.”⁶⁶

Dari hasil observasi dan wawancara di atas, dapat disimpulkan bawasanya siswa sebelum mengenal game online seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, memiliki komunikasi interpersonal yang lebih intens dan secara langsung, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Interaksi dilakukan melalui kegiatan sehari-hari seperti berbincang tatap muka, bermain bersama, hingga belajar kelompok.

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Adib Saputra, pada 25 November 2024 pukul 15.20 WIB.

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Afif Dwi, pada 25 November 2024 pukul 15.00 WIB.

Namun, sejak maraknya penggunaan game online, pola komunikasi siswa mengalami pergeseran ke arah komunikasi virtual dan tidak langsung. Hal ini dinilai oleh beberapa pihak berdampak pada penurunan partisipasi dalam kegiatan organisasi sekolah dan pengembangan keterampilan nonverbal. Meskipun demikian, ada juga pandangan positif bahwa game online dapat membantu siswa yang kurang pandai bersosialisasi, untuk membangun hubungan pertemanan.

Perubahan Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa Pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*. Perubahan tersebut bisa dilihat dari aspek gaya bahas serta budaya dalam berkomunikasi sebagai (gemers). Siswa kedapatan menggunakan bahasa tidak formal dengan menggunakan bahasa game. Pemain sering menyerap istilah seperti *level up*, *noob*, *AFK (away from keyboard)*, *GG (good game)*, *respawn*, dll., yang kemudian digunakan dalam percakapan sehari-hari.

Dalam beberapa kasus siswa lebih ekspresif dan terkadang agresif dalam berbicara setelah terbiasa berkomunikasi di dalam game. Hal ini disebabkan oleh budaya komunikasi dalam *Mobile Legends* yang sering kali menuntut respons cepat dan tegas dalam memberikan instruksi kepada anggota tim. Beberapa guru juga mengamati adanya peningkatan perilaku berbicara dengan nada yang tinggi dan terkadang kurang memperhatikan norma kesopanan dalam diskusi kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan komunikasi dalam game dapat terbawa

ke dalam lingkungan akademik dan sosial siswa. Kak Daeng salah satu guru MAN 6 Jombang mengungkapkan:

“Kalau saya lihat, terdapat peruan perilaku komunikasi oleh siswa yang intens bermain game, mereka berinteraksi dengan menggunakan bahasa yang tidak semua orang mengerti, terkandung sedikit keras bahkan agresif, tentu itu dapat menimbulkan kesalahpahaman dan menimbulkan konflik dengan teman sebayanya.”⁶⁷

Tak jarang pengguna game online toxic behavior perilaku negatif yang ditunjukkan seseorang yang merusak atau mengganggu kesehatan mental, emosional, atau sosial orang lain. Perilaku ini sering kali dilakukan tanpa kesadaran, tetapi juga bisa menjadi bentuk manipulasi sadar untuk mendapatkan kontrol atau keuntungan pribadi. Orang yang menunjukkan toxic behavior cenderung tidak peduli dengan dampak yang ditimbulkan terhadap perasaan atau kenyamanan orang lain. Salah satu Informan mengaku bahwa dirinya pernah bersikap merendahkan dan menyindir teman-teman sekelasnya secara verbal, terutama ketika sedang merasa kesal atau tidak percaya diri.

“Saya sering menyindir teman saat dia kurang jago dalam bermain game, niatnya buat lucu-lucuan, padahal sebenarnya saya tahu itu bikin mereka sakit hati. Tapi waktu itu saya ngerasa puas aja,” ujar M. Rama dengan nada menyesal.”⁶⁸

M. Rama Wardana juga menambahkan :

“Dulu saya pikir mereka lebay, tapi setelah saya diam dan mikir, ternyata memang saya yang kelewatan. Saya sekarang lagi belajar

⁶⁷ Hasil wawancara dengan Kak Daeng, pada 25 November 2024 pukul 16.00 WIB.

⁶⁸ Hasil wawancara dengan M. Rama Wardana, pada 25 November 2024 pukul 15.30 WIB.

buat nahan omongan dan lebih mikir sebelum ngomong," katanya dengan jujur.”⁶⁹

Game online memang dapat memberikan hiburan dan melatih beberapa kemampuan kognitif. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa. Salah satu dampak yang menonjol adalah munculnya perilaku tidak empati. Perilaku tidak empati ditandai dengan kurangnya kemampuan memahami dan merespons perasaan orang lain secara tepat. Siswa pengguna game online sering menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap perasaan teman, guru, atau keluarga. Misalnya, mereka lebih memilih melanjutkan permainan daripada membantu teman yang sedang kesulitan atau menenangkan seseorang yang sedang sedih. Afif Dwi mengungkapkan:

“Kadang saya nggak sadar kalau sikap saya bisa bikin orang lain kecewa. Saya terlalu fokus sama permainan, dan jadi lupa kalau ada orang yang butuh perhatian saya. Memang sih, kadang bisa bikin saya merasa senang dan puas, tapi kalau dipikir-pikir, saya juga jadi lebih sering nggak peduli sama orang sekitar.”⁷⁰

Dari uraian di atas mengungkapkan bahwa siswa yang intens bermain game *Mobile Legends: Bang Bang* mengalami perubahan perilaku komunikasi interpersonal. Mereka cenderung menggunakan bahasa tidak formal dengan istilah khas game, serta menunjukkan komunikasi yang lebih ekspresif dan terkadang agresif. Guru dan sesama siswa mengamati adanya peningkatan nada bicara tinggi dan

⁶⁹ Hasil wawancara dengan M. Rama Wardana, pada 25 November 2024 pukul 15.30 WIB.

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Afif Dwi, pada 25 November 2024 pukul 15.00 WIB.

perilaku tidak sopan dalam interaksi sehari-hari. Selain itu, perilaku *toxic* seperti menyindir teman dan kurangnya empati sosial juga menjadi dampak nyata dari penggunaan game secara berlebihan. Meskipun game dapat memberikan hiburan dan melatih kognitif, dampaknya terhadap etika komunikasi dan hubungan sosial siswa memerlukan perhatian lebih.

C. Pembahasan Temuan

Penggunaan strategi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan penulis, dengan menyesuaikan teori dan fenomena di lapangan, peneliti akan menyajikan hasil penelitian sesuai dengan gambaran sistematis pembahasan berdasarkan hasil penelitian. Berpijak pada perumusan yang sesuai dengan objek dilapangan, yaitu mengenai “Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Siswa Man 6 Jombang.” Peneliti dapat menemukan temuan-temuan sebagai berikut:

1. Proses Komunikasi Interpersonal Dijalankan oleh Siswa MAN 6 pengguan game online. Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan beberapa temuan penting terkait proses komunikasi interpersonal yang terjadi baik dalam konteks permainan maupun kehidupan sehari-hari. Peneliti menemukan bahwa para siswa sering memanfaatkan waktu luang untuk berbicara tentang game, baik saat istirahat maupun setelah sekolah. Mereka mengobrol tentang strategi permainan, pembaruan terbaru, atau karakter yang

sedang tren dalam game, yang mempererat hubungan sosial mereka. Komunikasi ini membantu mereka membentuk tim, bekerja sama dalam permainan, dan berkoordinasi untuk meraih kemenangan. Hal ini memperlihatkan pentingnya komunikasi dalam membangun hubungan yang erat melalui platform media game. Namun di lain sisi, juga dampak negatif, seperti terbentuknya kelompok eksklusif di kalangan pemain, yang mengurangi interaksi dengan teman-teman yang tidak bermain game. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa komunikasi mereka dengan teman yang tidak bermain game menjadi berkurang, sehingga hubungan mereka menjadi kurang akrab.

Penggunaan fitur komunikasi dalam game seperti *voice chat* dan *text chat* untuk berkoordinasi dalam permainan, memberi instruksi, dan berbagi informasi dengan teman satu tim. Fitur ini tidak hanya membantu dalam permainan, tetapi juga digunakan untuk berbicara tentang hal-hal di luar game, seperti tugas sekolah dan kegiatan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam game tidak hanya terbatas pada konteks permainan tetapi juga memperluas interaksi sosial antar pemain. Meskipun komunikasi virtual dalam game lebih praktis, beberapa siswa merasa kualitas interaksi mereka menurun. Komunikasi yang terjadi lebih sering bersifat fungsional dan kurang mendalam karena penggunaan bahasa informal, singkatan, dan istilah khusus dalam game.

Secara keseluruhan, game online seperti Mobile Legends: Bang Bang dapat menjadi alat yang efektif dalam mempererat hubungan sosial antar pemain, namun juga memiliki dampak negatif yang perlu diwaspadai, seperti penurunan kualitas komunikasi dengan orang yang tidak bermain game dan berkurangnya keterampilan komunikasi dalam konteks formal. Sebaiknya, siswa diimbau untuk menjaga keseimbangan dalam penggunaan game dan interaksi sosial di dunia nyata.

2. Terdapat perubahan perilaku komunikasi interpersonal yang terjadi kepada siswa MAN 6 Jombang sebagai efek penggunaan game online *Mobile Legends: Bang Bang*. Terdapat perubahan yang signifikan dalam perilaku komunikasi interpersonal mereka. Sebelum mengenal game online, siswa cenderung aktif dalam komunikasi langsung, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Mereka banyak terlibat dalam kegiatan sosial seperti bermain bersama, berdiskusi tatap muka, dan mengikuti kegiatan organisasi. Pola komunikasi ini memungkinkan terbentuknya kedekatan emosional dan interaksi yang mendalam.

Namun, setelah terlibat secara intens dalam game online, terjadi pergeseran pola komunikasi menuju interaksi virtual. Kecenderungan ini menyebabkan menurunnya frekuensi komunikasi langsung dan partisipasi siswa dalam kegiatan organisasi seperti OSIS, Pramuka, atau klub ekstrakurikuler. Penurunan ini berdampak pada melemahnya

keterampilan komunikasi nonverbal dan kemampuan kerja sama sosial. Siswa yang terlalu fokus pada permainan cenderung abai terhadap lingkungan sosialnya, termasuk terhadap teman atau keluarga yang membutuhkan perhatian. Mereka menjadi lebih individualistis dan menunjukkan sikap acuh.

Fenomena perilaku “toxic” juga muncul, di mana beberapa siswa mengaku sering menyindir atau merendahkan teman dalam konteks permainan. Meskipun sebagian dari mereka kemudian menyadari kesalahan tersebut dan berusaha memperbaiki diri, hal ini menunjukkan adanya pengaruh negatif terhadap etika komunikasi yang sebelumnya lebih terjaga. Guru di MAN 6 Jombang juga mengamati adanya perubahan cara berbicara siswa yang intens bermain game. Mereka menyampaikan bahwa siswa tersebut lebih sering berbicara dengan nada tinggi. Selain itu, dalam beberapa kasus, kecenderungan untuk berbicara dalam bahasa atau istilah khas game dapat menyebabkan kesalahpahaman di antara teman-temannya yang tidak bermain game tersebut atau yang kurang familiar dengan dunia game.⁷¹

⁷¹ Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190-199.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai “Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Siswa MAN 6 Jombang.” disimpulkan bahwa Komunikasi Interpersonal pada pengguna game online merupakan suatu hal yang digunakan oleh pemain dalam berinteraksi dengan teman bermainnya mereka saling berinteraksi dalam mengatur strategi permainan bersama-sama. Pemanfaatan teknologi informasi, dan komunikasi memang sudah banyak mengalami perubahan dan menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (borderless). sehingga menyebabkan perubahan pada cara berkomunikasi dan berinteraksi. Efek penggunaam game online dapat dilihat dari berbagai aspek, baik secara positif maupun negatif.

Temuan utama menunjukkan bahwa proses komunikasi secara intepersonal siswa pengguna game online *Mobile Legends: Bang Bang* di MAN 6 Jombang menggunakan komunkasi primer dan komunikasi sekunder. Komunikasi primer yang terjadi secara langsung atau tatap muka. Seperti saat di kelas atau di kantin saat jam istirahat, Siswa MAN 6 Jombang berbicara, berdiskusi, atau bertukar cerita mengenai game yang sedang dimainkan, seperti strategi bermain, level yang sulit, atau karakter favorit, komunikasi ini terjadi secara dua arah. Komunikasi

sekunder biasanya terjadi saat mereka bermain di tempat yang berbeda, berkomunikasi secara virtual untuk mengatur strategi, memberi informasi, atau sekadar berbincang selama permainan berlangsung. Jadi dengan semakin seringnya main bareng untuk melakukan penyerangan dalam game online tersebut penggunaan ataupun pemain akan berkomunikasi lebih intens dan meningkatkan hubungan pertemanan di lingkungan sekolah, tentu hal tersebut bagus untuk perkembangan sosial mereka.

Meskipun game ini meningkatkan interaksi sosial dan komunikasi pada siswa MAN 6 Jombang. Di sisi lain, mereka juga cenderung mengurangi interaksi dengan teman yang tidak bermain game, hal itu juga berpengaruh pada perubahan perilaku komunikasi interpersonal, secara tidak langsung menciptakan kelompok eksklusif. Selain itu, penggunaan bahasa informal dan istilah game dalam komunikasi sehari-hari dapat menurunkan kualitas interaksi di dunia nyata. dampak negatif lainnya termasuk perilaku "toxic" dan penurunan empati, di mana siswa kadang-kadang merendahkan teman sebaya. Oleh karena itu perlu ada keseimbangan dalam penggunaannya agar tidak mengganggu keterampilan komunikasi dan interaksi sosial siswa. Diharapkan agar siswa mengatur waktu bermain, meningkatkan interaksi tatap muka, dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih baik.

B. Saran-Saran

Dengan selesainya skripsi ini penulis menyarankan kepada:

1. Bagi Siswa

kepada siswa untuk lebih bijak dalam mengatur waktu bermain game, khususnya *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), agar tidak mengganggu aktivitas sosial maupun akademik. Siswa sebaiknya membuat jadwal bermain yang seimbang, siswa juga diharapkan dapat meningkatkan interaksi tatap muka melalui kegiatan non akademik seperti bergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler atau organisasi sekolah, guna menjaga dan memperkuat kualitas hubungan interpersonal. Lebih lanjut, siswa disarankan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi melalui berbagai kesempatan, seperti berbicara di depan umum, diskusi kelompok, atau presentasi di kelas, agar kepercayaan diri dan kemampuan sosial mereka terus meningkat dan bermanfaat bagi kehidupan akademik maupun masa depan mereka.

2. Bagi Sekolah

Lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal di tengah maraknya penggunaan game online. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan kegiatan sosial, seperti diskusi kelompok, lomba debat, atau aktivitas di luar ruangan yang mendorong siswa untuk berinteraksi secara langsung. Selain itu,

sekolah juga dapat menyelenggarakan seminar atau workshop yang membahas dampak positif dan negatif dari game online terhadap kesehatan mental dan kemampuan berkomunikasi. Edukasi semacam ini penting agar siswa lebih memahami perlunya menjaga keseimbangan antara aktivitas virtual dan dunia nyata.

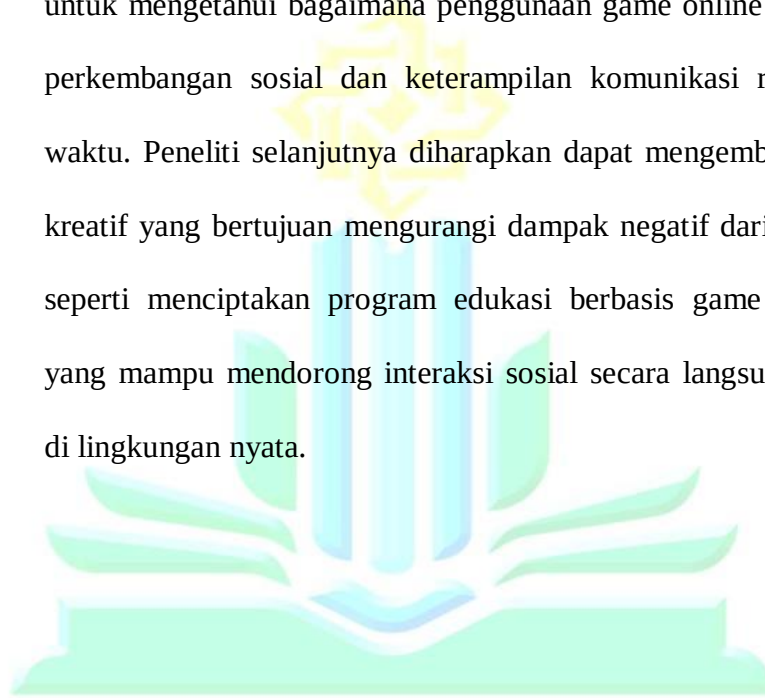
1. Bagi Fakultas Dakwah

Salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh mahasiswa fakultas dakwah adalah menyelenggarakan program dakwah yang kreatif dan sesuai dengan minat remaja, seperti seminar bertema “Bijak Bermedia Sosial dan Game Online” atau workshop “Membangun Komunikasi Sehat di Era Digital.” Kegiatan semacam ini dapat menjadi sarana edukatif yang menarik dan mudah diterima oleh generasi muda. Pengembangan materi dakwah digital juga perlu dilakukan. Mahasiswa fakultas dakwah UIN KHAS Jember dapat menciptakan konten-konten menarik seperti video pendek, podcast, atau artikel yang membahas dampak game online terhadap kehidupan sosial dan spiritual remaja. Dengan pendekatan ini, dakwah menjadi lebih adaptif dan mampu menjangkau audiens yang lebih luas, khususnya generasi muda yang akrab dengan teknologi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang sekolah, daerah, maupun status sosial guna

memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak game online terhadap komunikasi interpersonal. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat difokuskan pada pengamatan jangka panjang untuk mengetahui bagaimana penggunaan game online memengaruhi perkembangan sosial dan keterampilan komunikasi remaja seiring waktu. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan solusi kreatif yang bertujuan mengurangi dampak negatif dari game online, seperti menciptakan program edukasi berbasis game atau aplikasi yang mampu mendorong interaksi sosial secara langsung dan positif di lingkungan nyata.



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

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M. Or., Gandy Widhiya Bayu Utomo, S.Pd., M Or., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan, Jawa Timur : AE Media Grafika 2010), 5-8
- H. Hafied Canggara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004), Hlm.33
- Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia* (Jakarta: Profesional Books, 1997), H. 259
- Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia* (Jakarta: Profesional Books, 1997), H. 259
- Julia T Wood, *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*, Terj. Rio Dwi Setiawan (Jakarta : Salemba Humanika, 2013), Hlm. 22
- Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.
- Mardiah Rubani, *Psikologi Komunikasi* (Pekanbaru: UR Press, 2010) Hlm. 175
- Onong U. Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Bandung: Remadja Karya, 2005), Hal 11.
- Onong Uchajana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), Hlm.5
- Onong Uchjana Effendy, M.A, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 9.
- Onong Uchjana Effendy, M.A, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*, 13.
- Reddy Gede Eko, *Makalah Intranet/Internet Game Online*, (Yogyakarta: UPN Veteran, 2009), 8.
- Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: UIN Press, 2007) H. 27
- Soekanto, *Pengantar Penelitian*, hlm. 32.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 249
- Suranto Aw, *Komunikasi Interpersonal* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), 6.
- Suranto Aw. *Komunikasi Interpersonal* (Yogyakarta: Graha Ilmu) Hlm. 3
- Yesmir Anwar Dan Adang, *Sosiologi Untuk Universitas*, (Bandung: Refika Aditama, 2013), H. 194.
- Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 172-173.

Jurnal, Artikel, dan Website :

- Amirul Fathin Fadhil, *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa Sma Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat*.(Jakarta: Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah, Skripsi, 2023)
- Andreas, R., & Arymami, D. *Hasrat Konsumsi Virtual Dalam Permainan Daring Mobile Legends: Perspektif Deleuze Dan Guattari*. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, (2022). 8(2), 209-242.

- Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M. Or., Gandy Widhiya Bayu Utomo, S.Pd., M Or., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan, Jawa Timur : AE Media Grafika 2010), 5-8
- Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190-199.
- Creative Community Di Desa Sale Kabupaten Rembang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015)
- Elva Ronaning Roem Sarmiati, *Komunikasi Interpersonal* (Malang: CV IRDH, 2019). Hal.1
- Ermida, “*Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet*,”3, (2001).
- Firdaus, I. N. U., & Thamrin, M. H. *Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020*. (2023). Mediakom, 7(01), 17-33.
- Fitri Ma'rifatul Laili, “*Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*” *Jurnal BK*, 1, (2015), 66.
- Fitriyanto, *Industri Game Di Indonesia Masih Terus Bertumbuh* [Media Online Republika.Id Tersedia: <https://Tekno.Republika.Co.Id/Berita/Rr5pue330/Industri-Game-Di-Indonesia-Masih-Terus-Bertumbuh>], Diakses Pada 20 Juli 2024 Pukul 18.17 WIB.
- I Ketut Sidharta Yogatama, “*Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)*,” *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2559.
- Mohd. Rafiq, *Dependency Theory* (Melvin L. Defleur Dan Sandra Ball Rokeach, *Jurnal Hikmah* Vol. VI No. 1 (2012), H.5.
- Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interperonl Antar Gamers Daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)*”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)
- Nur Maghfirah Aesthika, *Komunikasi Interpersonal, Komunikasi Interpersonal* (sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2015).
- Nur Rachma Permatasary, Skripsi: “*Interaksi Sosial Penari Bujangga Pada Sale*
- Onong Uchjana Effendy, M.A, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*, 13.
- Prameswari, Wahyu Shinta. *Dampak Game Online Mobile Legends Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 Pada Pembelajaran PAI Di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus*. Diss. IAIN KUDUS, 2023.
- PT Darta Media Indonesia, “*Apa Itu Mobile Legends?*”, KASKUS, 15 Maret 2018, <https://Www.Kaskus.Co.Id/Thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/Apa-Itu-Mobile-Legends/>. [https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Permainan Daring](https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Permainan_Daring)

Silvina Rahmadiyah, *Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Pubg Mobile Pada Siswa Sma Negeri 2 Mandau Kabupaten Bengkalis*. (Riau: Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim ,Skripsi, 2021)

Taufik Idris, *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire Di Sdn 056018 Batang Serangan Langkat*. (Sumatera Utara : Fakultas Ilmu Sosial Program Studi Ilmu Komunnikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Skripsi, 2021)

Wilman Zahri, Amsal Amri, Jurnal : “*Peran Komunikasi Interpersonal Pada Tim Republic Of Gamers (ROG) Aceh Dalam Mewujudkan Prestasi*”, (Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2019), Vol.4, No.3

Mobile Legends Bang Bang “*Training Grouds: Istilah-istilah Dasar Mobile Legends Bang Bang*”, YOUTUBE, 1 Januari 2025 <https://youtu.be/Rqq4NLo-8QU>.

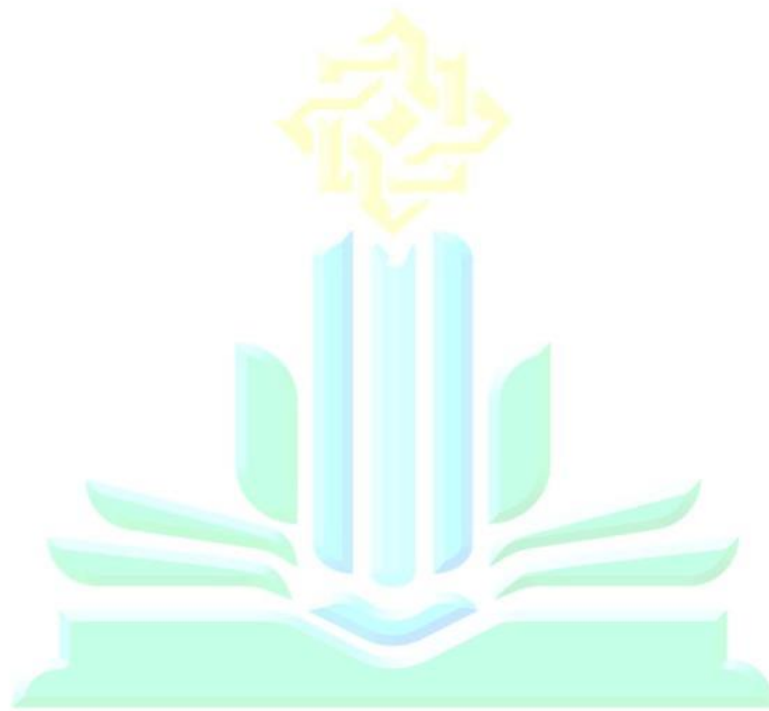
http://File.Upi.Edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/195009011981032. Diakses Pada 25 Juli 2024 Pukul 18.17 WIB.

<https://Arismahendra15.Blogspot.Com/2017/05/Tentang-Game-Mobile-Legends-Bang-Bang.Html> 16 Mei 2017.

<https://Esportsnesia.Com/Game-Mobile-Legends/Apa-Itu-Mobile-Legends/> 20 Juli 2023 Diakses Pada 20 Juli 2024 Pukul 19.30 WIB.

<https://www.bibli.com/friends/blog/istilah-penting-dalam-permainan-mobile-legends- bang-bang/> 9 Juli 2020.

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

LAMPIRAN-LAMPIRAN

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



**KARTU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI PROGRAM S1
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) KHAS JEMBER**



Nama : Muhammad Yusuf Qomaruz Zaman
 No. Induk Mahasiswa : D20181076
 Prodi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam
 Fakultas : Dakwah
 Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang Bang
 Pada Siswa Man 6 Jombang
 Pembimbing : Dr. Minan Jauhari. S.Sos.I. M.Si.
 Tanggal Persetujuan : Mulai Tanggal s/d

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	PEMBAHASAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	17 Okt 2022	Pembahasan Judul	
2.	21 Okt 2022	Fokus masalah	
3.	24 Nov 2022	BAB 1-3	
4.	12 April 2023	Revisi Latar Belakang	
5.	20 Apr 2023	Revisi BAB 1-3	
6.	24 Apr 2023	"	
7.	27 Apr 2023	"	
8.	18 Mei 2023	Revisi BAB 1-3	
9.	18 Okt 2024	Revisi Satokan Sampre	
10.	22 Okt 2024	"	
11.	08 Nov 2024	Pengajuanam pendataan	
12.	15 Nov 2024	Revisi BAB 4	
13.	07 Feb 2025	"	
14.	18 Feb 2025	Revisi BAB 4-5	
15.	26 Feb 2025	"	
16.	03 Mar 2025	"	
17.			
18.			
19.			
20.			

Jember, 3 Maret 2025
 Koord. Prodi,

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

Catatan : Kartu Konsultasi Ini Harap Dibawa Pada Saat
 Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing Skripsi

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Muhammad Yusuf Qomaruz Zaman

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Lokasi : Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang

Kegiatan wawancara di lakukan oleh penulis dengan 10 siswa laki-laki pengguna *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*.

No	Hari dan Tanggal	Jenis Kegiatan dan Penelitian	
1.	Jum'at, 02 Agustus 2024	Wawancara dengan 2 siswa MAN 6 Jombang, guna Pengerjaan Bab 1 sampai Bab 3.	
2.	Selasa, 22 Oktober 2024	Menyerahkan surta izin untuk melakukan penelitian di MAN 6 Jombang.	
3.	Jum'at, 22 November 2024	Observasi dan Wawancara dengan Narasumber Aditya Maulana, Bakti Dwi L. Abdul Aziz, Rio Romi Andika dan Kusuma Jaya.	
4.	Senin, 25 November 2024	Observasi Dan Wawancara Dengan Narasumber Afif Dwi S. M Nizaar Al Baits, Adib Saputra, M. Rama Wardana dan M. Azidan.	
5.	Selasa, 26 November 2024	Proses Mengerjakan Penelitian Bab 4 dan Bab 5	

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara dilakukan kepada 10 siswa MAN 6 Jombang pengguna game online. Dengan judul **“Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* Pada Siswa MAN 6 Jombang”** peneliti memiliki pedoman wawancara sebagai berikut :

- A. Proses Komunikasi Sebelum dan Sesudah Bermain MLBB
 1. Sebelum bermain MLBB, bagaimana kebiasaan Anda berkomunikasi dengan teman-teman di sekolah atau di rumah?
 2. Apakah ada perubahan dalam cara Anda berkomunikasi setelah mulai bermain MLBB? Jika ya, bisa dijelaskan seperti apa perubahannya?
 3. Apakah Anda lebih sering berkomunikasi secara langsung atau melalui chat dalam game setelah bermain MLBB? Mengapa?
- B. Pengaruh MLBB terhadap Interaksi Sosial
 1. Apakah bermain MLBB memengaruhi waktu Anda untuk berinteraksi dengan teman-teman secara langsung? Bagaimana dampaknya?
 2. Apakah Anda merasa hubungan dengan teman-teman menjadi lebih dekat atau justru renggang setelah bermain MLBB? Jelaskan alasannya.
 3. Apakah Anda pernah mengalami konflik dengan teman karena masalah dalam game MLBB? Jika ya, bisa diceritakan bagaimana kejadiannya?
- C. Perubahan Gaya Bahasa dan Prilaku Komunikasi
 1. Apakah Anda menggunakan istilah-istilah atau slang dari MLBB dalam percakapan sehari-hari? Bisa berikan contohnya?
 2. Apakah bermain MLBB memengaruhi cara Anda berbicara atau mengekspresikan emosi saat berkomunikasi? Jelaskan.
- D. Dampak Sosial dan Psikologis
 1. Apakah Anda merasa kesulitan untuk menjaga hubungan yang mendalam dengan teman-teman di dunia nyata setelah sering bermain MLBB? Mengapa?
 2. Apakah Anda pernah merasa cemas atau stres ketika tidak bisa bermain MLBB? Bagaimana hal ini memengaruhi komunikasi Anda dengan orang lain?
 3. Menurut Anda, apakah bermain MLBB memberikan dampak positif atau negatif terhadap kemampuan komunikasi interpersonal Anda? Jelaskan.



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

Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 68136

email : fakultasdakwah@uinkhas.ac.id website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>



Nomor : B. 4586 /Un.22/6.a/PP.00.9/ 10 /2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

9 Oktober 2024

Yth.

Kepala Sekolah MAN 6 Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Muhammad Yusuf Qomaruz Zaman

NIM : D20181076

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Semester : XIII (tiga belas)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama $\pm$ 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul “Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online “Mobile Legend: Bang Bang” Pada Siswa MAN-6 Jombang”

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG
MADRASAH ALIYAH NEGERI 6**

Jalan Semangka Desa Murukan Mojoagung Jombang 61482
Telepon 085648257933
E-mail: mankebonsari@kemenag.go.id; Web Site: www.man6-jombang.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 50/Ma.13.12.06/PP.06/12/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang :

Nama : MISBAKHUL ARIF, M.Pd.I
NIP : 197907042009121003
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang
Alamat Madrasah : Jalan Semangka Desa Murukan Kecamatan Mojoagung
Kabupaten Jombang

menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Yusuf Qomaruz Zaman
NIM : D20181076
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online Mobile Legend:
Bang Bang pada Siswa MAN 6 Jombang

Mahasiswa tersebut telah melakukan dan menyelesaikan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B A N G



Jombang, 10 Desember 2024
Kepala Madrasah,

Misbakhul Arif

KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Muhammad Yusuf Qomaruz Zaman
 NIM : D20181076
 Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Fakultas : Dakwah
 Institusi : Universitas Negeri Islam Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* Pada Siswa Man 6 Jombang”** adalah penelitian atau hasil karya saya sendiri dan saya mencantumkan sumber kutipan pada bagian-bagian yang sudah dirujuk sebelumnya sesuai dengan tata cara penulisan karya ilmiah.

Demikian pernyataan keaslian tugas akhir saya dalam bentuk skripsi ini, yang dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab serta bersedia menerima sanksi jika ternyata pernyataan diatas tidak benar.

Jombang, 10 Maret 2025



M.Yusuf Qomaruz Z.
 D20181076

DOKUMENTASI



Foto : Bakti Dwi, Rio Romi dan Aditya Maulan,
Membahas tentang game online mobile legends sebagai media dalam berkomunikasi.



Foto : Kusuma Jaya
Wawancara Membahas Proses Komunikasi Saat Bermain Game Mobile Legends.



Foto : Abdul Aziz

Memberikan Pengalaman Saat Bermain Mobile Legends, dengan mengumukan fitur text chat dan voice chat di dalam game.



Foto: Adib Saputra, Afif Dwi S, M. Azidan M. Rama Wardana, dan M. Nizaar.

Wawancara membahas dampak bermain game online mobile legends: bang bang terhadap interaksi sosial dan kehidupan sehari-hari.



Foto : Ibu Bisyaroh, Selaku Waka Kesiswaan Man 6 Jombang.



Foto : Pak Daeng, Selaku Guru Man 6 Jombang.

BIODATA PENULIS



A. Biodata Pribadi

Nama : Muhammad Yusuf Qomaruz Zaman
 NIM : D20181076
 Fakultas : Dakwah
 Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 28 November 1999
 Alamat Lengkap : Dsn. Wonoayu, Ds. Dukuhmojo, RT.02 RW.02
 Kec. Mojoagung, Kabupaten Jombang.
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa
 E-mail : imysfzmn@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Madrasah Ibtidaiyah (MIS) Mu'awanah Al-Hasyimiyah Mojoagung Jombang.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Mu'awanah Al-Hasyimiyah Jombang.
3. Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang (MAN 6 Jombang)
4. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN) KHAS Jember