

**INTERAKSI SOSIAL REMAJA MUSLIM PEMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI WM CAFÉ
DESA DUKUHEMPOK WULUHAN
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI



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

Oleh :

**Ulil Albab
NIM: D20181103**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
MEI 2025**

**INTERAKSI SOSIAL REMAJA MUSLIM PEMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI WM CAFÉ
DESA DUKUHEMPOK WULUHAN
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

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



Oleh:

**Ulil Albab
NIM: D20181103**

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

**INTERAKSI SOSIAL REMAJA MUSLIM
PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*
DI WM CAFÉ DESA DUKUDEMPOK WULUHAN
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

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

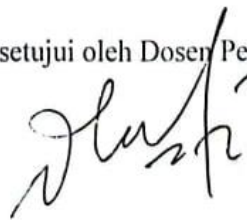


Oleh:

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

**Uli Albab
NIM. D20181103**

Disetujui oleh Dosen Pembimbing



**Dhama Suroyya, M.I.Kom.
NIP. 198806272019032009**

**INTERAKSI SOSIAL REMAJA MUSLIM PEMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI WM CAFÉ
DESA DUKUHEMPOK WULUHAN
KABUPATEN JEMBER**

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

Sekretaris

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

Indah Roziah Cholilah, M.Psi
NIP.198706262019032008

Anggota :

1. Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I.M.Si.
2. Dhama Suroyya, M.I.Kom

Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah


Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag
NIP.19730227200003100

MOTTO

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُبِينًا ٥٣

Artinya : “Dan katakanlah kepada hamba-hamba Ku, ‘Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (benar). Sungguh, setan itu (selalu) menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sungguh, setan adalah musuh nyata bagi manusia”.

(Q.S. Al-Isra’ [17]: 53)¹.



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

¹Mushaf Aisyah, Al-Qur'an dan Terjemah untuk Wanita, (Bandung: Penerbit Jabal, 2010), 287.

PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya ucapkan rasa bersyukur saya atas kehadiran Allah SWT atas izin dan rahmat-Nya memberikan saya niat dan tekad hingga saya mampu dan sanggup untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai. Kemudian, saya persembahkan skripsi ini dengan hati yang tulus kepada:

1. Ibunda saya tercinta Siti Ngaisah yang amat saya hormati, serta amat saya kasihi dan cintai, yang senantiasa berkorban, menyayangi, menasehati, dan memberikan dorongan motivasi maupun doa setiap waktu.
2. Ayahanda saya (Almarhum) Muhari yang amat saya hormati, serta amat saya kasihi, saya cintai, dan saya rindukan setiap saat, yang senantiasa menjadi kepala keluarga yang baik, selalu memberikan pengorbanan, menasehati, memberikan dorongan motivasi, dan doa setiap waktu.
3. Kakak saya Ratna Hidayah Rahmawati dan adik saya Hilya Ghina Syahida teramat saya kasihi dan saya cintai, yang turut memberikan saya dukungan baik berupa nasihat, motivasi dan doa.
4. Sahabat saya Alif Winas Mahardika dan Bogy Ihza Yudhanto, yang senantiasa meluangkan waktu, pemikiran, dan tenaga untuk turut memberikan saya bantuan, memberikan nasehat, dan sebagai pendengar yang baik atas keluh kesah saya menuntaskan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segenap rasa syukur penuh puji dan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan alam semesta karena atas berkat, hidayah, dan rahmat-Nya, akhirnya saya mampu menuntaskan skripsi saya dengan judul “Interaksi Sosial Remaja Muslim Pemain *Game Online Mobile Legend* Di *WM Café* Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember”.

Semoga sholawat dan salam tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai uswatun hasanah dan pembimbing umat manusia ke jalan cahaya Islam.

Melewati tahapan, waktu, dan kendala yang panjang dalam penyelesaian skripsi ini, selain rasa bersyukur yang teramat mendalam kepada Allah SWT. Penyelesaian skripsi ini mendapatkan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis dengan segenap hati menyadari dan menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hepni, M.M., CPEM., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddig Jember yang telah memberikan fasilitas kepada kami untuk kegiatan belajar mengajar di lembaga yang dipimpin.
2. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag., sebagai Dekan Fakultas Dakwah yang telah membantu dalam pengesahan skripsi ini secara resmi, sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Ahmad Hayyan Najikh, M.I.Kom., selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah memotivasi dalam proses mengerjakan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

4. Dhama Surroya, M.I.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar, ikhlas, dalam membimbing, menasehati dan mengingatkan saya dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Pemilik WM *café*, selaku lokasi penelitian yang telah memberikan izin dalam penelitian skripsi ini, dan remaja muslim pemain *game online mobile legend* yang telah berkenan untuk meluangkan waktu sebagai subjek penelitian.

Sebagai bentuk rasa hormat, peneliti hanya dapat memberikan doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Harapan peneliti semoga kebaikan bantuan yang telah diberikan dibalas dengan hal-hal baik oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan, sehingga penulis berharap adanya kritik dan saran yang dapat membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk pembaca, dan amal jariyah untuk peneliti.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Jember, 26 November 2024

Penulis

Ulil Albab
D20181103

ABSTRAK

Ulil Albab, 2025: *Interaksi Sosial Remaja Muslim Pemain Game Online Mobile Legend Di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember.*

Kata Kunci: *Interaksi sosial, remaja muslim, mobile legend.*

Kemajuan teknologi dan internet telah merubah cara manusia berinteraksi dan melakukan aktivitas sehari-hari. Adanya perkembangan teknologi, interaksi sosial dapat dilakukan tanpa batasan ruang dan waktu. Salah satu contoh adalah *game online*, yang memungkinkan remaja untuk terhubung dengan orang lain. *Game online* telah menjadi bagian dari gaya hidup digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain secara *online*.

Fokus penelitian dalam skripsi ini, yaitu: 1) Bagaimana proses interaksi sosial remaja muslim pemain *Game Online Mobile Legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Kabupaten Jember?. 2) Apa saja faktor yang mempengaruhi interaksi sosial remaja muslim pemain *Game Online Mobile Legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Kabupaten Jember?

Tujuan penelitian dalam skripsi ini, yaitu: 1) Untuk mengetahui proses interaksi sosial remaja muslim pemain *Game Online Mobile Legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Kabupaten Jember. 2) Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi interaksi sosial remaja muslim pemain *Game Online Mobile Legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Kabupaten Jember.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian diambil menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kondensasi, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Skripsi ini menggunakan keabsahan data berupa triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Hasil penelitian yang dimiliki penelitian ini, diantaranya: 1) Proses interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember yaitu berupa adanya pemikiran yang berbeda-beda mengenai simbol ataupun istilah-istilah dalam *game online mobile legend* yakni subjek penelitian mengartikan simbol-simbol atau istilah-istilah dalam *game online mobile legend* sesuai dengan pemikirannya sendiri. Adanya ajakan dan mengikuti teman dengan hal-hal yang sedang naik daun berupa bermain *game online mobile legend*. 2) Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember yaitu meniru orang lain seperti berbicara dengan suara keras dan kasar meskipun di tempat umum, dan pulang larut malam.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Istilah.....	13
F. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian terdahulu.....	16
B. Kajian Teori	22

BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	45
B. Lokasi Penelitian.....	46
C. Subjek Penelitian.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Analisis Data	53
F. Keabsahan Data.....	57
G. Tahap-Tahap Penelitian	58
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	60
A. Gambaran Objek Penelitian	60
B. Penyajian Data dan Analisis.....	62
C. Pembahasan Temuan.....	98
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTKA.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Identitas Subjek Penelitian.....	47

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Lokasi Penelitian Yakni WM <i>Cafe</i> Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember	59
Gambar 4.2 Bagian Dalam Pertandingan <i>Game Online Mobile Legend</i>	67
Gambar 4.3 Bagian Akhir Pertandingan <i>Game Online Mobile Legend</i>	73
Gambar 4.4 Bagian Pemilihan <i>Hero Game Online Mobile Legend</i>	74
Gambar 4.5 Remaja Muslim Pemain <i>Game Online Mobile Legend</i> Sedang Bermain Bersama.....	81



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Berkembangnya teknologi dan jaringan komputer yang semakin pesat memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktivitas. Perkembangan teknologi dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari hingga pada tingkatan pemenuhan kepuasan bagi manusia sebagai makhluk sosial keberadaan teknologi yang memberikan hal-hal baru dari berbagai aspek kehidupan manusia dengan adanya jaringan internet. Adanya jaringan internet membuat manusia tidak harus melakukan interaksi secara langsung dengan orang lain akan tetapi memberikan ruang manusia untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa bertemu bahkan meskipun berada pada jarak yang jauh titik maka dari itu, internet sangat berperan penting untuk menjadi wadah interaksi manusia. Berkembangnya internet yang mudah diakses menandakan berkembangnya teknologi dan jaringan komputer memberikan dampak salah satunya adalah fitur yang berkembang saat ini dan fitur tersebut dapat memberikan manfaat dalam berinteraksi dan dapat menjadi hiburan bagi penggunanya adalah *game online*.

Game online merupakan sebuah permainan video yang dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan komputer melalui komputer pribadi atau gadget titik game online menjadi permainan yang memberikan hiburan sekaligus sebuah gaya hidup baru bagi sebagian orang salah satunya remaja. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan bagi penggunanya saat

bermain akan tetapi *game online* telah memberikan cerminan bahwa adanya jaringan komputer dari lingkungan sederhana hingga mendunia untuk dimainkan oleh banyak orang sehingga menjadikan manusia lebih muda untuk berinteraksi tanpa harus bertemu dan merasakan jarak yang jauh untuk berinteraksi².

Menurut Fitri, berpendapat mengenai *game online* ialah dampak yang bersumber melalui berkembangnya *game* komputer pada umumnya dengan menjual produk berbasis internet dengan menyediakan fasilitas hiburan berupa melakukan peran-peran fantasi yang disediakan dalam *game* permainan menggunakan akses *gadget* atau *smarthphone* yang tersambung pada jaringan internet, sehingga pemain *game online* dapat berinteraksi meskipun dengan jarak jauh³.

Game online ialah permainan daring yang dimainkan melalui internet serta dapat dimainkan oleh lebih dari satu atau dua orang di satu waktu dan setiap pemain dapat terhubung melalui komunikasi⁴. *Game online* memiliki banyak peminat dikalangan masyarakat, dan dapat dimainkan oleh berbagai lapisan masyarakat di kota maupun di desa. *Game online* yang dimainkan dengan intensitas penggunaan yang tinggi dapat memberikan efek langsung pada pemainnya, seperti mengabaikan waktu atau tidak tau waktu. Adanya efek secara langsung ini pemain *game online* beranggapan bahwa bermain *game online* dapat membuat bahagia dan sebagai penghilang kejenuhan

²Ridho Pribadi, Aan Herdiana, "Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legend dalam Perspektif George Herbert Mead". Jurnal Komunikasi Peradaban, Vol. 1, No. 2 (Juli 2023). 18.

³Fitri Ahyani Radhiani, "Regulasi Emosi Odapus (Orang Dengan Lupus Atau Systemic Lupus Erythematosus)". Jurnal Psikologi, Vol. 08, No. 01 (Juni, 2012), 2.

⁴Ibid.,8.

kehidupan, akan tetapi tanpa mereka sadari membuat mereka kecanduan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan jenisnya permainan *game online* terdiri dari *massively multi player online first person shooter game* yang merupakan permainan dengan melibatkan sudut pandang orang pertama sebagai tokoh utama atau karakter utama sehingga pemain merasakan seolah-olah masuk secara langsung dalam game yang dimainkan dengan kekuatan yang berbeda-beda pada setiap karakter. Jenis *game* ini mengharuskan keterlibatan banyak pemain karena memiliki pengaturan dan latar peperangan secara militer. Beberapa diantaranya yang termasuk jenis *game* ini adalah *counter strike*, *call of dusty*, *point blank*, *quake*, *blood*, dan *unreal*. Kemudian, ada *massive multi player online real time strategy games* adalah *game online* yang menggunakan penekanan pengaturan strategi pemain dengan ciri-ciri mengharuskan pemain memiliki pengelolaan strategi selama memainkan *game*. *Real time strategi* (RTS) memiliki tema permainan dengan latar sejarah dan fantasi, beberapa diantaranya seri *age of empires*, *warcraft*, dan *star wars*. Berikutnya adalah *massively multiplayer online role playing games* yang merupakan game dengan latar pemainnya bermain peran tokoh-tokoh atau karakter fiksi untuk menyambung cerita bersama dalam kelompok dengan cara berkolaborasi. Berikut merupakan contoh game tersebut adalah *the lord of rings online: shadows of angmar*, *final fantasy* dan *DOTA*⁵.

⁵ Arif Satria Putra Pratama, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung" (Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2017)

Terakhir, terdapat jenis game online baru yang muncul dan memiliki perkembangan dan daya minat yang tinggi ditengah-tengah masyarakat yakni *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang merupakan *game online* yang dimainkan dengan penyusunan strategi dalam kelompok atau *team* dan dimainkan oleh sepuluh orang dalam arena *game*. MOBA mengharuskan pemainnya menaikkan level melalui pertarungan dengan lawan atau musuh dalam arena *game*. MOBA mempunyai berbagai ragam jenis *hero* dengan kemampuan yang berbeda-beda. Setiap pemain MOBA hanya dapat memilih satu *hero* untuk bertanding dalam setiap sekali ronde *game* dimulai.

Game online seringkali lebih banyak diminati oleh pelajar dari berbagai jenjang pendidikan, kemudian disusul dengan peminat dari kalangan dewasa. Adanya fenomena ini juga membuat remaja muslim turut memainkan *game online*. Hal ini juga membawa dampak negatif kecanduan sama halnya dengan dampak yang ditimbulkan dalam masyarakat lainnya akibat dari seringnya memainkan *game online*. Selain itu, *game online* memiliki efek negatif jika berlebihan diantaranya kecanduan sehingga mempengaruhi perkembangan akademik dan sosial. *Game online* juga memberikan dampak perkembangan anak serta jiwa seseorang. Dampak positif yang didapatkan remaja muslim ketika bermain *game online* adalah dapat bersosialisasi dengan pemain lainnya meskipun dengan jarak jauh, akan tetapi dampak negataif lain yang dihasilkan berupa melupakan kehidupan sosial yang terjadi di kehidupan nyata.

Berbagai lapisan masyarakat yang menggemari *game online* dan menghasilkan dampak sebagai akibat bermain *game online*, menjadi bukti bahwa *game online* menjadi rekreasi sederhana sehingga memiliki kepopuleran dan diterima disemua kalangan, serta memiliki penyebaran dan peminat yang pesat diseluruh penjuru dunia. Terjadinya hal ini dikarenakan *game online* memberikan berbagai macam pilihan, seperti pemain *game online* menjalin interaksi sosial, mengatur strategi, dan memecahkan masalah sama halnya dengan kehidupan nyata yang terdapat berbagai polemik permasalahan. Dalam hal ini, remaja muslim sering bermain *game online*, dapat mengakibatkan ketergantungan terhadap *game online*⁶. Apabila remaja muslim memiliki kecanduan terhadap permainan *game online*, maka mereka akan membuang-buang waktu untuk melakukan kegiatan dan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat sesuai dengan nilai-nilai keislaman akan berkurang⁷.

Manusia sebagai makhluk sosial tentunya memiliki insting naruriyah dengan saling terhubung atau berhubungan dengan manusia lainnya, sehingga dapat membentuk interaksi sosial. Adanya media *game online* juga memberikan fasilitas penggunanya untuk membentuk interaksi sosial. Interaksi yang dihasilkan dapat berupa interaksi sosial positif dan interaksi sosial negatif. Akan tetapi dibandingkan dengan dampak interaksi sosial positif, dampak interaksi sosial negatif yang dapat dengan cepat merambat ke

⁶ Sanjaya Rahmat, *Perilaku Pecandu Game*, (Jakarta: Intan Persada Pers,2013), 33

⁷ Ibid., 36

remaja dikarenakan adanya keadaan remaja muslim yang labil dan belum sepenuhnya memahami mana hal yang baik dan yang buruk⁸.

Interaksi sosial pada remaja muslim adalah sesuatu yang sangat penting sebagai proses penyesuaian diri, agar dapat berkembang dan menemukan jati diri untuk kedepannya⁹. Masa sekarang interaksi sosial negatif pada remaja muslim pada remaja dilakukan melalui berbagai perilaku, salah satunya berupa bermain *game online mobile legend*. Adanya interaksi sosial negatif ini dihasilkan dari interaksi sosial simbolik.

Interaksi simbolik dihasilkan melalui *game online mobile legend* dikarenakan *game online mobile legend* berisikan simbol-simbol yang memiliki arti yang dapat digunakan pemainnya untuk berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga dapat memahami pemain lainnya. Interaksi simbolik berarti interaksi antar individu dapat dipahami melalui penggunaan simbol-simbol tertentu yang memiliki makna tertentu¹⁰.

Melalui hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember, bahwa remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember cenderung sering bermain dan memiliki durasi bermain *game online mobile legend* terlalu sering lupa waktu akan menjadikan remaja

⁸Leonardo Dela Chrisma Wijaya, dkk. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga". Jurnal Wahana Konseling. Vol.5. No.1. (2022), 48.

⁹Guarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Dewasa*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2006, 53.

¹⁰Albertus Sudarmanto, Elis Yulianti, "Analisis Interaksi Simbolik Gamers Dalam Perspektif George Herbert Mead". Jurnal Muktidisiplin. Vol. 02. No. 02, 2024. 155.

muslim kecanduan sehingga akan menggunakan segala cara agar bisa bermain *game online mobile legend*, seperti mengambil barang orang lain, berkata kasar atau kotor, malas untuk bersekolah, dan malas untuk belajar ataupun menyelesaikan pekerjaan rumah, demi memenuhi keinginan agar dapat memainkan *game online legend* sepanjang hari¹¹.

Kemudian, melalui hasil observasi yang dilakukan peneliti di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember didapati remaja muslim pemain *game online mobile legend* memang mengalami dampak negatif dari adanya interaksi simbolik dari bermain *game online mobile legend* sehingga menghasilkan berbagai perilaku yang bermacam-macam seperti halnya dari hasil wawancara salah satu pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember¹².

Dalam proses interaksi remaja bagi seorang muslim dalam hal keagamaan seperti akhlak menjaga lisan dan sopan santun masih memerlukan pendampingan serta bimbingan pengajaran dari orang tua, dikarenakan masa remaja merupakan tahapan pengembangan cara berfikir dan keingintahuan yang kuat, dapat menjadi pengaruh penilaian remaja muslim untuk melakukan nilai-nilai dalam agamanya. Interaksi sosial yang mengandung perilaku tercela dengan mengeluarkan umpatan atau kata kata kotor atau kasar merupakan sesuatu yang dilarang oleh agama. Menjaga diri dan

¹¹Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Faris, diwawancarai oleh peneliti (Jember, 15 Maret 2024).

¹²Observasi, WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember, 15 Maret 2024.

perkataan agar tidak berucap kata-kata yang kurang baik dan tidak sejalan kaidah Islam.

سَلَامَةُ الْإِنْسَانِ فِي حِفْظِ اللِّسَانِ

Artinya : “Keselamatan manusia tergantung pada kemampuannya menjaga lisan”. (HR. Al-Bukhari)

Perilaku di masa remaja muslim yang tidak menggambarkan kaidah keislaman yang semestinya, dapat menimbulkan dampak buruk dalam kehidupan remaja muslim. Agama Islam adalah ajaran yang dibawa oleh Rasulullah SAW sebagai petunjuk manusia agar berpegang erat kepada nilai keagamaan yang diridhoi Allah di dunia dan di akhirat. Islam juga menyerukan kepada umat Islam untuk menyebarkan dan mengajak dalam kebaikan yang sesuai dengan nilai-nilai keislaman kepada seluruh umat manusia.

Dalam Hadits yang berbunyi “Sesungguhnya sebaik-baik orang di antara kalian adalah yang paling baik akhlaknya.” (HR. Bukhari no. 6035).

إِنَّ خَيْرَكُمْ أَحْسَنُكُمْ أَخْلَاقًا

Manusia yang baik yang dimaksudkan dalam hadits ini adalah dilihat dari akhlak manusia terhadap manusia lain. Perilaku terpuji adalah sebagai pertanda sebaik-baiknya manusia. Sesuai dengan diutusnya Rasulullah SAW sebagai penyempurna perilaku umat manusia.

Sebagai remaja muslim yang belum bisa memaknai ajaran Islam sebagai tujuan serta pelaksanaan perintah dari ajaran Agama Islam, maka

semestinya memiliki semangat untuk meningkatkan kegiatan ibadah dan belajar, akan tetapi pada kenyataannya banyaknya remaja muslim yang bermain *game online* MOBA seperti *game online mobile legend* dalam berinteraksi sosial di lingkungannya sering mengeluarkan kata kata kotor atau kasar (*toxic*) yang berisi hinaan, makian, berbicara nada tinggi, dan umpatan dengan sesama teman bermainnya sehingga dapat mengganggu lingkungan sekitar. Hal ini tidak mencerminkan seorang remaja muslim sebagai generasi penerus bangsa yang mencerminkan nilai nilai serta norma Agama Islam.

Para remaja terutama remaja muslim di Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Jember sering bermain *game online* Mobile Legend di tempat – tempat nongkrong seperti warung kopi, warung makan, dan di rumah salah satu temanya. Fenomena ini seperti yang diungkapkan Bapak Edy Prasetyo selaku pemilik Warung Mu (WM) bahwa “kegiatan remaja remaja ketika bermain *game online mobile legend* sampai berjam jam hingga melewati panggilan sholat dan sering berteriak-teriak mengeluarkan kata-kata *toxic* atau kotor yang berakibat mengganggu pelanggan sekitarnya”. Demikian kegiatan remaja muslim yang berlandaskan pada nilai nilai dan ajaran islam mengalami hambatan dengan proses interaksi sosial remaja dalam bermain *game online mobile legend*.

Hubungan antara interaksi sosial dan perilaku remaja muslim dalam bermain *game online mobile legend* menjadi perhatian penting bagi peneliti. Realitas yang tergambarkan tersebut dapat dirumuskan sebagai deskripsi masalah penelitian yakni mengetahui bagaimana terjadinya interaksi sosial

perilaku remaja muslim di Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember dalam bermain *game online mobile legend* serta apa saja faktor interaksi sosial remaja muslim di Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember akibat bermain *game online mobile legend* yang masih jauh dari nilai-nilai islami.

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti akan melaksanakan pembahasan lebih lanjut dalam penelitian **Interaksi Sosial Remaja Muslim Pemain Game Online Mobile Legends Di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember.**

B. Fokus Penelitian

Supaya analisis dalam penelitian ini memiliki pembahasan yang jelas dan berurutan diperlukan susunan fokus penelitian yang berdasar pada konteks penelitian:

1. Bagaimana proses interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok Wuluhan Kabupaten Jember?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok Wuluhan Kabupaten Jember?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan susunan fokus penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok Wuluhan Kabupaten Jember.
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok Wuluhan Kabupaten Jember.

D. Manfaat Penelitian

Penulis memiliki harapan penelitian ini bisa bermanfaat dari sisi teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat berkontribusi sebagai tambahan keilmuan, dan pemahaman mengenai perilaku baik dan buruk menurut nilai-nilai Agama Islam bagi seluruh mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan masyarakat di Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Jember. Selain itu, peneliti berharap bahwa apenelitian ini dapat memiliki kontribusi bahan kepustakaan penulis agar dapat digunakan untuk referensi karya tulis ilmiah yang bermanfaat.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan suatu hal yang berguna untuk pemecahan masalah secara praktis. Manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa diharapkan penelitian ini mampu memberikan tambahan wawasan serta sumber literatur terutama pada mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam mengenai interaksi sosial.

b. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Diharapkan dengan adanya penelitian ini menjadi sumbangan literatur kampus serta pertimbangan keilmuan dalam upaya meningkatkan interaksi sosial positif melalui media digital bagi remaja generasi sehingga dapat memberikan pengaruh positif dari nilai-nilai Islam dalam kesehariannya.

c. Bagi Program Studi

Adanya penelitian ini peneliti berharap penelitian ini dapat digunakan untuk menambah literatur mengenai komunikasi dan penyiaran islam tentang interaksi sosial sehingga dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan dan informasi untuk program studi nantinya.

d. Bagi Remaja Pemain *Game Mobile Legend*

Peneliti memiliki harapan untuk penelitian ini sebagai bentuk kontribusi dalam memberikan keilmuan komunikasi dan penyiaran islam mengenai interaksi sosial remaja pemain *game online*, terutama *mobile legend*.

e. Bagi Masyarakat

Adanya penelitian ini menjadi harapan peneliti untuk memberikan edukasi mengenai interaksi sosial remaja pemain *game online* terutama untuk orang tua, agar mengetahui interaksi sosial anak ketika bermain *game online mobile legend* terutama pada usia remaja.

E. Definisi Istilah

Agar terhindar dari penyimpangan makna atau arti dalam mendefinisikan istilah penelitian ini, diperlukan adanya definisi istilah sebagai gambaran singkat makna istilah yang ada, diantaranya:

1. Interaksi

Interaksi merupakan jalinan korelasi sebab akibat dari individu satu dengan individu lain, ataupun individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok, sehingga dapat saling mempengaruhi, sehingga dapat menghasilkan interaksi sosial.

2. Sosial

Hubungan-hubungan antar individu dengan individu lain, maupun dengan kelompok yang saling bergantung satu dengan lainnya yang saling berinteraksi untuk saling bekerjasama sebagai salah satu bentuk tindakan sosial.

3. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan korelasi sosial yang tidak menentu atau dinamis memiliki keterkaitan dengan suatu individu, antar kelompok, ataupun sebaliknya sehingga dapat menghasilkan tindakan tertentu dengan

adanya saling mempengaruhi sebagai hubungan timbal balik dari hasil interaksi sosial.

4. Remaja Muslim

Remaja muslim merupakan individu yang beragama Islam yang mengalami tahapan peralihan dari masa anak-anak kearah masa dewasa dan seharusnya memegang teguh ajaran-ajaran agama Islam.

5. *Game Online*

Game online merupakan permainan yang dilakukan secara daring oleh banyak orang melalui *gadget* maupun *personal computer* yang dihubungkan pada internet, sehingga pemain masih dapat berinteraksi meskipun dari jarak jauh.

6. *Game Online Mobile Legend*

Game online mobile legend merupakan salah satu permainan yang dapat dilakukan lima orang sekaligus yang mengharuskan penggunanya terhubung pada internet, sehingga pengguna tetap memiliki akses interaksi jarak jauh melalui fitur *chat* maupun *voice* pada saat permainan berlangsung.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan ringkasan pokok dari isi penelitian, dengan adanya sistematika pembahasan penelitian ini pembaca dapat mengerti bagian-bagian penelitian secara umum. Penelitian ini tersusun dari bab satu hingga bab lima dengan beberapa sub bab yang berkaitan satu dengan yang lainnya. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan terdiri dari latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, serta sistematika pembahasan.

BAB II adalah kajian pustaka yang terdiri dari penelitian terdahulu, serta kajian teori. Penelitian terdahulu berisikan mengenai beberapa literatur penelitian sebelum adanya penelitian ini yang memiliki kaitan dengan penelitian ini. Kajian teori memiliki isi teori-teori yang digunakan sebagai bahan rujukan pelaksanaan penelitian ini.

BAB III berisikan metode penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini diantaranya, pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

BAB IV berisikan hasil dari penelitian berdasarkan data di lapangan meliputi, gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan penemuan.

BAB V penutup adalah rangkuman hasil akhir dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan saran. Bab ini tersusun dari kesimpulan dan saran-saran. Bagian akhir dari kesimpulan dan saran terdapat daftar pustka, dan lampiran-lampiran sebagai data pendukung penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Bagian penelitian terdahulu berisikan mengenai berbagai hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain dan menyangkut dengan penelitian yang akan peneliti jalankan. Penelitian terdahulu dari berbagai peneliti lain ini dirangkum dengan diuraikan dan susun berbentuk tabel untuk mengetahui keaslian penelitian serta sebagai pembeda penelitian yang dilakukan oleh peneliti¹³. Beberapa diantara penelitian terdahulu dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ganang Ramadhani FS (2020), berbentuk skripsi, dengan judul “Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal”. Penelitian ini menganalisis dampak *game online* diharapkan siswa agar tidak kecanduan dalam bermain game online dan lebih berinteraksi ke sesama teman. Sebagai pendidik juga harus mengontrol siswanya agar tidak bermain *game online* di lingkungan sekolah dan memberi edukasi bahwa berteman dengan yang lainnya itu penting. Hasil penelitian menunjukan hal-hal sebagai berikut. (1) Realitas penggunaan *game online* rata-rata sudah bermain gadget, terutama siswa laki-laki menggunakannya untuk bermain game online jadi rata-rata semua siswa laki laki bermain game online; (2) Dampak *game online* terhadap interaksi

¹³Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember : UIN KHAS Jember Press, 2021), 46.

sosial anak sangat terganggu, *game online* memiliki dampak positif dan negatif; (3) Tindak lanjut yang diberikan yaitu dengan membatasi anak bermain gadget, lebih tegas dalam mengambil keputusan kepada siswa yang masih bandel membawa gadget, memberikan edukasi kepada siswa bahwa penting berinteraksi dengan yang lainnya

2. Romadhon Egi Dwi cahyo yang dilakukan pada 2019, berbentuk skripsi dengan judul “Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan tehnik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teori yang digunakan sebagai alat analisis penelitian ini adalah teori patologi sosial dan tindakan sosial Max Weber. Dari penelitian ini ditemukan bahwa kecanduan *game online* pada remaja di kelurahan Sidotopo Wetan disebabkan oleh beberapa faktor sosial baik dari keluarga maupun masyarakat sekitar pecandu game. Hal yang menarik dalam penelitian ini adalah beberapa perilaku remaja yang kecanduan game online mulai dari berbohong, sampai dengan mencuri. Dampak kecanduan game online pada keluarga pecandu dan masyarakat sekitar Sidotopo Wetan sangat bervariasi. Mulai dari renggangnya hubungan antara remaja dengan orang tuanya.
3. Ilian Sevrina Anggraini yang dilakukan pada 2021, berbentuk skripsi dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah Kota Jambi”. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Sample dalam penelitian ini berjumlah 25 terdiri dari Kepala Sekolah, 8 guru kelas dan 8 peserta didik juga 8 orang tua. Hasil Penelitian ini adalah (1) bahwa Prestasi akademik di Madrasah Ibtidaiyah dapat diketahui melalui tes pengetahuan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran, guna mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru selama satu semester. (2) dampak positif nya adalah peserta didik menjadi lebih senang setelah bermain game karena peserta didik bisa melepaskan kepenatannya selama belajar, terdapat juga dampak negative yaitu peserta didik menjadi terlalu fokus terhadap game dan mengabaikan tugas sekolah, dan kurang bersemangat ketika akan belajar.

4. Firman Baihaki yang dilakukan pada 2021, berbentuk skripsi dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi”. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, cara pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Objek penelitiannya meliputi: Remaja RT 09 yang bermain game online, orang tua remaja, dan kepala desa bhakti idaman. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Game online yang sering dimainkan oleh remaja desa bhakti idaman tanjung jabung timur provinsi jambi adalah: FF (Free Fire), dan COC (Clash Of Clans) karena gamenya memang lebih

menyenangkan dari pada game-game lain menurut para remaja desa bhakti idaman tanjung jabung timur provinsi jambi (2) Dampak negatif dari game online terhadap terhadap perilaku keagamaan remaja desa bhakti idaman tanjung jabung timur provinsi jambi adalah: remaja cenderung bersikap lupa waktu, tidak nurut kepada orang tua, berlebihan atau kecanduan dalam bermain game online dengan ditunjukkannya sikap sulit untuk menjalankan ibadah wajib yaitu sholat tepat waktu.

5. Muhammad Zaad yang dilakukan pada 2024 berbentuk skripsi dengan judul “Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain *Game Online Mobile Legends* Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Objek penelitiannya meliputi sekelompok remaja di pulau Sangkarrang Kota Makassar. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para remaja di pulau Sangkarrang Kota Makassar memiliki perilaku *toxic* dengan berteriak sambil mengumpat saat bermain *game online* Mobile Legends apalagi sedang di posisi kalah.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Ganang Ramadhani (2020)	Analisis Dampak <i>Game Online</i> Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal.	a. Menggunakan metode penelitian yang sama b. Fokus penelitian yang sama yakni Interaksi Sosial c. Pembahasan tentang <i>game online</i>	a. Subjek penelitian yang digunakan berbeda b. Tempat penelitian yang berbeda
2	Romadhon Egi Dwi Cahyo (2019)	Dampak Kecanduan <i>Game Online Mobile Legend</i> Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya	a. Menggunakan subjek penelitian yang sama b. Menggunakan metode penelitian yang sama	a. Tempat penelitian yang berbeda b. Penelitian ini lebih berfokus terhadap remaja yang kecanduan <i>game online</i>
3	Sevrina Anggraini (2021)	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MI Al-Munawaroh Kota Jambi	a. Pembahasan tentang <i>game online</i>	a. Menggunakan subjek penelitian yang berbeda

				b. Fokus penelitian yang berbeda c. Tempat penelitian yang berbeda
4	Muhammad Zaad (2021)	Perilaku Komunikasi <i>Toxic</i> Remaja Yang Bermain <i>game online</i> Mobile legends Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar	a. Fokus penelitan yang sama b. Subjek penelitian yang sama c. Metode penelitian yang sama	a. Tempat penelitian yang berbeda
5	Rollys Ardian Dwi Saputra (2024)	Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> Di Desa Singosaren	a. Fokus penelitian yang sama yaitu interaksi social b. Pembahasan tentang <i>game online</i> c. Metode penelitian yang sama	a. Tempat penelitian yang berbeda b. Penelitian ini lebih berfokus terhadap remaja yang kecanduan <i>game online</i>

Dari penjabaran dan tabel diatas dapat diketahui perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah subjek penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, serta teori yang digunakan. Sehingga hal ini menjadikan hasil dari penelitian yang dihasilkan dari penelitian ini dan penelitian terdahulu tentunya juga memiliki perbedaan.

B. Kajian Teori

Kajian teori merupakan pokok bahasan mengenai teori yang dipergunakan peneliti dalam penelitian, melalui bagian kajian teori yang bertujuan untuk memberikan jabaran mengenai teori yang digunakan dengan berbentuk deskripsi yang rinci dan mendetail untuk menggambarkan teori yang digunakan secara jelas, serta menjadi pokok kunci pemecahan masalah sesuai dengan judul, fokus, dan tujuan penelitian¹⁴.

1. Pengertian Interaksi

Interaksi merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris *interact* dengan memiliki arti tindakan yang melibatkan satu orang dengan orang lain. Kemudian, bermula dari *interact* muncul kata *interaction* yang memiliki dua pengertian yakni interaksi yang berlangsung antara orang lebih dari satu, dinformasi yang berlangsung secara terus menerus. Berdasarkan pemaparan diatas dapat diartikan interaksi merupakan suatu kegiatan yang dapat berlangsung antar orang satu dengan orang lain, dengan melibatkan hubungan timbal balik¹⁵.

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 46.

¹⁵Nashrillah MG, "Peran Interaksi Dalam Komunikasi Menurut Islam". Jurnal Warta : Universitas Dharmawangsa. Vol. 52. No.1 (2017).

Herbert Blumer mendefinisikan interaksi sosial sebagai tindakan manusia akan suatu hal berdasarkan arti dari suatu hal itu bagi manusia. Suatu yang memiliki arti tersebut mengacu pada interaksi antar orang atau dengan orang lain, dengan memiliki arti yang bersifat dinamis, akan tetapi dapat bersifat dinamis karena adanya perubahan arti akibat proses pengartian seseorang ketika bertemu dengan sesuatu (*interpretative process*). Kemudian, Gillin and Gillin mendeskripsikan interaksi sosial suatu hubungan antar individu dengan individu, kelompok dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok¹⁶.

2. Pengertian Sosial

Kata sosial bersumber dari Bahasa Latin *socius* memiliki artian berkawan atau bermasyarakat. Sosial dapat diartikan secara umum yakni kemasyarakatan. Lewis mengartikan, sosial merupakan sesuatu yang dicapai, dihasilkan, dan ditetapkan dalam interaksi sehari-hari. Menurut Paul Ernest sosial merupakan individu yang terlibat dengan berbagai kegiatan yang dijalankan secara bersama-sama. KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) mendefinisikan bahwa sosial adalah segala hal dengan meliputi berbagai persoalan bermasyarakat.

Interaksi sosial adalah unsur yang dimiliki oleh proses komunikasi, dimana keduanya saling berhubungan erat. Proses interaksi sosial bisa terjalin apabila didalam proses komunikasinya juga efektif baik itu antara perorangan, perorangan dengan kelompok, dan kelompok dengan

¹⁶Ely M. Setiadi, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2012), 91.

kelompok. Komunikasi akan efektif jika cara menyampaikan informasi dari komunikator ke komunikan mendapatkan timbal balik sehingga komunikasi dapat dimengerti kedua belah pihak. Melalui komunikasi menghasilkan suatu bentuk kecil dan besar yang memiliki kaitan dengan komunikasi.

Dengan demikian sosial dapat didefinisikan sebagai perkumpulan beberapa individu yang saling berinteraksi sehingga dmenghasilkan perasaan bersama, atau sesuatu yang ada pada masyarakat ataupun sikap kemasyarakatan secara umum¹⁷.

3. Interaksi Sosial

Kamus Besar Bahasa Indonesia interksi adalah hubungan timbal balik, sosial adalah hubungan masyarakat dengan komunikasi¹⁸. Menurut Soerjono Soekanto interksi sosial ialah suatu tahapan sosial yang berhubungan dengan dengan individu dan kelompok sosial yang saling berhubungan sehingga dapat ditentukannya pola dan hubungan sosial¹⁹. Berbagai definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya kehidupan bermasyarakat sangat erat hubungannya dengan interaksi sosial dikarenakan individu saling berhubungan melalui interaksi sosial.

Herbert Blumer mendefinisikan interaksi sosial sebagai tindakan manusia akan sesuatu atas dasar pemaknaan sesuatu tersebut bagi manusia.

¹⁷Renaldi Amiman, Benedicta Moku, Selvi Tumengkol, "Peran Media Soaial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat Di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud". Jurnal Ilmiah Society: Universitas Sam Ratulangi. Vol. 2, No.3 (2022).

¹⁸Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat penelitian bahasa Departemen Pendidikan Nasional (Jakarta: 2008) hlm. 594.

¹⁹Soejono Soekanto, Sosiologi: Suatu PengantaOr, , (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hlm. 78.

Pemaknaan dapat bersifat *interpretative process* yang artinya pemaknaan yang dimiliki dalam interaksi memiliki sifat tetap akan tetapi dapat berubah pemaknaannya. Gillin dan Gillin mendefinisikan interaksi sosial ialah hubungan yang terjalin antar individu satu dengan individu lainnya, kelompok dengan individu, maupun sebaliknya²⁰.

Terjadinya interaksi sosial dapat berlangsung dikarenakan adanya faktor-faktor yang dapat mendasari berlangsungnya interaksi sosial. Beberapa faktor yang dijadikan dasar keberlangsungannya interaksi sosial sebagai berikut:

a. Faktor Imitasi

Imitasi dapat didefinisikan dorongan untuk menirukan orang lain. Bimo Walgito menyatakan bahwa imitasi adalah satu-satunya faktor yang dapat dijadikan dasar dalam berinteraksi sosial.

b. Faktor Sugesti

Sugesti dapat didefinisikan sebagai pengaruh mental, entah dari diri sendiri dan orang lain, yang kemudian dapat diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan.

c. Faktor Identifikasi

Psikologi mendefinisikan indentifikasi sebagai dorongan seseorang agar menjadi sama dengan orang lain. Identifikasi berawal

²⁰ Ely M. Setiadi, *Ilmu Sosial dan Budata Dasar*,(Jakarta:Prenada Media Grup, 2012),91.

dari ketidak sadaran kemudian individu menyadarinya secara rasional dan secara sadar²¹.

Ciri-ciri atau tanda-tanda interaksi sosial menurut Charles P.Loomis sebagai berikut:

- a. Terdiri dari lebih dari satu individu
- b. Terdapat komunikasi antar individu menggunakan simbol-simbol
- c. Berdasarkan waktu dengan meliputi masa lalu, masa sekarang, dan masa depan menjadi penentu sifat dari aktivitas yang sedang berlangsung
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang jelas²²

Interaksi sosial menjadi peran utama dalam kehidupan manusia. Maka, interaksi sosial menghasilkan syarat untuk proses terjadinya interaksi sosial pada kehidupan manusia, yaitu:

- a. Kontak Sosial

Kontak sosial dapat diartikan sebagai hubungan individu yang terdiri dari lebih dari satu. Terjadinya kontak sosial dapat dimana saja, kapan saja, serta kepada siapa saja. Hal ini terjadinya kontak sosial tidak memandang siapapun karena dapat terjadi kepada siapa saja, antar individu ataupun kelompok. Ada dua jenis kontak sosial yang dapat terjadi yakni kontak sosial primer ialah saat individu bertemu dan berkomunikasi secara langsung (tidak ada perantara), dan kontak sosial

²¹Walgito, Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm, 79.

²²Alvin L. Bertrand, op. cit., hlm. 28, dalam Soleman B. taneko, *Struktur Sosial dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*, 1984, Jakarta: Rajawali, h. 114.

sekunder ialah bentuk kontak sosial yang tidak langsung (melalui perantara) atau memerlukan media bantuan sebagai alat komunikasi.. Hubungan timbal balik antar individu terjadi pada semua jenis kontak sosial, karena adanya kolaborasi dan adanya pemahaman antar individu ketika melakukan percakapan dengan baik.

b. Komunikasi

Komunikasi sangat diperlukan dalam kontak sosial, dan komunikasi. Komunikasi memiliki dua jenis yaitu komunikasi verbal merupakan komunikasi dengan lisan atau surat. Sedangkan komunikasi non verbal merupakan komunikasi dengan menggunakan bahasa tubuh, isyarat, dan mimik muka. Kedua jenis komunikasi ini memiliki peranan dalam menyampaikan pesan, perasaan, serta gagasan orang lain²³.

Menurut pemaparan Gillin interaksi sosial terdiri dari beberapa hal sebagai berikut:

- a. Kerjasama ialah bentuk kolaborasi antar individu, ataupun individu dengan kelompok untuk tujuan yang sama
- b. Akomodasi adalah suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan lawan
- c. Asimilasi adalah suatu cara guna mengurangi perbedaan dengan tujuan adanya pencapaian kesepakatan yang sama untuk tujuan yang sama.

²³Bagas Ilham Yudhiyantoro, Dien Kusma Pharamita, "Interaksi Orangtua Kepada Anak Selama Melaksanakan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah Ambarketawang 2 Yogyakarta". Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 12. No. 2 (2023).

d. Akulturasi ialah perpaduan dua budaya yang memiliki perbedaan sehingga dapat membentuk budaya baru tanpa kehilangan masing-masing budaya atau kepribadian²⁴.

Interaksi sosial memiliki berbagai teori dari beberapa tokoh, beberapa teori diantaranya adalah teori interaksi simbolik. Teori interaksi simbolik adalah salah satu studi dalam bidang ilmu komunikasi. Teori interaksi simbolik merupakan teori yang menggunakan pendekatan sosiologi dengan menitik tumpukan berdasarkan pemaknaan, simbol, maupun komunikasi terhadap pembentukan interaksi sosial antar individu. Teori ini dikembangkan dan dikemukakan Herbert Blumer, yang berpendapat bahwa individu menginterpretasikan simbol-simbol yang digunakan dalam interaksi sosial agar menciptakan makna bersama²⁵. Dalam konteks ini, identitas dan perilaku individu tidak hanya dipengaruhi oleh peran yang telah ditentukan oleh masyarakat, tetapi juga oleh cara individu berkomunikasi dan memberikan makna terhadap simbol-simbol sosial dalam lingkungan mereka.

Interaksi sosial dapat menghasilkan interaksi simbolik, sehingga memerlukan teori interaksi simbolik bertumpu pada hakikat manusia sebagai makhluk sosial. Teori interaksi simbolik berkaitan dengan diri manusia muncul ketika adanya interaksi sosial. Interaksi memiliki simbol tertentu sebagai kebutuhan interaksi. Simbol tersebut disepakati antar

²⁴Yanuar Brasista Amar Faishal, Heri Sapta Ismanto, Padmi Dhyah Yulianti, "Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzel Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015". Vol. 1. No. 1 (2015).

²⁵ Nina Siti Salmaniah Siregar, "Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik", Perspektif, 4 no 2 (Oktober 2011), h 103 <https://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif/article/view/86>,

individu maupun kelompok. Simbol yang dimaksud dapat meliputi bahasa, penampilan, gambar, tulisan, kata yang dipakai dalam interaksi, akan tetapi dapat berubah artinya. Teori interaksi simbolik juga mempelajari mengenai sifat interaksi sebagai aktifitas manusia yang dapat berubah-ubah. Manusia merupakan makhluk yang dapat berubah-ubah serta tidak dapat ditebak.

Dalam hal ini teori interaksi simbolik menolak bahwa individu adalah suatu organisme pasif yang perilakunya ditentukan oleh kekuatan yang ada di luar dirinya. Hal ini berarti individu terus menerus mengalami perubahan, dengan demikian masyarakat juga mengalami perubahan melalui interaksi. Dapat diartikan bahwa interaksi yang menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam penentuan tindakan manusia secara individual, Interaksi dapat dihasilkan dan mengalami perubahan akibat dari interaksi sosial. Pada teori ini merupakan pemahaman budaya pada perilaku manusia melalui komunikasi. Dalam berkomunikasi dapat menampilkan berbagai simbol yang memiliki makna.

Teori interaksi simbolik membantu menganalisis bagaimana makna-makna tertentu terbentuk dalam interaksi sosial antar individu dan kelompok, serta bagaimana hal tersebut dipengaruhi oleh simbol-simbol yang mereka ciptakan dan interpretasikan²⁶.

George Herbert Mead memamarkan teori interaksi simbolik yang terdiri dari *mind*, *self*, dan *society*.

²⁶Restiawan Permana dan Yusmiati, "Interaksi Sialal Antar Warga Pendatang dengan Pribumi (Studi Komunikasi Antarbudaya di Kecamatan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat)". Vol. 7. No. 1 (2020). Hal. 97.

- 1) Pikiran (*Mind*) merupakan kesanggupan individu dalam penggunaan simbol yang memiliki pemaknaan sosial yang seragam atau setara, sehingga setiap individu diharuskan untuk melakukan pengembangan pikiran mereka sendiri melalui interaksi dengan individu lain. Mead menyebutkan bahasa memiliki peran penting sebagai simbol, ataupun bahasa menjadi simbol-simbol yang menghasilkan pemaknaan yang dapat dimengerti masyarakat luas atau banyak orang. Hal ini dikarenakan bahasa suatu hal utama saat individu berinteraksi.
- 2) Diri (*Self*) merupakan kesanggupan dalam refleksi diri setiap individu dari pandangan individu lain . Mead menyebutkan bahwa hal tersebut sebagai kemampuan individu untuk memandang diri sendiri dalam pandangan orang lain. Konsep diri (*self*) juga merupakan keterlibatan keputusan tindakan diri sebagai akibat dari konsep diri dan perilaku, selain itu akibat dari diri (*self*) dan tindakan, serta akibat dari konsep diri dan perilaku yang mengarah terhadap maksud orang lain untuk membrikan pengaturan pada tindakan yang dilakukan individu lain.
- 3) Masyarakat (*Society*) adalah jaringan sosial yang terbangun dan tercipta oleh setiap individu didalam bermasyarakat. Setiap individu memiliki keterlibatan tindakan mereka sendiri dengan kemauan dirinya sendiri, sehingga mengantarkan individu untuk mengambil peran dalam kemasyarakatan²⁷.

²⁷Fathan Nur Adli, M. Syukron Anshori, "Interaksi Simbolik The Jackmania Petukangan Dalam Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat". Vol. 5, No. 3 (2021). Hal. 11.

Teori interaksi simbolik mengacu terhadap korelasi antara simbol dan interaksi, sehingga inti dari teori ini adalah dimulai dari individu. Interaksi simbolik memberikan penjelasan mengenai pemahaman individu dengan individu lain, sehingga tercipta simbol yang dapat dimengerti masyarakat, serta interaksi dapat membentuk tindakan manusia.

Teori George Herbert Mead diadaptasi oleh Herbert Blumer yang menghasilkan persepsi yang terdapat dalam West dan Turner. Asumsi-asumsi Herbert Blumer mengenai interaksi simbolik, sebagai berikut diantaranya masyarakat terbentuk dari individu yang saling berinteraksi, sehingga terjadi penyesuaian dan membentuk struktur sosial. Interaksi tersusun dari banyaknya aktivitas manusia yang saling berhubungan. Hubungan yang tujuan utamanya adalah bersama dengan orang lain. Penilaian manusia tidak hanya objek eksternal akan tetapi memandang dirinya sendiri juga sebagai objek. Aktivitas manusia merupakan pendefinisian darinya sendiri. Aktivitas manusia memiliki korelasi satu dengan lainnya dengan menyesuaikan pada orang lain dan terjadi menjadi siklus (berulang-ulang), lalu menghasilkan budaya atau simbol baru²⁸.

4. Remaja Muslim

Masa yang menjadi salah satu bagian perjalanan hidup manusia adalah masa remaja. Masa remaja adalah bagian kehidupan penting pada perkembangan manusia dikarenakan pada masa ini merupakan masa

²⁸Ryo Yoel Gustavo Umbroh, Cornelius Paat, Selvi Tumengkol, "Kepuasan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado Terhadap Penerapan Pembelajaran Dalam Jaringan Di Masa Pandemi Covid-19". Vol.3, No.2 (2023). Hal. 2-3.

peralihan setiap manusia ke arah masa dewasa. Masa remaja sendiri berasal dari Bahasa Latin *adolescere* yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Secara konteks yang luas, pengertian masa remaja dapat diartikan sebagai masa peralihan pertumbuhan remaja dalam cakupan kesiapan mental, emosional, sosial, dan fisik.

Menurut Hurlock, mendefinisikan masa remaja adalah masa peralihan perubahan fisik dan mental individu dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Hurlock juga memaparkan bahwa masa remaja berkisar dalam rentang usia 12 sampai 21, sedangkan menurut Sunrock dimulai dari usia 10 sampai 22 tahun²⁹.

Hurlock juga berpendapat bahwa masa remaja memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Masa remaja merupakan masa yang sangat diperlukan, dikarenakan masa ini adalah dampak secara langsung ataupun tak langsung suatu peristiwa maupun interaksi dengan lingkungannya sangat berdampak. Seperti perkembangan fisik dan psikologis pada, kedua hal ini diperlukan penyesuaian psikis (mental) agar menghasilkan perilaku dan nilai untuk kehidupan di masa selanjutnya.
- b) Masa remaja sebagai periode peralihan, yang mana masa ini merupakan tahapan transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa remaja tidak dapat didefinisikan sebagai kategori kanak-

²⁹Miftahul Jannah, "Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam". Jurnal Psikoislam. Vol. 1. No. 1 (2016).

kanak maupun dewasa. Akan tetapi pada masa ini remaja dapat mencari dan menentukan jati dirinya.

- c) Masa remaja adalah masa perubahan perilaku, sikap dan fisik. Perubahan perilaku, sikap dan fisik terjadi secara beringan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.
- d) Masa remaja lekat dengan masa yang memiliki permasalahan yang kompleks dikarenakan masa ini remaja tidak dapat mengatasi permasalahannya sendiri.
- e) Masa remaja identik dengan ketakutan akibat dari pandangan lingkungan. Hal ini dapat mempengaruhi identitas diri dan tingkahlaku remaja. Masa remaja menjadi pandangan atau gambaran yang mencerminkan citra diri remaja pada kehidupan masyarakat.
- f) Masa remaja adalah masa pemikiran remaja yang tidak dapat realistis terhadap realita yang ada, dikarenakan remaja menilai diri dan orang lain berdasarkan dengan yang mereka inginkan.
- g) Masa remaja adalah pengantar masa depan dan masa dewasa, sehingga remaja memiliki perbedaan sedikit demi sedikit mulai dari gaya berpakaian yang dikenakan, pemikiran, dan perilaku sesuai dengan perkembangan mereka³⁰.

Remaja ataupun remaja muslim adalah suatu hal yang sama, namun berbeda secara spesifik dengan agama yang dianut setiap remaja yang berbeda-beda. Pandangan Islam terhadap masa remaja merupakan masa

³⁰ Hurlock, E.B, Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, (Jakarta:Erlangga, 1993). Hal. 221.

yang seharusnya menjadi kebanggaan, dengan memperhatikan setiap tumbuh kembang remaja tidak hanya dari segi fisik dan mental akan tetapi dari segi moral yang berlandaskan Agama Islam. Sehingga remaja memiliki kesadaran bahwasanya ketika terjadi perubahan dalam masa remaja bukan berarti remaja boleh melakukan apa yang orang dewasa lakukan. Islam sangat memperhatikan remaja dalam nilai-nilai yang menyangkut dengan nilai-nilai aqidah agama Islam.

Remaja muslim diharuskan untuk berkembang dengan nilai-nilai kebaikan agar terarahkan pada hal-hal yang positif. Sebagai remaja muslim seharusnya dalam masa remaja ini remaja dapat mengamalkan nilai-nilai aqidah dari agama Islam, Al-Qur'an serta ajaran-ajaran Islam lainnya sesuai dengan tuntunan Nabi Muhammad. Sehingga dapat tercipta remaja muslim yang baik.

5. *Game Online*

Game online merupakan permainan dengan menghubungkan pada jaringan internet atau LAN, dengan jumlah pemain yang dapat mencakup banyak pemain. *Game online* bukan hanya sekedar bermain saja, namun memiliki tujuan bersama, menyelesaikan misi, dan meraih perungan dan nilai paling tinggi di permainan³¹. Dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan dengan terhubung pada internet, dengan jumlah pemain yang banyak. Beberapa contoh *game online* yang memiliki banyak peminat diantaranya *mobile legend*, *PUBG*, *free fire*,

³¹ Henry, S. Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 114

clash royal, laegue of legend, Dota, call of dutty, hanour of king, dragon nest, dan lain-lain.

Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk *game* yang berbasis elektronik dan visual³². Tampilan *game online* memiliki visual yang menarik menjadi daya minat dari berbagai usia, sehingga *game online* dapat dimainkan oleh berbagai usia.

Game online hanya dapat dimainkan melalui komputer, laptop, dan *gadget* yang terus terhubung pada internet. Akan tetapi di masa sekarang *game online* paling banyak dimainkan melalui *gadget* dikarenakan mudah dibawa kemana mana, memiliki harga yang masih dapat dijangkau banyak orang. *Game online* yang banyak menawarkan berbagai misi tantangan dan kerjasama tim akan membuat asik pemainnya, sehingga tidak jarang menjadikan pemainnya kecanduan untuk memainkan tanpa mengetahui batas waktu dan abai akan kehidupan di dunia nyata³³. Berbagai hal yang ditawarkan *game online* tentunya juga menjadi hiburan tersendiri bagi pemainnya, akan tetapi *game online* juga telah dijadikan menjadi kegiatan sehari-hari yang harus dilaksanakan di kehidupan sehari-hari.

Kecenderungan kecanduan pada pemain *game online* adalah sebagai salah satu dampak negatif dari *game online*, dikarenakan dari segi permainan yang menarik, dan berisivisual animasi yang jernih dapat

³² Rini, Ayu. Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 89

³³ Marsanda Claudia Paremeswara dan Triana Lestar, "Pengaruh Game online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar", (Jurnal Pendidikan Tambusai 5 No.1, 2021),h,1475

sebagai dorongan anak-anak, remaja, bahkan dewasa memainkannya secara terus-menerus³⁴. Adanya dampak ini pengawasan dan perhatian dari orang tua dan lingkungan sekitar pada pemainnya terutama pada usia anak-anak dan remaja agar tidak kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan dengan visual animasi yang nampak hidup, yang hanya dapat dimainkan ketika *gadget*, laptop atau komputer selalu terhubung pada internet, dan dapat dimainkan dengan lebih dari dua orang.

Menurut Fiutami *game online* dapat dikategorikan menjadi 3 jenis diantaranya³⁵ :

- 1) *Massively Multiplayer Online Firs-Person Shooter Game* (MMOFPS), adalah jenis *game online* dengan pengambila sudut pandang pertama menjadikan pemain seolah-olah masuk di dalam dunia permainan sebagai karakter utama, dan setiap karakter memiliki kekuatan dan kapasitas yang berbeda-beda.
- 2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS), adalah permainan dengan penenakan pada kemampuan strategi pemain. Ciri khas yang dimiliki oleh permainan ini berupa mengharuskan pemian untuk membuat pengaturan strategi. MMORTS menjadi permainan yang memiliki pengembangan teknologi, arsitektur

³⁴ Hairil Akbar, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu," (Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence, 1 No. 2, 2020) h, 42

³⁵ Kusumadewi, T. N.. Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja. (Skripsi). (Jakarta: Universitas Indonesia. Fakultas Psikologi. 2009). h, 17

pembangunan, dan pengelolaan sumber daya alam. Seperti *command An Conquer*, *War Craft*, *SimCity*, serta sebagainya.

3) *Massive multiplayer online games role playing game* (MMORPG), merupakan game online dengan jenis permainan karakter tokoh fiksi. Pemain dapat memainkan permainan ini bersama dengan banyak pemain dari seluruh dunia. Jenis permainan mengharuskan pemain untuk meningkatkan kemampuan karakter fiksi yang dipilih untuk menghadapi tantangan yang membutuhkan strategi dan kerjasama sesama pemainnya. Semakin lama permainan ini dimainkan level pemain akan naik. Beberapa jenis permainan ini adalah *perfect world*, *mobile legend*, *PUBG*, dan lain-lain.

Jenis game online yang sering dimainkan saat ini yaitu *clash of clans*, *mobile legend*, *PUBG* dan *free fire*, yang merupakan *game action*. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar menjadi pengisi waktu senggang. Akan tetapi, terdapat sebagian pemain *game online* bermain dengan jangka waktu yang panjang hingga berjam-jam, sampai satu hari hingga tidak tidur sepanjang malam hanya untuk bermain *game online*.

Game online dapat berdampak positif dan berdampak negatif dalam kehidupan seseorang terutama remaja memiliki diantaranya sebagai berikut³⁶:

1) Dampak Positif

a. Sebagai Pengurangan Stress

Kejenuhan akibat aktifitas sehari-hari memerlukan hiburan melalui *game online*. *Game online* menjadi salah satu hiburan yang sangat mudah diakses dimana saja dan kapan saja asalkan terhubung internet dan memiliki *gadget*, komputer maupun laptop. Pengurangan stress melalui *game online* akan membuat suasana hari menjadi lebih baik dan segar asalkan dilakukan tidak berlebihan.

b. Peningkatan Konsentrasi

Manfaat dari *game online* sebagai peningkatan konsentrasi dapat melatih kinerja otak dikarenakan pemain diajak berfikir selama bermain, dengan melatih otak mampu untuk penurunan resiko demensia.

c. Melatih Pengendalian Emosi

Selama memainkan *game online* pemain akan diberikan tantangan untuk menaikkan level mereka. Dalam *game online* tentunya sama dengan permainan lainnya terdapat kalah dan menang. Adanya kalah dan menang ini dapat melatih pengendalian emosi pemain.

³⁶ Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: A+ Plus Books, 2010), h. 45

d. Meningkatkan Kreativitas

Pemain *game online* diharuskan menyusun strategi ketika bermain agar dapat menjadi pemenang. Hal ini dapat menjadikan pemain berfikir dan menyusun strategi sebagai jalan keluar dalam permainan dengan cara yang tidak dapat ditebak, sehingga memunculkan kreativitas pemain.

e. Melatih Pengambilan Keputusan

Melatih pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat merupakan salah satu dampak positif *game online* yang sangat penting. Berfikir dan penyusunan strategi yang tepat membuat pemain *game online* dapat mengambil keputusan dengan baik dan tepat sehingga dapat menguntungkan dan tidak kehilangan kesempatan yang ada

2) Dampak Negatif

a. Kurang Berinteraksi Dengan Teman Sekitar

Bermain *game online* mengharuskan pemainnya fokus pada permainan, jika bermain *game online* dilakukan dengan intensitas waktu yang berlebihan tentunya akan membuat pemainnya menjadi acuh dengan sekitarnya. Bermain *game online* tentunya membuat pemainnya hanya terus fokus pada *gadget* dan menjauh dari sekitarnya agar tidak terganggu, hal ini akan mengakibatkan remaja

tidak berinteraksi dengan sekitarnya dan sering berbicara dengan *gadget*³⁷.

b. Kehilangan Kontrol Atas Waktu

Remaja dengan kecanduan *game online* lebih memilih mengabdikan waktu di depan komputer atau layar ponsel. Pemain yang terlalu sering bermain *game online* bisa kehilangan kontrol terhadap waktu mereka, sehingga mengabaikan pekerjaan, sekolah, atau kegiatan sosial. Kecanduan *game online* dapat mengganggu keseimbangan hidup dan menurunkan kualitas hidup secara keseluruhan.

c. Penurunan Nilai Akademik

Game online dapat menjadi penghambat kegiatan belajar remaja dan membuat remaja kurang menyukai buku karena kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game online* tersebut menimbulkan rasa bermalas-malasan remaja untuk belajar³⁸.

6. *Game Online Mobile Legend*

Game online mobile legend adalah salah satu jenis *game online* yang diminati khalayak ramai, terutama remaja. *Mobile legends* ialah permainan MOBA yang hanya dapat dimainkan dengan terus menyambungkan *gadget* pada internet. Permainan *mobile legend* terdiri dari dua tim atau kelompok dengan terdiri dari lima orang dimasing-masing tim atau kelompok untuk melindungi menara paling besar dalam permainan dengan

³⁷ “Inilah dampak negatif dari game online jika dilakukan dengan berlebihan“,tribata news (14 May 2023)”,<https://tribatanews.polri.go.id/blog/kesehatan-7/inilah-dampak-negatif-dari-game-online-jika-dilakukan-dengan-berlebihan-58209>

³⁸Dampak Positif dan negatif Game Online” RRI.co.id (25 May 2023)
<https://www.rri.co.id/hiburan/712212/dampak-positif-dan-negatif-game-online> .

melalui pengendalian 3 jalur yang dikenal sebagai *top* (jalur atas), *middle* (jalur tengah), dan *bottom* (jalur bawah). Banyaknya remaja terutama remaja muslim yang saat ini aktif bermain game online mobile legends, sehingga tidak hanya berdampak hanya dijadikan sebagai hiburan akan tetapi mempengaruhi perilaku berbicara dan berbahasa remaja muslim. Variasi bahasa yang muncul dalam interaksi sosial sesama pemain *game online mobil legend* tidak jarang terbawa pada kehidupan remaja muslim, sehingga terciptalah bentuk bahasa yang menjadi ciri dan dapat menjadi identifikasi dengan kelompok pemain *game online mobile legend*. Komunikasi atau bahasa yang muncul tidak hanya sebuah bahasa atau istilah baru akan tetapi bahasa-bahasa yang negatif³⁹.

Pengertian *Game Mobile Legends Game Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) juga merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin pesat. Adanya gadget yang mudah untuk dibawa kemana-mana dengan akses internet yang mudah didapatkan menjadikan faktor pendukung semakin banyak remaja muslim pemain *game online mobile legend*. *Game online mobile legend* termasuk kedalam *game multiplayer online batle arena* (MOBA) dengan mengharuskan pemain bermain dengan strategi agar memenangkan permainan, dan jumlah tim atau kelompok pemian lima lawan lima, artinya setiap tim atau kelompok terdiri dari lima pemain.

³⁹Catherine.S.Lorentz Sitorus, Devi Patricia, Hutagalung, Yuliana Sari. “Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda”. Vol. 2, N0.5 (2024). Hal. 42.

Dengan tiga jalur untuk menjelajah menghancurkan pertahanan tower utama musuh dengan karakter fiksi (*hero*) yang dipilih untuk digunakan⁴⁰.

Dalam *game online* khususnya *mobile legend* yang mana menjadi fokus utama peneliti, Ada beberapa faktor terjadinya interaksi menjadi tidak sehat atau *toxic*, Penyebab perilaku *toxic* di kalangan pemain *mobile legends* dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari sisi teknis permainan maupun aspek sosial antar pemain. Berikut adalah beberapa penyebab utama yang sering muncul dalam konteks perilaku *toxic* di dalam permainan⁴¹:

Bahasa menjadi dasar kebutuhan penting manusia sebagai media yang dipergunakan untuk berkomunikasi dan dipergunakan sebagai alat penyampaian informasi antar individu dengan lainnya. Bahasa merupakan cara utama untuk penyampaian pemikiran, perasaan, ide, dan konsep untuk kegiatan sehari-hari. Sehingga bahasa juga menaungi ruang lingkup interaksi sosial remaja muslim pemain *mobile legend*. Melalui bahasa dapat menunjukkan salah satu indikator bagaimana remaja muslim mengekspresikan diri, terutama ketika terlibat dalam *game online mobile legend*. Interaksi sosial antarpemain *game online mobile legend* yang dilakukan terus menerus akan menghasilkan istilah-istilah sebagai simbol

⁴⁰Anggi Saputra,Nirina Jumri Salam,Aswar Azikin, “Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institute Agama Islam Negeri Bone” 1, No. 2,(Juni 2024),h 14

⁴¹ Trivena Usoha, Andi Buanasarib , Ferdinand Wowiling “Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa” 12, No 1,(Februari 2022), h 25

yang berasal dari pemain tersebut dalam percakapan sehari-hari sehingga akan mempengaruhi pola komunikasi di dunia nyata⁴².

Berikut merupakan bahasa atau kata yang dihasilkan dari proses interaksi antar pemain *game online mobile legend*, sehingga membentuk suatu simbolik yang dapat dimengerti antar pemain, diantaranya:

a) Sinyal Jumping (*Lag*)

Salah satu penyebab utama perilaku toxic dalam game *Mobile Legends* adalah masalah teknis seperti sinyal yang buruk atau lag. Ketika pemain mengalami masalah lag atau "sinyal jumping," yang menyebabkan gerakan karakter atau aksi dalam permainan menjadi terhambat atau tidak responsif, mereka seringkali merasa frustrasi. Hal ini dapat memicu ekspresi emosi negatif, termasuk umpatan atau komentar yang tidak menyenangkan terhadap rekan satu tim atau lawan. Ketika pemain merasa bahwa kualitas permainan terganggu oleh faktor teknis yang di luar kendali mereka, kecenderungannya adalah untuk melampiaskan ketidakpuasan tersebut dengan perilaku toxic.

b) *Noob* Tim (Pemain yang Kurang Terampil Dalam Tim)

"*Noob*" merupakan kata sebutan bagi pemain yang dianggap tidak terampil ataupun tidak memahami permainan dengan baik. Dalam *Mobile Legends*, banyak pemain yang merasa frustrasi jika mereka berada dalam satu tim dengan pemain yang dianggap "*noob*" atau tidak bermain dengan strategi yang tepat. Pemain yang lebih berpengalaman

⁴²⁴²Catherine.S.Lorentz Sitorus, Devi Patricia, Hutagalung, Yuliana Sari. "Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda". Vol. 2, N0.5 (2024). Hal.42

seringkali mengungkapkan rasa kecewa atau bahkan marah dengan mengumpat atau menghina rekan setim yang dianggap tidak kompeten. Perasaan bahwa keberhasilan tim tergantung pada keterampilan individu seringkali mendorong munculnya perilaku toxic, terutama ketika pemain merasa bahwa timnya kalah karena ketidakmampuan satu atau lebih anggota tim.

c) Umpatan dan Bahasa Kasar

Ketika ketegangan meningkat dalam permainan, beberapa pemain merasa perlu untuk mengekspresikan kekesalan mereka dengan menggunakan umpatan atau bahasa kasar. Dalam dunia *Mobile Legends*, ini sering terlihat dalam bentuk komentar negatif yang diarahkan kepada rekan tim, seperti menyebut pemain "*noob*," "*bodoh*," atau menyalahkan seseorang atas kekalahan tim. Umpatan-umpatan ini tidak hanya menciptakan atmosfer yang tidak menyenangkan, tetapi juga memperburuk hubungan sosial antar pemain, baik dalam permainan maupun setelahnya. Ketika perilaku ini dibiarkan, dapat menciptakan budaya negatif dalam komunitas pemain, yang semakin memperburuk fenomena *toxic*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif merupakan pengumpulan data penelitian menggunakan kalimat-kalimat untuk menjabarkan hasil penelitian, tanpa melibatkan hitungan data menggunakan angka-angka statistik. Peneliti mengumpulkan data dengan mencatat, merekam, memfoto fenomena yang diteliti. Sehingga peneliti dapat menjabarkan kalimat secara rinci, detail, komplit, dan menyeluruh sehingga dapat memberikan deskripsi dan dapat menjabarkan keadaan sebenarnya di lapangan sebagai sumber pendukung perolehan data di lapangan⁴³.

Menurut pendapat Denzin dan Lincoln, penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian dengan penggunaan latar sebenarnya atau asli dengan terjun langsung di lapangan untuk tujuan mengungkapkan peristiwa yang diteliti dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian yang nantinya hasil penelitian disajikan dengan deskriptif⁴⁴.

Penelitian kualitatif menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai alat untuk mengumpulkan dan menggali informasi secara mendalam mengenai sikap, situasi, dan perilaku subjek penelitian.

⁴³Farida Nugrahaini, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Surakarta, 2014), 45.

⁴⁴Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2019), 6.

Metode kualitatif digunakan peneliti agar memperoleh data penelitian yang mendetail, mendalam dan secara rinci sehingga hasil penelitian mengenai interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM *Cafe* Desa Dukuhdempok Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember memiliki informasi yang luas dan kaya, sehingga dapat mendukung pemahaman yang lebih banyak dan jelas mengenai fenomena penelitian yang diteliti.

Metode penelitian kualitatif deskriptif dipilih dan digunakan oleh peneliti karena sangat sesuai dengan topik penelitian yang membutuhkan pemaparan secara deskriptif, menyeluruh dan terperinci, serta membutuhkan observasi dan wawancara secara mendalam agar dapat mendapatkan data yang optimal mengenai fenomena yang diteliti dan dapat secara langsung terjun di lapangan.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah wilayah atau tempat yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini dilakukan di WM *Café* yang berlokasi di Jalan WR. Supratman Desa Dukuhdempok Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember. Pemilihan lokasi penelitian didasari karena adanya keseuain dengan fenomena yang terjadi berdasarkan dengan latar belakang masalah, observasi dan wawancara sebelum penelitian dilakukan. WM *Café* terdapat kumpulan para remaja yang rutin memainkan *game online mobile legends* yang mana menjadi fokus utama penelitian. WM *Café* terdapat fenomena remaja muslim pemain *game online mobile legend* yang bersifat kurang terpuji atau *toxic* yang

disebabkan dari efek interaksi sosial bermain *game online mobile legend*, dan ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian mencakup jenis dan sumber data yang relevan meliputi penentuan subjek penelitian sebagai narasumber, data yang akan dikumpulkan dalam penelitian, metode penelitian untuk mengumpulkan data dan verifikasi data⁴⁵. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan metode untuk mengambil sampel berdasarkan tujuan penelitian dan pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan topik penelitian⁴⁶. Subjek penelitian dipilih menjadi narasumber dalam penelitian ini dipilih dengan alasan-alasan yang relevan disesuaikan berdasarkan topik penelitian sebagai pendukung tercapainya tujuan penelitian⁴⁷.

Berdasarkan pemaparan diatas, kriteria subjek penelitian sebagai narasumber sebagai berikut, diantaranya:

Kriteria remaja muslim pemain *game online mobile legend*:

- 1) Berusia remaja (12-21 tahun)
- 2) Bermain *game online mobile legend* minimal 2 jam/hari
- 3) Seing berkumpul di WM Cafe atau memiliki *squad mobile legend*
- 4) Bertempat tinggal di Desa Dukuh Dempok Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember
- 5) Bersedia diwawancarai

⁴⁵Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, hlm 47

⁴⁶Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif*, (Bandung : Pustaka Ramadhan, 2017), 41.

⁴⁷Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif* (Surakarta, 2014), 101.

Kriteria orang disekitar *cafe*:

- 1) Pemilik WM *cafe* atau pekerja WM *cafe*
- 2) Aktif dalam menjaga atau selalu di WM *cafe*
- 3) Mengetahui kondisi dan karakteristik pengunjung WM *cafe*

Adapun alasan yang melatar belakangi pemilihan subjek penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Remaja muslim pemain *game online mobile legend* di Di WM *cafe* Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember, dijadikan subjek penelitin karena penelitian ini memiliki tujuan dan peneliti dapat secara langsung mengamati mengenai interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM *cafe* Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember, dan bisa berkomunikasi dengan baik dan jelas serta memahami kondisi diri, sehingga dapat menciptakan wawancara dan komunikasi yang terarah dapat menyambung satu dengan yang lainnya.
- 2) Pemilik *cafe* atau pekerja *cafe* di WM *cafe* Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember, dijadikan subjek penelitian karena mengetahui segala kegiatan dan interaksi sosial antar pemain *game online mobile legend* di WM *cafe* Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember.
- 3) Subjek penelitian dipilih menjadi narasumber dikarenakan terlibat secara langsung yang berhubungan dengan pembahasan dan topik penelitian. Peneliti melibatkan 5 orang pemain *game online* tersebut karena mereka sangat sering bermain game dan mengunjungi WM *Café*.

Berdasarkan deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian dipilih sebagai narasumber dikarenakan terlibat secara langsung kegiatan yang sesuai dengan pembahasan dan topik penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti, dan subjek penelitian sangat sering mengunjungi dan berada di area WM *cafe* untuk memainkan *game online mobile legend* atau melayani pembeli.

Agar dapat memudahkan memberikan gambaran mengenai subjek penelitian yang dipilih sebagai narasumber dan memudahkan untuk memahami subjek penelitian, peneliti menggambarkan menggunakan tabel berdasarkan kriteria yang ada, sebagai berikut:

Table 3.1
Identitas Subjek Penelitian

NO	Nama	Sebagai
1	Faris Dermawan	Remaja muslim pemain <i>mobile legend</i> di WM <i>Cafe</i>
2	Muhammad Ibad	Remaja muslim pemain <i>mobile legend</i> di WM <i>Cafe</i>
3	Hafizun Ali	Remaja muslim pemain <i>mobile legend</i> di WM <i>Cafe</i>
4	Edy Prastyo	Pemilik WM <i>Cafe</i>

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah mengumpulkan data utama penelitian bertujuan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat, maka akan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan dan memperoleh data-data yang sesuai dengan penelitian. Teknik pengumpulan data diperoleh dari sumber

primer yakni subjek penelitian dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi⁴⁸.

1. Wawancara

Esterberg dalam buku Sugiyono mendefinisikan interview adalah pertemuan antar dua orang untuk saling bertukar informasi dan ide melalui proses tanya jawab sehingga dapat diketahui makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data melalui tanya jawab dengan subjek penelitian yang dijadikan narasumber. Wawancara dilakukan menyesuaikan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan topik penelitian. Wawancara memiliki tujuan memperoleh informasi atau data secara mendetail dan mendalam mengenai topik penelitian dengan bertatap muka secara langsung dengan subjek penelitian.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini merupakan wawancara struktur. Wawancara terstruktur adalah proses tanya jawab mengenai topik penelitian pada subjek yang telah tertata dan tersusun secara sistematis oleh peneliti berdasarkan teori dan topik penelitian. Wawancara mengharuskan peneliti untuk menyimak dengan seksama pernyataan dari subjek penelitian, membuat suasana menjadi nyaman, apalagi mengembangkan pertanyaan wawancara, mencatat, merekam, mendokumentasikan, memberikan penjelasan kembali kepada subjek penelitian kurang paham dengan pertanyaan yang diajukan peneliti, serta bertanya kembali kepada subjek penelitian apabila jawaban pertanyaan

⁴⁸Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2022), 296-314.

kurang jelas. Kesiapan peneliti dalam proses wawancara akan sangat membantu dan melancarkan peneliti dalam pengambilan data primer, sehingga informasi yang diperoleh jelas, sesuai, dan lengkap⁴⁹. Data yang diinginkan untuk diperoleh peneliti, yaitu:

- a) Mengetahui proses interaksi sosial remaja muslim pemain *game online Mobile Legend* di WM *cafe* Desa Dukuhdempok Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember.
- b) Mengetahui perilaku remaja muslim pemain *game online Mobile Legend* di WM *cafe* Desa Dukuhdempok Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung fenomena sosial di lapangan untuk memperoleh data yang lebih mendetail dan akurat⁵⁰. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi non-partisipan, yaitu dengan mengamati interaksi sosial dan perilaku pemain game online Mobile Legend di WM Cafe Desa Dukuhkempok Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember tanpa terlibat langsung dalam kegiatan tersebut. Data yang ingin digali melalui observasi ini meliputi:

- a) Keadaan lokasi atau tempat penelitian yaitu di WM *cafe* Desa Dukuhdempok Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember.

⁴⁹Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2022), 304.

⁵⁰Ibid, 208.

- b) Kegiatan interaksi sosial antar remaja muslim pemain *game online mobile legend*.
- c) Remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM *cafe* di Desa Dukuhkempok Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember terhadap aspek interaksi sosial berdasarkan teori interaksi simbolik.

Berikut dibawah ini merupakan hal-hal yang diperlukan peneliti untuk melakukan observasi, diantaranya:

- a) Kegiatan observasi dilakukan berdasarkan topik permasalahan, rumusan masalah, dan tujuan dari penelitian.
- b) Harus mencatat atau merekam hasil kegiatan observasi menggunakan alat-alat yang diperlukan dalam kegiatan observasi

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk merekam dan mengumpulkan bukti-bukti fisik atau visual yang relevan dengan topik penelitian. Dokumentasi dapat berupa foto, gambar, atau catatan tertulis yang terkait dengan fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data yang terkait dengan topik penelitian, sehingga dapat meningkatkan akurasi dan keabsahan data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi⁵¹. Data-data yang ingin diperoleh oleh peneliti melalui teknik ini adalah foto-foto interaksi remaja muslim pemain *game*

⁵¹Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2022), 314.

online mobile legend di WM *cafe* dan dokumentasi foto hasil wawancara bersama subjek penelitian WM *cafe*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang berfokus pada pengumpulan data deskriptif melalui narasi dan tidak menggunakan data angka atau statistik. Oleh karena itu, peneliti memilih teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a) Wawancara untuk mengumpulkan data secara mendetail melalui tanya jawab dengan subjek penelitian, sehingga dapat memperoleh informasi yang mendalam dan kontekstual.
- b) Observasi untuk melakukan pengamatan langsung kegiatan penelitian, sehingga dapat memperoleh data tentang perilaku dan interaksi subjek penelitian.
- c) Dokumentasi untuk mengumpulkan bukti akurat dan dapat dipercaya yang dapat mendukung dan memperkuat data penelitian.

Dengan menggunakan ketiga teknik pengumpulan data tersebut, peneliti dapat memperoleh data yang komprehensif dan akurat untuk menjawab pertanyaan penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data dapat digunakan pada sebuah penelitian agar memudahkan peneliti ketika proses pengambilan data. Analisis data merupakan tahapan pengaturan mengurutkan data penelitian, mengelompokkan menjadi satu struktur berdasarkan jenis, dan satuan uraian dasar⁵². Berdasarkan definisi di atas

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*, (Bandung: Alfabeta, 1953), h.369

analisis data dapat didefinisikan sebagai pengolaborasian data-data yang berasal dari pencatatan di lapangan, tanggapan peneliti, gambar, foto, dokumen meliputi laporan, biografi, artikel, dan sebagainya. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi kesatuan yang kemudian dikembangkan, digabungkan, mengidentifikasi hal yang penting, dan mempelajari dan pengambilan keputusan mengenai hal yang dapat ditulis dalam penelitian.

Pengelompokkan atau pengarah data penelitian menggunakan konsep berpikir induktif, yakni suatu cara berfikir yang didasari berdasarkan tersebut ditarik secara umum. Berdasarkan uraian diatas, maka dalam menganali fakta-fakta khusus dan konkrit, peristiwa nyata, sehingga fakta atau peristiwa ditarik secara umum. Uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa menganalisis data, peneliti menggunakan data yang telah diperoleh digunakan untuk analisis data dengancara berfikir induktif yang berangkat dari data informasi interaksi sosial yang ditimbulkan dari bermain *game online Mobile Legend* oleh remaja muslim di Desa Dukuh Dompok,Wuluhan, Jember.

Miles dan Huberman memaparkan bahwa melakukan analisis kualitatif harus interaktif dan berkelanjutan hingga selesai agar dapat memunculkan data yang berlebihan sehingga data menjadi jenuh. Berikut tahapan-tahapan untuk analisis data kualitatif, yaitu:

1. Kondensasi

Kondensasi data adalah proses analisis data kualitatif yang bertujuan untuk menyederhanakan dan mengoptimalkan data penelitian yang diperoleh dari lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi⁵³. Proses kondensasi data melibatkan deskripsi data, menggambarkan data penelitian secara detail dan akurat. Mengelompokkan data berdasarkan tema, konsep, atau variabel yang terkait. Seleksi data, memilih data yang paling relevan dan penting untuk analisis. Mengelola data menjadi lebih ringkas dan mudah dipahami. Merangkum data, menjadi deskripsi yang dapat dijabarkan dan diinterpretasikan.

Tujuan kondensasi data adalah untuk menghasilkan data yang lebih akurat dan dapat dipercaya, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan yang valid dan diverifikasi dari data penelitian⁵⁴.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan tahapan kedua setelah kondensasi data yang merupakan bagian dari analisis data. Tahapan penyajian data berarti menunjukkan (display) data penelitian yang telah melewati kondensasi. Penyajian data dipaparkan menggunakan deskripsi yang ringkas, skema, korelasi antar kategori data, identifikasi dan pemecahan topik penelitian, dan sejenisnya. Mengutip dari Miles dan Huberman bahwa penyajian data penelitian kualitatif menggunakan deskripsi dengan teks yang dinarasikan

⁵³Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2022), 246.

⁵⁴Mathew B. Miles & A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (American: Sage Publication, 2014), 12.

dalam bentuk kalimat-kalimat. Display data membantu peneliti agar dapat lebih mudah memahami data hasil penelitian, keadaan yang terjadi di lapangan, sehingga peneliti dapat menyusun rencana untuk proses penelitian kedepannya dengan berdasar pada pemahaman dari display data.

3. Penarikan Kesimpulan

Menentukan suatu kesimpulan merupakan upaya untuk memberikan pemahaman peneliti dan memaparkan data apa saja yang telah di peroleh oleh peneliti⁵⁵. Berdasarkan kajian literatur yang relevan, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memahami fenomena yang diteliti. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini memerlukan deskripsi naratif: untuk menggambarkan fenomena yang diteliti secara detail dan kontekstual. Analisis data selektif: untuk memilah dan mengkategorikan data yang relevan dengan topik penelitian. Penyajian data deskriptif: untuk menyajikan data dalam bentuk narasi yang sistematis dan terstruktur. Penarikan kesimpulan: untuk membuat rangkuman data yang didapatkan dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis.

Maka, menggunakan metode penelitian kualitatif, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti dan menyajikan hasil penelitian dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah

⁵⁵ Umar Sidiq, *Metodologi Penelitian Kualitatif dibidang Pendidikan* (Ponorogo:CV Nata Karya, 2019), 50

F. Keabsahan Data

Guna memastikan keabsahan data, penelitian harus menggunakan teknik triangulasi data yang bertujuan untuk memverifikasi dan memvalidasi data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang berbeda. Triangulasi data digunakan untuk meningkatkan kepercayaan dan kepastian data dengan mempertimbangkan beberapa kriteria tertentu. Menggunakan teknik triangulasi data, dapat membantu peneliti dalam meningkatkan keabsahan dan kepercayaan data yang diperoleh, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah⁵⁶.

Triangulasi data dalam penelitian ini berupa teknik triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

1. Triangulasi teknik, dipergunakan sebagai pengecekan data yang didapat dalam proses wawancara, yang dianalisis dan disesuaikan dengan perolehan data dari observasi dan dokumentasi.
2. Triangulasi sumber, digunakan sebagai pengujian keabsahan data dan untuk membangun data agar dapat dipercaya dengan pengecekan data yang diperoleh dan dipergunakan dalam penelitian melalui berbagai sumber dari penelitian berdasarkan waktu dan alat pada penelitian kualitatif. Maka, akan menghasilkan data yang tepat dan sesuai kenyataan di lapangan⁵⁷.

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 310.

⁵⁷Ibid, 311.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan penelitian yang sistematis, yaitu:

1. Tahap Pra Lapangan

Tahapan pra lapangan adalah tahap awal dalam melaksanakan penelitian. Peneliti melakukan observasi awal dengan mengamati di lokasi penelitian untuk menemukan topik masalah yang relevan. Mengidentifikasi topik masalah agar menemukan masalah yang terkait dengan remaja pemain *game online Mobile Legend* di Desa Dukuhdempok Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember. Menentukan judul dengan mengembangkan topik permasalahan berdasarkan hasil observasi dan kajian literatur. Menentukan metode penelitian: memilih metode penelitian yang sesuai dengan judul dan tujuan penelitian. Mengajukan judul penelitian untuk mendapatkan persetujuan. Serta, menentukan kriteria subjek penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Penyusunan kerangka penelitian
- b. Mempersiapkan perijinan penelitian, yang berarti peneliti mengajukan permintaan persetujuan subjek dan lokasi penelitian agar bersedia terlibat menjadi subjek penelitian.
- c. Menyiapkan perlengkapan penelitian seperti *recorder* untuk merekam wawancara yang akan dilakukan, alat tulis untuk mencatat informasi yang disampaikan subjek penelitian agar dapat disinkronkan dengan hasil

recorder, dan memudahkan untuk mengetahui kalimat ataupun kata yang kurang jelas dari subjek penelitian yang kurang dapat dijangkau oleh alat *recorder*. Tujuan dari hal ini untuk membantu kemudahan penelitian ketika wawancara.

- d. Sikap yang harus peneliti terapkan dalam pelaksanaan penelitian, contohnya meminta izin kepada subjek penelitian untuk mencantumkan nama lengkap atau hanya nama pendek.

3. Tahap Pengelolaan Data

Tahapan ini dilaksanakan ketika pelaksanaan penelitian telah selesai dilakukan, sehingga data yang dibutuhkan telah terkumpul. Peneliti akan menganalisis data yang telah terkumpul menjadi satu data yang telah disaring. Kemudian, setelah dilakukan penganalisisan data peneliti mendeskripsikan menjadi pembahasan hasil penelitian.

4. Tahap Akhir Penelitian

Tahap akhir penelitian dilaksanakan ketika seluruh proses penelitian telah dilakukan dan peneliti telah mengolah data menjadi hasil dari penelitian. Kemudian, peneliti melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dianalisis sebagai jawaban dari topik permasalahan, dan tujuan penelitian agar lebih ringkas, sehingga semakin memudahkan pemahaman pembaca.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat dan Profil WM cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember

WM *Cafe* berdiri pada tahun 2016 silam, WM *cafe* ini didirikan dengan tujuan menciptakan tempat yang nyaman bagi masyarakat untuk bersantai, berkumpul, dan menikmati hidangan berkualitas. *Cafe* ini lahir dari keinginan pendirinya untuk menghadirkan suasana yang asri dengan nuansa ala-ala Bali yang bisa menjadi tempat pertemuan untuk berbagai kalangan, baik untuk pertemuan bisnis, kumpul keluarga, maupun tempat mengerjakan tugas. *Cafe* ini mengusung konsep modern dengan sentuhan desain interior yang minimalis, yang dirancang untuk menciptakan suasana yang tenang dan menyenangkan, dengan tujuan memberikan rasa kenyamanan, sehingga pengunjung ingin berlama-lama, baik saat bekerja dengan laptop atau sekadar menikmati waktu luang dengan teman.

WM *cafe* fokus pada penyajian menu yang bervariasi dengan kualitas tinggi, termasuk berbagai minuman kopi, minuman bkan kopi, dan camilan ringan, hingga makanan berat. Semua bahan dipilih dengan teliti untuk memastikan setiap hidangan memiliki rasa yang otentik dan berkualitas.



Gambar 4.1

Lokasi penelitian remaja muslim *pemain game online mobile legend* yakni WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember

Harga menu di WM *cafe* disesuaikan untuk menjangkau segmen pasar yang luas, dari mahasiswa atau pelajar dan juga kalangan kaula muda. Cafe ini berkomitmen untuk menawarkan harga yang kompetitif dengan tetap mempertahankan kualitas minuman dan makanannya. Berdasarkan hal tersebut maka WM *cafe* menjadi salah satu tempat berkumpul para remaja muslim untuk bermain *game online* dikarenakan *Wi-Fi* di tempat ini lumayan enak dan lancar dengan kecepatan 100-250 mbps sehingga sangat cocok untuk tempat *men-download* ataupun bermain game online. Adapun jam operasional WM *cafe* dimulai dari pukul 10.00 pagi hingga pukul 23.00 malam

2. Visi Misi WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember

a. Visi WM Cafe

- 1) Menjadi tempat favorit untuk bersantai dan berkumpul dengan pelayanan yang ramah
- 2) Menawarkan pengalaman kuliner yang tak terlupakan dengan suasana yang nyaman

b. Misi WM Cafe

- 1) Memberikan pelayanan yang ramah

- 2) Menyediakan produk berkualitas tinggi dan inovatif dengan atmosfer yang menyenangkan dan fasilitas yang lengkap

3. Letak Geografis WM *Cafe*

Letak geografis WM *Cafe* sebagai lokasi penelitian terletak di Dusun Purwojari, Desa Dukuhdempok, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur.

- a. Memiliki batas di sebelah barat : Alfamart
- b. Memiliki batas di sebelah timur: Lapangan Wuluhan
- c. Memiliki batas di sebelah selatan: Perumahan Warga
- d. Memiliki batas di sebelah utara: Perkebunan Warga

B. Penyajian Dan Analisis Data

1. Interaksi Sosial Remaja Muslim Pemain *Game Online Mobile Legend* Di Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Kabupaten Jember

Manusia merupakan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial manusia tidak terlepas dari interaksi sosial, dan berkomunikasi dengan manusia lain. Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu satu dengan individu lainnya melalui kontak dan komunikasi. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto interaksi sosial ialah tahapan sosial meliputi langkah-langkah dalam menjalin hubungan ketika individu saling bertemu dan memiliki ketentuan sistem dan hubungan sosial⁵⁸. Berdasarkan pendapat diatas memiliki kesimpulan bahwa masyarakat

⁵⁸Soejono Soekanto, Sosiologi: Suatu Pengantar, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hlm. 78.

sejatinya tidak dapat dipisahkan dengan interaksi sosial karena individu dengan individu lainnya terhubung dengan interaksi sosial.

Interaksi sosial antar individu juga dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang cepat sehingga memudahkan dan mempercepat tahapan interaksi antar individu di kehidupan yang dijalani sehari-hari. Era digitalisasi yang semuanya serba internet dan *online*, memudahkan setiap individu. Salah satunya adalah *game online mobile legend* yang memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan, tidak terkecuali remaja muslim. Interaksi sosial antar remaja muslim pemain *game online mobile legend* tentunya menghasilkan berbagai simbol-simbol sebagai komunikasi dengan sesama pemain *game mobile legend*. Hal ini yang menjadikan terjadinya interaksi sosial menjadi pendorong terbentuknya interaksi sosial simbolik.

Peneliti menggali dan memperoleh data dalam penelitian ini berdasarkan dari penggunaan teori yang dipergunakan dalam penggunaan penelaitan ini, yakni interaksi simbolik dari George Herbert Mead diantaranya, pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*)⁵⁹.

a. Aspek Pikiran (*Mind*)

Aspek pikiran (*mind*) adalah suatu kesanggupan individu dalam penggunaan simbol yang memiliki pemaknaan sosial yang seragam atau setara, sehingga setiap individu diharuskan untuk melakukan pengembangan pikiran mereka sendiri melalui interaksi dengan individu

⁵⁹Fathan Nur Adli, M.Syukron Ansori, "Interaksi Simbolik The Jackmania Petukang Dalam Kehadirannya Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat". Vol. 5. No. 3 (2021). Hal.56.

lain. Mead menyebutkan bahasa memiliki peran penting sebagai simbol, ataupun bahasa menjadi simbol-simbol yang menghasilkan pemaknaan yang dapat dimengerti masyarakat luas atau banyak orang. Hal ini dikarenakan bahasa suatu hal utama saat individu berinteraksi⁶⁰.

WM Cafe memiliki fasilitas yang lengkap dan mendukung dalam akses internet serta berkumpul bersama teman ataupun kalangan muda mudi. Adanya akses internet yang mudah dan tanpa batas sangat menunjang remaja untuk bermain *game online mobile legend* tanpa menghiraukan paket data internet. Hal ini menjadikan bermain *game online mobile legend* tanpa kenal waktu, sehingga dapat terjadi interaksi sosial yang lama serta terbentuknya interaksi simbolik antar pemain. Seperti yang telah peneliti dapatkan melalui wawancara dengan pemain *game online mobile legend* Faris di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan, Kabupaten Jember berdasarkan teori interaksi simbolik, sebagai berikut:

“Saya ngartikan simbol di ML ini biar bisa paham lah sama sesama pemain ya cari tau mas. Contohnya itu kayak map lane di ML, ada mind, top, buttom. Ada juga ikon hero, simbol skill ada pedang, panah. Ikon microfont, pesan buat komunikasi antar pemain atau tim. Simbol peringatan, kayak lonceng bentuknya. Simbol diamond, gold, buat uang lah. Simbol peringkat, kayak perisai gitu, buat nunjukkin ada di peringkat apa misal warrior, elite, master, grandmaster, sampe yang paling tinggi itu ada mythical immortal. Ada juga istilah-istilah di mobile legend itu mas, kayak noob itu bodoh, AFK itu mati, banyak lagi deh mas. Kalo dulu sebelum maen ya, belum lama maen itu bingung sama istilah dan ikon-ikon ML itu. Malah dulu mgiranya noob itu saya artikan ga mahir maen, ternyata artinya sama kayak bodoh. Ikon di ML juga ga paham,

⁶⁰Fathan Nur Adli, M.Syukron Ansori, “Interaksi Simbolik The Jackmania Petukang Dalam Kehadirannya Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat”. Vol. 5. No. 3 (2021). Hal.56.

saya mengartikan ya asal maen aja kayak game lainnya. Ternyata, harus dilihat map dan nyesuaikan kekuatan hero sesuai map. Kalo sekarang ya tau, soalnya browsing dulu, sambil tanya-tanya temen. Setelah tau artinya kan saya jadi tau keputusan saat maen itu gimana”⁶¹.

Wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya subjek penelitian Faris mempresepsikan arti dari ikon maupun istilah yang ada di *game online mobile legend* dengan cara mencari tau artinya, beberapa contoh *map lane (mid, middle, buttom)*, *ikon hero*, *ikon skill*, *ikon microfont*, *ikon pesan*, *simbol peringatan*, *diamond*, *peringkat*, serta istilah-istilah di dalam *game online mobile legend*. Subjek penelitian juga menyatakan bahawa sebelum bermain bingung dengan ikon-ikon ataupun istilah-istilah yang ada di dalam *game online mobile legend*, subjek penelitian mempresepsikan sesuai dengan pemikirannya sendiri, namun seiring berjalannya waktu subjek penelitian mencari tau di internet dan bertanya kepada teman pemain *game online mobile legend*.

Pernyataan lain juga diungkapkan oleh saudara Ibad sebagai remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa

Dukuhdempok Wuluhan, Kabupaten Jember, sebagai berikut:

“Ya, saya awalnya ga paham, cuma ngartikan asal sesuai sama pikiran saya aja mas. Contoh itu gambar kaya gambar kapak sebelah kanan itu buat nyerang, kalo bulat-bulat kiri itu buat lari, kalo istilah yang cuma ditau sama pemain ML aja itu kayak AFK saya artikan keluar game, kalo turret itu tower. Nah, setelah itu saya cari tau di google dan tanya-tanya sama temen yang maen ML juga mas. Ternyata yang kapak bukan nyerang tapi tombol buat mengarahkan serangan kekuatan ke lawan, ya nyerang juga si tapi yang bisa diarahkan dan dikunci lawannya. Kalo bulat-bulat kiri

⁶¹Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Faris diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

bawah itu buat mengendalikan hero, dan mengatur gerak hero. Nah, baru itu saya bener-bener nyambung interaksi sama sesama pemain. Terus saya juga bisa tau mau apa saat bermain, misal mau nyerang, mundur, atau giamana”⁶².

Melalui pernyataan diatas dapat dipaparkan jika subjek penelitian awalnya tidak paham dengan arti dari istilah atau simbol yang ada di dalam *game online mobile legend*, kemudian subjek penelitian mempresepsikan arti dan istilah *game online mobile legend* sesuai dengan pemahamannya. Subjek penelitian mencari tau dengan mencari di internet dan bertanya kepada teman sesama *pemain game online mobile legend*. Kemudian, Beberapa contoh diantaranya adalah AFK yang artinya mati dalam permainan atau meninggalkan permainan ketika permainan belum terselesaikan. Subjek penelitian mencari tahu arti dari istilah atau simbol dalam *game online mobile legend* bertujuan untuk dapat memudahkan proses interaksi dengan sesama pemain, serta untuk memudahkan dalam pengambilan keputusan dalam bermain *game online mobile legend*.

Pernyataan lain juga disampaikan oleh Ali yang merupakan ramaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan, Kabupaten Lumajanh, dalam wawancara sebagai berikut:

“Saya mengartikan beberapa hal di mobile legend itu sesuai dengan pemikiran saya ternyata ga melenceng banget kok mas, soalnya sebelum maen ML ini saya sering denger dari temen saya yang udah maen ML duluan. Kayak cooldown itu jeda ga bisa pake skill

⁶²Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ibad diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

kekuatan lagi, ikon `bulat tiga ditengah itu ada gambar kayak pusaran namanya recall itu buat nganu nyawa hero. Ternyata bener kok mas pas saya tanya-tanya langsung ke temen saya sesama pemain ML. Saya bisa ngartikan hal-hal di ML dengan benar juga buat ngambil keputusan di permainan biar mudah, dan paham arahan dan interaksi sama sesama pemain yag ngasih arahan, karena kan ini butuh kerjasama dengan tim mas, biar strateginya pas buat menang”⁶³.

Dari pernyataan diatas dalam disimpulkan bahwa subjek penelitian bahwa subjek penelitian mempresepsikan sesuai dengan pemikirannya, kemudian divalidasi dengan bertanya dengan sesama teman pemain *game online mobile legend*, dan ternyata presepsi subjek penelitian benar dikarenakan sering mendengarkan dari rekannya yang terlebih dahulu bermain *game online mobile legend*. Dengan adanya presepsi yang tepat akan memudahkan interaksi sesama dengan pemain *game online mobile legend* untuk berdiskusi mengatur strategi tim untuk memenangkan permainan.

Dari berbagai pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa remaja muslim pemain *game online mobile legend* memiliki aspek pemikiran (*mind*) yang berbeda-beda tentang istilah ataupun simbol-simbol dalam *game online mobile legend*. Subjek penelitian memngartikan hal tersebut sesuai dengan pemikirannya sendiri. Kemudian, untuk mengetahui atau memvalidasi benar atau tidaknya hal itu, subjek penelitian mencari tau arti istilah atau simbol dalam *game online mobile legend* agar mengetahui pemikiran dan arti yang sebenarnya, serta dapat

⁶³Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ali diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

memudahkan interaksi dan komunikasi antar sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend*.

Melalui observasi peneliti, ditemukan dalam aspek pikiran (*mind*) pada interaksi simbolik ini pemikiran antar pemain yang selaras dapat memudahkan interaksi dan komunikasi antar remaja pemain *game online mobile legend*. Serta dengan adanya pemikiran yang selaras antar remaja muslim pemain *game online mobile legend* akan memudahkan pemain dalam pengambilan keputusan ketika bermain *game online mobile legend*, karena dengan adanya hal ini pemain yang menjadi satu tim dapat mengatur strategi meskipun tanpa adanya komunikasi secara lisan dengan hanya melihat layar dan *hero* yang digunakan. Adanya hal ini dapat memperlihatkan interaksi simbolik terutama pada aspek pikiran (*mind*). Terlihat bahwa antar remaja muslim pemain *game online mobile legend* mudah dalam memahami atau mempresepsikan simbol atau istilah yang ada. Sehingga interaksi individu satu dengan individu lainnya dapat terhubung satu dengan lainnya, melalui arahan ataupun percakapan dengan simbol ataupun istilah dalam *game online mobile legend*, bahkan hanya dengan melihat map pada game. Hal ini membuktikan, bahwa dalam interaksi sosial simbolik aspek aspek pikiran (*mind*) membutuhkan persepsi yang selaras agar tercapai sebuah interaksi simbolik antar individu, bukan hanya persepsi diri sendiri, namun disesuaikan dengan pemahaman yang umum atau diketahui, disepakati dan biasa digunakan

oleh seluruh pemain terutama remaja muslim *pemain game online mobile legend*⁶⁴.

Berikut merupakan dokumentasi obervasi peneliti terhadap aspek pikiran (*mind*) pada interaksi simbolik sebagai berikut dibawah ini:



Gambar 4.2

Pertandingan *game online mobile legend* yang dimainkan remaja muslim di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember

Pada gambar di atas terlihat bahwa dalam *game online mobile legend* terdapat beberapa simbol yang mengharuskan remaja muslim pemain *game online mobile legend* untuk memahami arti simbol-simbol yang ada agar dapat memudahkan berinteraksi kepada antar pemain *game online mobile legend*.

b. Aspek Diri (*Self*)

Aspek diri (*self*) merupakan kesanggupan dalam refleksi diri setiap individu dari pandangan individu lain . Mead menyebutkan bahwa hal tersebut sebagai kemampuan individu untuk memandang diri sendiri dalam pandangan orang lain. Konsep diri (*self*) juga merupakan keterlibatan keputusan tindakan diri sebagai akibat dari konsep diri dan perilaku, selain itu akibat dari diri (*self*) dan tindakan, serta akibat dari

⁶⁴Observasi remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe , 07 September 2024.

konsep diri dan perilaku yang mengarah terhadap maksud orang lain untuk memberikan pengaturan pada tindakan yang dilakukan individu lain⁶⁵.

Seperti yang diungkapkan oleh Faris yang merupakan remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluham Kabupaten Jember, dalam sebuah wawancara sebagai berikut:

“Awalnya saya lihat temen maen ML, kayaknya seru mas, jadi saya ikut maen. Biasanya kalo maen 2-7 jam tergantung sama situasi, misal pas libur, jenuh sekolah atau jenuh di rumah, atau pas ngumpul sama temen gini nih mas. Milih peran ini milih hero ta mas? Ya kalo itu saya nyesuaikan lah sama kemampuan saya, tapi ya nyesuaikan kebutuhan tim, biar seimbang. Saya seneng sih berinteraksi sama mereka. Punya temen baru dari mana-mana juga dari maen ML, punya tim buat maen ML. Interaksi sama mereka mudah, soalnya udah paham sama ML ini. Kadang kalo udah dibawa suasana dibawa kata-kata ga enak, dan bisa teriak-teriak, ya udah biasa ga saling baper juga. Misal nih mas, selalu AFK karena dibunuh musuh, dikatain noob sama kita-kita. Kalo tim musuh kalah, kadang ya saya roasting. Kalo dibawa suasana sampe teriak, ngumpat juga sih, kalo diarahkan dan ngasih arahan temen atau lihat pergerakan temen dan musuh itu ngomong ke mereka, jadi saling paham. Jadi, interaksinya tergantung situasi mas. Kalo muncul tanda jempol atau love pas selesai maen, berarti permainan saya bagus, disukai pemain lain, makanya diapresiasi”⁶⁶.

Dari pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan subjek penelitian diatas memulai bermain *game online mobile legend* karena terinspirasi atau mengikuti teman sesama remaja, dan beranggapan bahwa *game online mobile legend* merupakan hal yang menyenangkan. Subjek penelitian juga menyukai interaksi dengan sesama, dengan

⁶⁵Fathan Nur Adli, M.Syukron Ansori, “Interaksi Simbolik The Jackmania Petukang Dalam Kehadirannya Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat”. Vol. 5. No. 3 (2021). Hal.56.

⁶⁶Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Faris diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

intensitas bermain 2 hingga 7 jam. Subjek penelitian memilih peran dalam bermain *game online mobile legend* sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, atau menyesuaikan dengan teman satu tim. Interaksi dengan sesama pemain *game online mobile legend* akan mudah jika memahami mengenai apa yang ada di dalam *mobile legend*, termasuk simbol-simbol dan istilah-istilah yang ada. Namun, dalam interaksi sosial yang dihasilkan sesama pemain *game online mobile legend* dapat membawa dampak seperti berteriak-teriak ketika terbawa suasana tanpa menghiraukan tempat, serta adanya istilah kasar yang saling terucap selama bermain.

Pernyataan lain disampaikan oleh Ibad yang merupakan reamaja muslim pemain *game online mobile legend* kepada peneliti dalam sebuah wawancara sebagai berikut:

“Awal mula maen ML karena dulu ML viral, banyak yang maen, jadi ikut maen juga, ternyata teman-teman juga banyak yang maen ML. Kalo maen ya tergantung, kalo lagi sekolah paling Cuma 4 jam aja mas, kalo libur ini sampe begadang juga bisa. Milih heronya disesuaikan sama kebutuhan tim, biar bisa bagi-bagi tugas. Awal interaksi sama mereka saya ngerasa agak sakit hati karena ngomongnya kasar, tapi lama-lama engga karena udah kebiasaan, malah saya juga ikutan kayak mereka. Kadang kelepanan teriak dan marah-marah, kayak yang smean lihat sendiri sekarang mas hehe. Kalo pemain maennya bagus dikasih jempol atau love, tanda suka atau favorit lah maennya. Kalo jelek atau kalah ya biasanya ada ejekan dikolom pesan setelah permainan selesai, saya balik ejek lah”⁶⁷.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian diatas tertarik bermain *game online mobile legend* karena tengah naik

⁶⁷Remja musli pemain *game online mobile legend* Ibad diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

daun dan dimainkan oleh banyak orang, termasuk teman-teman dalam lingkungan subjek penelitian. Bermain *game online mobile legend* dengan intensitas waktu bermain 4 jam hingga begadang. Menentukan peranan dalam bermain *game online mobile legend* dapat juga disesuaikan dengan kebutuhan tim agar dapat menjadi seimbang dalam permainan. Adanya perasaan merasa sakit hati ketika pertama kali bermain *game online mobile legend*, kemudian seiring berjalannya waktu subjek penelitian dapat menyesuaikan diri, akan tetapi ketika sering berinteraksi dengan lingkungan tersebut, manusia akan terbawa dengan arus lingkungan interaksi sosial terikut dengan perilaku kurang baik ataupun dengan perilaku yang baik, serta mampu menghasilkan respon-respon tertentu dalam penyelesaian permainan berdasarkan simbol-simbol yang dapat diartikan oleh sesama pemain *game online mobile legend*.

Kemudian, pernyataan lain juga disampaikan oleh Ali yang merupakan pemain *game online mobile legend* kepada peneliti dalam sebuah wawancara sebagai berikut:

“Tertarik karena diajak temen, sekalian buat bahan gabut mas. Biasanya ga nentu, palingan ya antara eee kalo libur bisa sampe subuh, kalo sekolah gini ya mentok sampe 5 jam, ini udah termasuk sama jam istirahat di sekolah. Saya milih hero tergantung sama teman satu tim, kalo mereka minta saya pake hero mage ya saya pake, soalnya biasanya udah ada yang bagi sesuai kebutuhan permainan di tim. Ooo iya mas mau nambahin, mage ini ahli sihir buat serang jarak jauh, ngebantu hero lain buat masok tenaga dan serangan ke musuh. Saya orangnya bodo amat, jadi saya enak-enak aja berinteraksi sama sesama pemain ML lainnya, mau itu dari satu tim atau engga, lagian cuma permainan. Kalo teriak-teriak buat ngasih arahan atau marah-marah pas maen ya pernah lah mas, sering.

Tapi, kami tetep baik pas interaksi satu sama lian, ga sampe kebanya di dunia nyata hehe. Interaksinya masih tergolong normal, tapi kebiasaan dari interaksi sama mereka dibawa, contoh ya teriak-teriak pas maen dan ngomong kasar. Biasanya kalo permainan baik di like atau dikasih disukai, ya dikasih love atau jempol mas. Kalo permainan jelek ya diejek muehehe”⁶⁸.

Melalui pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian memulai bermain game online mobile legend karena diajak oleh teman sepermainan dan ingin mencari hiburan. Pada pernyataan diatas didapati bahwa subjek penelitian memiliki kebiasaan bermain game yang cukup lama, terutama saat liburan. Dalam permainan ini subjek penelitian mengikuti arahan teman satu tim *game online mobile legend*, seperti halnya contoh ketika subjek penelitian lebih disarankan hero mage karena kemampuannya dalam menyerang dari jarak jauh dan membantu rekan tim. Subjek penelitian juga menyukai interaksi dengan sesama pemain dan tidak terlalu memikirkan konflik atau pertengkaran yang terjadi selama permainan. Namun, kebiasaan berteriak-teriak atau bicara keras dan berbicara kasar ketika sedang bermain *game online mobile legend* ikut terbawa dalam diri subjek penelitian.

Kemudian, berbagai pernyataan wawancara diatas diperkuat dengan adanya pernyataan wawancara dari Bapak Edi yang merupakan pemilik WM Cafe, sebagai berikut:

“Saya gak begitu tau ya mas yang mereka omongin pas maen game itu. Saya denger sih ada yang kayak ngarahin ke temennya yang lain, seingat saya salahtunya itu kalimat milih o iki intinya gitulah mas, kayaknya buat milih itu orang yang di dalam game itu uat

⁶⁸Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ali diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

perang ke musuh. Mereka kadang kebablas sampe teriak-teriak, nada ngomongnya juga, nek gak teriak ya suara ngomongnya keras. Kadang saya tegur biar gak begitu rame, kasian pengunjung lain yang bukan maen game. Yo, meskipun disini kebanyakan yang maen game. Namanya anak muda mas hehe, ya begitu”⁶⁹.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pemilik WM *Cafe* sebagai masyarakat yang tidak bermain *game online mobile legend* yang berinteraksi dengan pemain *game online mobile legend* menuturkan bahwa adanya interaksi simbolik berupa pemilihan peran berupa pemilihan *hero* dalam permainan *game online mobile legend* pada remaja muslim di WM *Cafe* sesuai dengan kebutuhan tim, serta adanya pembawaan ekspresi diri pemain yang terkadang terlalu terbawa suasana sehingga kurang memperhatikan tempat

Dari berbagai pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dalam aspek diri (*self*) dalam interaksi simbolik pemain *game online mobile legend* di WM *Cafe* Desa Dukuh Dempok Wuluhan Kabupaten Jember adalah keseluruhan subjek penelitian bermain *game online mobile legend* bermain karena mengikuti teman dan hal-hal yang sedang naik daun dengan tujuan yang sama yakni hiburan, dengan intensitas waktu bermain yang sangat lama, terutama ketika sedang hari libur sekolah. Pemain *game online mobile legend* akan berinteraksi dengan mudah karena adanya pemahaman mengenai simbolik ataupun istilah dalam *game online mobile legend*. Dari ketiga subjek penelitian yang ada, satu diantara mereka merasakan terbawa suasana seperti

⁶⁹Pemilik WM *Cafe* Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember, Bapak Edi, diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

tersinggung ketika pertama kali bermain *game online mobile legend*, satu diantaranya acuh tak acuh, namun juga membalas mengejek, dan satu diantaranya acuh dengan hal tersebut sehingga tidak terbawa hati. Interaksi simbolik yang terjadi dapat diproses oleh ketiga subjek penelitian dengan baik, tanpa adanya kesalahan dalam persepsi. Pemilihan peran selama bermain *game online mobile legend* disesuaikan dengan kemampuan diri dan penyesuaian kebutuhan tim, serta arahan dari teman sesama tim. Dari ketiga subjek penelitian juga didapati bahwa adanya dampak yang dihasilkan dari hal ini adalah terbawa suasana ketika bermain *game online mobile legend* berupa berteriak-teriak dan berbicara keras untuk mengekspresikan diri tanpa menghiraukan tempat, dan tidak jarang berkata kasar selama bermain *game online mobile legend*.

Barikut merupakan hasil dari observasi yang dilakukan peneliti di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember mengenai aspek diri (*self*) dalam interaksi simbolik:



Gambar 4.3

Akhir pertandingan *game online mobile legend* yang dimainkan remaja muslim di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember



Gambar 4.4

Pemilihan *hero game online mobile legend* yang dimainkan remaja muslim di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember

Terlihat dalam gambar diatas merupakan kesesuaian pernyataan wawancara dari pernyataan keseluruhan dari subjek penelitian dalam proses wawancara subjek penelitian pemain *game online mobile legend* mengenai aspek diri (*self*) dalam interaksi simbolik pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok Wuluhan Kabupaten Jember bahwa adanya interaksi simbolik berupa like dan suka, melalui gambar jempol dan hati ketika permainan yang dihasilkan saat bermain bagus. Gambar kedua terlihat juga adanya pemilihan hero sesuai dengan kebutuhan tim dalam *game online mobile legend* sebagai pemilihan peran tertentu pemain *game online mobile legend* dalam bermain *game online mobile legend*⁷⁰.

c. Aspek Masyarakat (*Society*)

Aspek masyarakat (*society*) merupakan jaringan sosial yang terbangun dan tercipta oleh setiap individu didalam bermasyarakat. Setiap individu memiliki keterlibatan tindakan mereka sendiri dengan

⁷⁰Observasi remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe , 07 September 2024.

kemauan dirinya sendiri, sehingga mengantarkan individu untuk mengambil peran dalam kemasyarakatan⁷¹.

Seperti yang diungkapkan oleh Faris yang merupakan remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluham Kabupaten Jember, dalam sebuah wawancara sebagai berikut:

“Saya biasanya ngajak mabar mas, maen bereng, itu cara saya buat interaksi ke sesama pemain ML. Atau kalo ada pemain dari tim musuh, atau temen satu tim saya yang maennya bagus, saya kenalan buat minta ajarin atau cuma sekedar tanya-tanya gitu, kok bisa maennya bagus, ya minta tutor lah gitu. Kalo temen satu tim saya kalah dalam permainan saya sendiri ya kesel mas hehe, ya kalo sekali gapapalah, kalo pas lebih dari sekali soalnya bisa ngurangin rank, rugi saya. Biasanya saya roasting mas, atau kasih tutor meskipun sambil kesel. Ada mas, kayak *noob* itu kan punya arti bodoh, itu kadang keceplosan dibawa di real life padahal ga lagi interaksi sama pemain ML, atau pas ada kejadian tertentu itu saya samain sama karakter hero di ML, contohnya pas ada petir gitu saya spontan bilang kalo itu stunt atau sambaran dari eudora. Saya anggap karena sering berinteraksi sama pas maen ML, jadi kebiasaan dan dibawa ke real life”⁷².

Dari pernyataan wawancara diatas dapat dijabarkan bahwa dalam aspek masyarakat (*society*) pada pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember bahwa cara subjek penelitian berinteraksi dengan sesama pemain *game online mobile legend* yakni dengan cara mengajak bermain bersama, dan ketika terdapat pemain yang memiliki permainan bagus, subjek penelitian mengajak kenalan untuk bertanya-tanya seputar *game online mobile*

⁷¹Fathan Nur Adli, M. Syukron Anshori, “Interaksi Simbolik The Jackmania Petukangan Dalam Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat”. Vol. 5, No. 3 (2021). Hal. 11.

⁷²Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Faris diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

legend atau meminta tutorial cara bermain yang bagus. Ketika ada pemain *game online mobile legend* terutama pemain satu tim, subjek penelitian merasa kesal dan mengkritik ataupun mengejek dengan cara candaan, namun subjek penelitian juga memberikan arahan cara bermain. Adanya interaksi simbolik yang terjalin secara terus-menerus dan sering antar pemain *game online mobile legend* membuat terbawanya simbol ataupun istilah *game online mobile legend* di kehidupan sehari-hari pemainnya meskipun tidak sedang bermain *game online mobile legend*, atau berinteraksi dengan sesama pemain *game online mobile legend*. Seperti beberapa contohnya kata atau istilah yang spontan terucap yakni *noob* yang memiliki arti bodoh, dan menyamakan kejadian adanya petir dengan *hero mobile legend eudora*.

Pernyataan lain disampaikan oleh Ibad yang merupakan remaja muslim pemain *game online mobile legend* kepada peneliti dalam sebuah wawancara sebagai berikut:

“Saya biasanya basa-basi dulu tanya-tanya soal ML, ngefollow akun pemain lain ini khusus ke yang ga satu tim sama saya, dan ngajak mabar ini buat ke satu tim saya juga, biasanya langsung ngajak maen ke cafe ini, janji di grup. Kalo temen tim saya ada potensi buat kalah biasaya saya atau sama temen-temen lain diarahkan, ataupun diikuti biar ga tarung sendiri sama musuh. Emm, ada sih mas yaaa. Kayak ini lho misal ada sesuatu yang wah gitu, biasanya kayak otomatis bilag damage-nya gitu hehe, atau kalo ada orang yang kita anggap hebat gitu nyeletuk lord gitu, lord itu makhluk paling besar dan punya kekuatan besar di ML. Karena kebiasaan dan keseringan maen ML kan jadi itu sih yang bikin dibawa mas, soalnya lebih sering berinteraksi sama pemain ML”⁷³.

⁷³Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ibad diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

Melalui pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa cara subjek penelitian dalam membentuk interaksi yakni subjek penelitian memiliki kebiasaan berinteraksi dengan pemain *game online mobile legend* lainnya seperti bertanya-tanya tentang *game online mobile legend*, mengikuti akun pemain lain dan mengajak bermain bersama. Subjek penelitian juga memiliki kebiasaan untuk memberikan arahan dan dukungan kepada rekan timnya saat bermain agar menghindari kekalahan tim. Simbol atau istilah yang terdapat di *game online mobile legend* terkadang terbawa oleh subjek penelitian kehidupan sehari-hari contohnya seperti kata-kata *damage* ketika melihat sesuatu yang dianggap luar biasa atau ketika ada seseorang yang dianggap hebat atau besar dengan sebutan *lord*. Hal ini dapat terjadi dikarenakan subjek penelitian lebih sering berinteraksi dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* sehingga hal ini dapat membentuk kebiasaan yang terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, pernyataan lain juga disampaikan oleh Ali yang merupakan remaja muslim pemain *game online mobile legend* kepada peneliti dalam sebuah wawancara sebagai berikut:

“Saya biasanya tanya-tanya soal ML, biasanya pake hero apa, ya pokok seputar ML kak. Paling sering sih ngajak mabar Kalo emang ada yang bikin atau mau bikin kalah, saya tegur mas sambil dibantuin gitu, sebenarnya kalo kalah sekali agak gapapa mas, tapi kalo kalah lebih dari itu ya bintang atau ranknya turun mas, kan eman. Woh, ya kalo itu ada mas. Contohnya kayak kalo ada yang kemampuannya turun dari segala sisi, biasanya saya otomatis bilang kalo itu di nerf maksudnya kekuatannya dikurangi. Terus ngerosting orang didepannya langsung itu recall, padahal arti recall itu ikon buat balik ke base atau nambah nyawa lah kalo di ML.

Pengaruh lingkungan dan kegiatan yang sering saya lakukan mas, makanya bisa kayak gitu”.

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian memiliki cara untuk menjalin interaksi sebagai penerapan aspek masyarakat (*society*) dalam interaksi simbolik dengan pemain game online mobile legend lainnya adalah dengan bernyata mengenai mobile legend dan mengajak untuk bermain bersama, baik dengan timnya ataupun tim yang dikenal saat permainan sedang berlangsung. Subjek penelitian menegur dan membantu teman satu tim untuk menghindari kekalahan. Subjek penelitian juga membawa istilah ataupun simbol yang terdapat pada mobile legend dalam kehidupan sehari-hari seperti istilah *nerf* yang berarti kurangnya kekuatan dan simbol *recall* yang sebenarnya memiliki arti untuk kembali ke base permainan, hal ini akibat adanya pengaruh lingkungan dan kegiatan yang sering dilakukan dengan sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend*.

Berbagai pernyataan wawancara diatas diperkuat dengan adanya pernyataan dari Bapak Edy selaku pemilik WM *Cafe* dalam wawancara sebagai berikut:

“Mereka setau saya ya kumpul gitu mas buat maen game itu. Kalo dari percakapan dan interaksi mereka yang saya lihat itu kalo ada yang kalah dimarahin sama mereka, ya saya bilang dimarahin soalnya nadanya ngegas, terus kayak ngasih petunjuk kesana, pake ini itu kayak gitu mas. Kalo ngobrol sama saya gitu atau ke orang lain sepengelihatan saya dan setau saya kadang ada bahasa game yang ga saya tau, mungkin kelepasan gitu, ya itu karena kebiasaan mereka maen game terus mas, makanya kayak gitu”⁷⁴.

⁷⁴Pemilik WM *Cafe* Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember, Bapak Edi, diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

Pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian yakni remaja muslim pemain *game online mobile legend* berinteraksi dengan berkumpul atau bermain bersama *game online mobile legend*. Subjek penelitian remaja pemain *game online mobile legend* menegur ataupun mamarahi dan melakukan arahan teman yang berpotensi melalukan kekalahan. Subjek penelitian menggunakan istilah ataupun simbol dalam *game online mobile legend* dengan orang sekitar dikarenakan adanya kebiasaan bermain game secara terus-menerus.

Berbagai pernyataan dalam wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa remaja muslim pemain game online mobile legend di WM Cafe Desa Dukuhkempok Wuluhan Kabupaten Jember yakni ketiga subjek penelitian memiliki cara untuk berinteraksi dengan pemain *game online mobile legend* lain dengan cara bertanya seputar game dan mengajak bermain game barsama. Ketika ada teman yang melakukan potensi untuk membuat kekalahan pada tim keseluruhan subjek penelitian menegur, meroasting, dan mengarahkan pemain yang memiliki potensi kekalahan agar dapat mengikuti pemain lain ataupun saran dari pemain lain. Serta Remaja pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhkempok Wuluhan Kabupaten Jember yakni ketiga subjek penelitian remaja muslim pemain *game online mobile legend* juga terbawa simbol ataupun istilah *game online mobile legend* sehingga orang lain yang tidak bermain *game* tersebut tidak memahami artinya,

dan remaja pemain *game online mobile legend* sangat ekspresif seperti menaikkan nada berbucara ketika bermain *game online mobile legend*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti didapati bahwa didapati bahwa cara subjek penelitian secara keseluruhan untuk berinteraksi antar pemain *online game mobile legend* adalah dengan saling mengajak bermain bersama, bertukar informasi ataupun bertanya-tanya mengenai *game online mobile legend*. Subjek penelitian secara keseluruhan akan menegur dan memberikan arahan permainan untuk melindungi tim dari kekalahan, meskipun diantaranya dengan cara menegur dan *meroasting* terlebih dahulu kepada remaja muslim sesama pemain *game online mobile legend*. Dengan hal ini dapat dilihat bahwa remaja pemain *game online mobile legend* cukup baik kepada sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend* pada aspek masyarakat (*society*) dalam interaksi simbolik. Adanya interaksi terus menerus yang terjadi dapat menjadi suatu kebiasaan, dan mempengaruhi interaksi positif maupun negatif remaja muslim pemain *game online mobile legend* dengan sesamanya ataupun dengan orang lain disekitarnya⁷⁵.

⁷⁵Observasi remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe , 07 September 2024.



Gambar 4.5

Remaja muslim pemain *game online mobile legend* sedang bermain dan berinteraksi di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember

Pada gambar diatas merupakan gambar yang diambil peneliti setelah mengamati remaja muslim pemain game online mobile legend. Gambar diatas menunjukkan bahwa adanya aspek masyarakat (*society*) dalam interaksi simbolik, berupa interaksi antar remaja pemain game online mobile legend, dengan orang lain yang bukan pemain game online mobile legend, dan adanya istilah ataupun simbol yang digunakan remaja muslim pemain game online mobile legend dalam kehidupan sehari-hari.

2. Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial remaja muslim pemain *Game Online Mobile Legend* di Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember

Interaksi sosial juga akan terjalin diiringi dengan adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial itu sendiri. Seperti halnya yang dipaparkan dalam hasil wawancara dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* di Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember sesuai dengan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial, sebagai berikut:

a. Imitasi

Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Menurut Bimo Walgito faktor imitasi ini merupakan satu-satunya faktor yang mendasari atau melandasi interaksi sosial⁷⁶.

Aspek ini dapat dideskripsikan berdasarkan dalam wawancara dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* Faris, sebagai berikut:

“Iya mas, teriak-teriak pas maen, ngomong kasarlah, suka ngeroasting temen, ya ngeledak lah mas kasarannya. Ya gimana ya mas, kan maen sering bareng bahkan tiap hari, jadi ya perilaku saya akhirnya niru mereka. Kalo menurut saya itu ga baik, tapi gimana lagi udah terlanjur keikut, mau berubah susah soalnya kumpulannya juga kayak gitu hehe. Sebenarnya interaksinya baik, kompak, kerjasama, solid. Tapi ya gitu mas, ada interaksi yang ga baik kayak yang saya sebutkan tadi”⁷⁷.

Dari perkacapan wawancara diatas dapat dijabarkan bahwa adanya aspek imitasi pada subjek penelitian diatas adalah berteriak-teriak, berbicara keras dan kasar, dan meledek antar remaja pemain *game online mobile legend* ketika sedang bermain. Hal ini disebabkan akibat adanya interaksi setiap hari dengan waktu yang sangat lama, sehingga perilaku antar remaja pemain *game online mobile legend* satu dengan lainnya saling meniru perilaku yang ada. Subjek penelitian di atas juga mengungkapkan bahwa hal tersebut tidak baik, akan tetapi sulit untuk berubah karena pengaruh lingkungan. Namun ada dampak positif yang

⁷⁶Walgito, Bimo, Pengantar Psikologi Umum,(Yogyakarta:Andi,2010), hlm,79.

⁷⁷Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Faris diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

ditimbulkan diantaranya kekompakan satu dengan lainnya, kerjasama, dan loyalitas yang tinggi.

Pernyataan lain juga diungkapkan oleh Ibad yang merupakan salah satu remaja pemain *game online mobile legend* dalam wawancara sebagai berikut:

“Kalo itu ya iya karena saya lihat temen-temen lainnya kayak gitu. Seperti yang mas lihat ini kan, dari tadi tidak bisa mengontrol diri pas maen game, kayak ngomong suara keras, ngomong pake nada tinggi, mojokin temen juga kalo bikin kesel, mojokin lawan juga pake kata-kata kasar, sampe ga mikir lingkungan sekitar. Gimana ga mau niru orang temen-temen saya gini jadi ya saya niru mereka mas, sehari-harinya kumpul. Kalo menurut saya ga baik karena ganggu kenyamanan orang lain, tapi mau ga ngelakui hal itu ya susah mas. Interaksinya baik menurut saya, gampang akrab dan punya temen. Tapi, efek ga baiknya juga ada kayak yang saya sebutkan tadi mas”⁷⁸.

Berdasarkan pernyataan diatas wawancara subjek penelitian Ibad dapat disimpulkan bahwa adanya aspek imitasi yang dilakukan oleh subjek wawancara yakni dengan meniru perilaku mengontrol diri pada saat bermain *game online mobile legend* seperti berbicara dengan suara keras, berbicara dengan nada tinggi, memojokkan teman yang membuat kesal, dan memojokkan tim lawan ketika bermain. Subjek penelitian meniru perilaku yang ada dalam interaksi antar remaja muslim pemain *game online mobile legend* dikarenakan adanya pengaruh interaksi sosial yang terjadi sepanjang waktu dengan berkumpul bersama. Subjek penelitian menyadari bahwa perilaku yang dilakukan tidak baik. Akan tetapi, subjek penelitian juga memiliki merasakan adanya dampak baik

⁷⁸Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ibad diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

dari adanya interaksi sosial antar remaja pemain *game online mobile legend* seperti mudah menyesuaikan diri dengan orang lain dan memudahkan subjek penelitian untuk mendapatkan teman sesama remaja pemain *game online mobile legend*.

Hal ini diperkuat pula dengan pernyataan subjek penelitian Ali yang merupakan remaja muslim pemain *mobile legend*, dalam pernyataannya sebagai berikut:

“Iya mas, ya kayak yang mas lihat sendiri. Contohnya ya ini mas pulang malem karena saya lihat teman-teman yang lainnya ini pulang malam juga, jadi saya niru mereka. Ngomong dengan suara dan nada yang keras, ngejek-ngejek juga meskipun itu ya cuma bercanda istilahnya ngerosting. Ya karena saya tiap hari kumpulannya sama mereka jadi keikut dan niru mas, pokoknya gitu mas hehe. Ada interaksi baiknya kayak saling bantu dan loyal, tapi ada interaksi buruknya ya kayak yang saya sebutkan tadi dan kurang menghargai lingkungan sekitar jadinya”⁷⁹.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian Ali menyadari adanya imitasi yang dilakukan akibat dari adanya faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember. Beberapa diantaranya yaitu sering pulang malam, berbicara dengan suara yang keras meskipun di tempat umum, dan mengejek. Subjek penelitian Ali menyadari bahwa adanya imitasi atau perilaku meniru akibat dari kesehariannya yang selalu berinteraksi dengan remaja pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten jember. Interaksi sosial yang

⁷⁹Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ali diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

ditimbulkan adanya interaksi sosial baik dan buruk, seperti sikap saling membatu dan loyal, serta sikap kurang menghargai lingkungan sekitar karena perilaku kurang baik yang ditimbulkan akibat imitasi lingkungan.

Berdasarkan berbagai pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yang ditimbulkan dari interaksi simbolik remaja pemain game online mobile legend di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember memiliki kesamaan pada aspek imitasi yakni adanya perilaku meniru berupa berteriak-teriak atau berbicara dengan suara yang keras meskipun di tempat umum, berbicara kasar, dan saling memojokkan satu dengan yang lain dengan cara meledek atau meroasting, dan pulang hingga larut malam. Sehingga remaja pemain game online mobile legend ini kurang menghargai lingkungan sekitar. Aspek imitasi ini muncul dikarenakan adanya interaksi sosial yang terjalin terus menerus setiap harinya yaitu berkumpul untuk bermain game online mobile legend secara bersama-sama. Meskipun demikian, remaja pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember menyatakan adanya interaksi sosial yang baik berupa kerjasama yang baik loyalitas, mudah beradaptasi sehingga memudahkan subjek penelitian mendapatkan relasi dan teman baru.

Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti didapati bahwa remaja muslim pemain *game online mobile legend* (subjek penelitian) mengalami faktor yang mempengaruhi interaksi sosial berupa aspek

imitasi yaitu berupa perilaku negatif dan perilaku positif seperti yang terdapat pada wawancara. Terlihat ketiga remaja muslim pemain *game online mobile legend* (subjek penelitian) berinteraksi secara terus-menerus setiap hari di WM Cafe, Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember. Hal ini menjadikan proses aspek imitasi dapat terjadi dengan mudah kepada setiap remaja muslim pemain *game online mobile legend* (subjek penelitian). Aspek imitasi menghasilkan dampak positif dan negatif. Dampak negatif yang dihasilkan berupa berbicara dengan suara yang keras, berteriak-teriak meskipun di tempat umum, saling mengejek, dan pulang larut malam. Dampak negatif yang dihasilkan adalah rasa bekerja sama yang kompak, mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan, loyalitas yang baik, dan memudahkan untuk mendapatkan relasi baru⁸⁰.

b. Sugesti

Sugesti dapat didefinisikan sebagai pengaruh mental, entah dari diri sendiri dan orang lain, yang kemudian dapat diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan⁸¹.

Seperti pernyataan yang diungkapkan Faris yang merupakan remaja pemain *game online mobile legend* (subjek penelitian) mengenai aspek ini, ungkapanya sebagai berikut:

“Ya iyalah mas, tujuannya kan buat menang, karena kalo kalah bawaannya kesel banget mas soalnya kalo kalah ranknya turun. Kalo yang saya yakini ya kalo maen ML harus hindari milih hero

⁸⁰Observasi, WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember, 07 September 2024.

⁸¹Walgito, Bimo, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm. 79.

yang punya kekuatan sama di game, contoh udah di tim saya banyak yang milih hero kekuatan assassin, nah jadi lainnya ga boleh milih lebih dari 2 hero yang kekuatannya sama dalam satu tim biar seimbang. Itu temen-temen juga udah paham soal itu kok mas ga akan protes, soalnya kalo tetep kayak gitu bisa kalah”⁸².

Pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian Faris memiliki ambisi untuk menang dalam *game online mobile legend* dikarenakan ketika kalah dalam game online mobile legend subjek penelitian merasa kesal dan agar peringkat pada game tidak turun. Subjek penelitian Ibad juga tersugesti bahwa ketika adanya pemilihan *hero* yang memiliki kekuatan yang sama lebih dari satu akan membuat kekalahan dan agar tim menjadi seimbang. Sugesti ini juga sudah dipahami oleh sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend* dan agar memenangkan permainan.

Subjek penelitian Ibad juga mengungkapkan dalam wawancara kepada peneliti sebagai berikut:

“Iya mas, sayang ranknya kalo kalah, dan biar rating mainnya juga ga menurun, susah soalnya mas naikin rank dan rating main. Saya ya biasanya punya sugesti kalo jalan sesuai dengan petunjuk map dan sesuai pembagian jalan yang top, mid, dan bottom. Intinya sesuai sama arahan map, itu bikin menang dan mudah cari sumber kekuatan dan musuh”⁸³.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian Ibad berambisi untuk memenangkan *game online mobile legend*, agar rank dan rating dalam *game online mobile legend* tidak turun dikarenakan untuk memperoleh dan menaikkan rank dan rating dalam *game online mobile*

⁸²Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Faris diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

⁸³Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ali diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

legend sulit. Subjek penelitian Ibad memiliki sugesti ketika bermain *game* harus melihat petunjuk dari map agar memudahkan pemain untuk mendapatkan sumber kekuatan dan menemukan keberadaan musuh, sehingga akan memudahkan untuk memenangkan permainan.

Pernyataan lain juga disampaikan oleh Ali yang merupakan remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember, dalam wawancara sebagai berikut:

“iya mas, kalo engga saya yang diledekin temen-temen saya karena kalah bikin rank turun, maennya noob. Kalo sugesti saya ya saya harus kerjasama sama tim saya biar menang, dan jangan terlalu maju-maju sendiri kalo nyerang musuh. Ya, soalnya kan ML ini butuh kerjasama tim, jadi kalo maen harus kerjasama sama tim seimbang pembagiannya tugas buat pertandingan, jangan maju-maju pas nyerang musuh biar ga dikeroyok musuh terus mas hehe”⁸⁴.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian memiliki ambisi untuk memenangkan permainan *game online mobile legend* dikarenakan agar tidak diejek oleh sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend* karena membuat kekalahan dalam permainan, dan bermain dengan kurang baik. Subjek penelitian Ali memiliki sugesti bahwa dalam *game online mobile legend* memerlukan kerjasama antar pemain agar memiliki permainan yang seimbang dalam pembagian tugas dalam permainan *game online mobile legend*.

⁸⁴ Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ibad diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

Dari berbagai pernyataan wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan remaja muslim pemain *game online mobile legend* yang merupakan subjek penelitian memiliki ambisi untuk memenangkan permainan *game online mobile legend* dikarenakan untuk mempertahankan rank dan rating dalam permainan yang telah dibangun dengan baik, serta menghindari dari ejekan dari sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend*. Masing-masing subjek penelitian memiliki sugesti yang berbeda. Subjek penelitian Faris memiliki sugesti bahwa ketika adanya pemilihan *hero* yang memiliki kekuatan yang sama lebih dari satu akan membuat kekalahan dan agar tim menjadi seimbang. Subjek penelitian Ibad memiliki sugesti ketika bermain *game* harus melihat petunjuk dari map agar memudahkan pemain untuk mendapatkan sumber kekuatan dan menemukan keberadaan musuh, sehingga akan memudahkan untuk memenangkan permainan. Sedangkan subjek penelitian Ali memiliki sugesti bahwa dalam *game online mobile legend* memerlukan kerjasama antar pemain agar memiliki permainan yang seimbang dalam pembagian tugas dalam permainan *game online mobile legend*.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti didapati bahwa remaja pemain *game online mobile legend* (subjek penelitian) memiliki aspek sugesti yang berbeda, namun hampir dikarenakan memiliki tujuan yang sama meskipun dengan sugesti yang berbeda. Subjek penelitian juga

terbuka dengan peneliti sehingga memudahkan proses interaksi antara peneliti dengan subjek penelitian⁸⁵.

c. Identifikasi

Psikologi mendefinisikan identifikasi sebagai dorongan seseorang agar menjadi sama dengan orang lain. Identifikasi berawal dari ketidak sadaran kemudian individu menyadarinya secara rasional dan secara sadar⁸⁶.

Dalam wawancara yang disampaikan oleh subjek penelitian Faris yang merupakan remaja pemain *game online mobile legend* (subjek penelitian) di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember mengenai aspek ini, ungkapnya sebagai berikut:

“Soalnya kan gimana ya mas, udah kumpul tiap hari jadi ya udah kerjasama apa sih itu loyal setia kawan, saling bantu, jadi ya senang kalo temen satu tim itu menang. Karena satu tim ini kan satu tujuan berarti mas, namanya juga maen ML ini perlu kerjasama. Iya mas haha, soalnya kalo ga sama ya gimana ya mas, ngerasa beda tujuan gitu. Sebenarnya saya mikir kalo hal baik itu ya kita menata lagi strategi dan kerjasama, komunikasi yang baik, apa lagi ya mas ya cuma itu. Buruknya ya cuma kebanyakan maen game soalnya nyamain sama temen-temen satu tim kan diajakin maen terus, itu aja sih mas”⁸⁷.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian Faris adanya keterikatan dikarenakan berkumpul untuk berinteraksi setiap hari menumbuhkan rasa loyalitas dan bekerjasama yang saling membantu, serta adanya perasaan satu tujuan karena berada dalam satu tim, sehingga membuat rasa senang ketika teman satu tim menang. Subjek penelitian

⁸⁵Observasi, WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember, 07 September 2024.

⁸⁶Walgito, Bimo, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm, 79.

⁸⁷Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Faris diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

Faris mengingkan identik dengan remaja muslim peminat *game online mobile legend* lain dikarenakan merasa jika tidak identik berarti berbeda tujuan. Identifikasi yang baik akibat dalam aspek indentifikasi ini berupa menata strategi, bekerjasama, dan komunikasi yang baik antar remaja muslim pemain *game online mobile legend*. Adapun hal negatif yang ditimbulkan dari aspek identifikasi ini berupa intensitas bermain game yang tinggi tanpa tau waktu karena mengikuti ajakan bermain sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend*.

Pernyataan lain dalam wawancara disampaikan oleh Ibad yang merupakan remaja pemain *game online mobile legend* (subjek penelitian) di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember mengenai aspek ini, ungkapanya sebagai berikut:

“Karena maen ML ini kan kerjasama satu tim mas, jadi kalo tim saya menang ya saya juga ikut senang. Namanya juga game yang butuh kerjasama, jadi kalo ga sama kayak temen-temen yang pengen menang, ga satu tujuan yang ada saya juga dijauhi sama temen-temen kerena ga satu tujuan. Iya mas, kalo ga sama saya ngerasa beda sendiri, ga satu tujuan dan susah mau berinteraksi sama mereka. Kalo identifikasi baik ya ada mas, saya jadi punya temen banyak dan gampang but berinteraksi karena merasa sama dengan mereka. Indentifikasi buruknya ya saya pulang malem, maen ga tau waktu, kalo temen saya belum pulang maen saya juga ga pulang mas biar sama ga pulang karena saya pengen sama kayak mereka yang setia kawan”⁸⁸.

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian Ibad yang merupakan remaja muslim pemain *game online mobile legend* di Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember adalah *game online*

⁸⁸Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ibad diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

mobile legend merupakan permainan yang membutuhkan kerjasama dalam tim, maka jika teman sesama tim menang maka akan menimbulkan rasa senang dalam diri subjek penelitian. Subjek penelitian mengidentifikasi diri dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya dikarenakan jika tidak identik dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya merasakan berbeda tujuan dan tidak ingin dijauhi oleh remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya. Identifikasi positif yang dihasilkan berupa memiliki banyak teman dan mudah dalam berinteraksi dengan orang lain karena merasa sama dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya. Identifikasi negatif yang dihasilkan adalah pulang larut malam, tidak tau waktu dalam bermain karena agar terlihat setia kawan ketika pulang bersama remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya.

Dalam wawancara lain oleh subjek penelitian Ali yang merupakan remaja pemain *game online mobile legend* (subjek penelitian) di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember mengenai aspek ini, ungkapannya sebagai berikut:

“Karena satu tim lah mas, jadi ikut senang. Kan saya juga ikut bantu di dalam game itu, jadi ikut senang pastinya kalo menang. Kalo saya ga sama dengan temen-temen saya ga punya temen dan ga diajak maen ML, karena ga bisa diajak kerjasama, ga loyal alias setia kawan. Iyaa mas, biar bisa mudan buat kumpul sama mereka mas, ga ngersa berbeda, diajak maen dan ga kesulitan pas mau temenan atau kumpul sama mereka. Identifikasi baiknya ya saya saya bisa sama kayak mereka punya rasa solidaritas antar sesama temen., karena mereka juga gitu jadi saya pengen identik sama mereka ya harus menyamakan diri kayak gitu. Identifikasi buruknya ya apa ya mas, kalo diajak maen

ya ikut jarang nolak soalnya takut dibilang ga loyal atau setia kawan”⁸⁹.

Wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian Ali yang merupakan remaja muslim pemain *game online mobile legend* dalam aspek identifikasi didapai bahwasanya subjek penelitian merasakan perasaan senang ketika kelompok atau tim permainan *game online mobile legend* menang karena subjek penelitian merasa berkontribusi dalam membantu jalannya permainan sehingga timbul kesenangan jika memenagkan permainan. Subjek penelitian merasa harus identik dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* karena takut tidak memiliki teman dan tidak diajak bermain *game online mobile legend* bersama, dan dianggap tidak dapat bekerjasama dan tidak memiliki sikap loyal terhadap remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya. Subjek penelitian juga menambahkan bahwa ingin menjadi identik dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya agar dengan mudah berkumpul dan tidak merasa berbeda. Identifikasi positif yang didapat oleh subjek penelitian berupa memiliki solidaritas ataupun loyalitas sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend* karena mereka identik dengan hal demikian, maka subjek juga merasa harus memiliki hal yang serupa. Sedangkan identifikasi negatif yang dihasilkan berupa tidak dapat menolak ajakan bermain karena takut dianggap tidak loyal ataupun setia kawan.

⁸⁹Remaja muslim pemain *game online mobile legend* Ali diwawancarai oleh peneliti. Jember, 07 September 2024.

Berdasarkan berbagai pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa keseluruhan subjek penelitian memiliki perasaan senang ketika kelompok atau tim permainan *game online mobile legend* mereka memenangkan permainan dikarenakan keseluruhan subjek penelitian merasa bahwa telah berkontribusi dalam keberhasilan kemenangan yang dimiliki kelompok atau tim mereka, selain itu keseluruhan subjek penelitian merasa bahwa hal tersebut adalah bentuk loyalitas, kerjasama, dan solidaritas sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend*. Sehingga hal ini membuat keseluruhan subjek penelitian ingin identik atau dianggap sama dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya. Adanya aspek identifikasi ini menghasilkan identifikasi positif berupa menata strategi, bekerjasama, komunikasi yang baik, menambah relasi karena banyak teman, mudah berinteraksi, memiliki solidaritas, dan loyalitas. Sedangkan identifikasi negatif yang dihasilkan berupa intensitas bermain game yang tinggi tanpa membatasi waktu karena mengikuti ajakan bermain sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend*, pulang larut malam, serta tidak dapat menolak ajakan bermain karena takut dianggap tidak loyal ataupun setia kawan.

Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa subjek penelitian (remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember) memiliki keinginan untuk identik dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya dikarenakan ingin dianggap sama atau identik agar tidak dianggap

berbeda dengan lainnya. Terlihat ketika mengalami kekalahan ataupun kemenangan subjek penelitian terlihat emosional seperti ikut marah dan senang, selalu mengiyakan ajakan bermain meskipun sudah lelah, dan pulang larut malam bersama-sama karena takut dianggap tidak loyal, tidak solid ataupun tidak setia kawan⁹⁰.

C. Pembahasan Temuan

Hasil dari temuan penelitian yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitian ini dikumpulkan sesuai dengan fokus permasalahan dalam topik interaksi sosial remaja muslim pemain game online mobile legend di WM cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember, perlu dipaparkan lebih ringkas melalui pembahasan temuan, sebagai berikut:

1. **Proses Interaksi Sosial Remaja Muslim Pemain Game Online Mobile Legend di WM Cafe Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Kabupaten Jember**

Interaksi sosial adalah proses sosial mengenai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial memberikan timbal balik dan menentukan alur hubungan sosial⁹¹. Berdasarkan pengertian diatas dapat diringkas interaksi sosial adalah sesuatu yang penting sehingga tidak dapat dipisahkan dari hidup manusia dikarenakan manusia merupakan makhluk sosial yang akan selalu memiliki hubungan dengan manusia lain.

⁹⁰Observasi, WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember, 07 September 2024.

⁹¹Soejono Soekanto, Sosiologi: Suatu Pengantar, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hlm. 78.

Interaksi sosial dapat menghasilkan interaksi simbolik, oleh sebab itu interaksi simbolik memiliki fokus pembahasan terkait hakikat manusia yang merupakan makhluk sosial, yang akan selalu memiliki hubungan dengan manusia lainnya. Individu satu dengan yang lainnya pasti memiliki relasi. Masing-masing individu pasti memiliki keterlibatan dengan orang lain. Teori interaksi simbolik berkaitan dengan bahwa manusia berada di dalam interaksi sosial dengan manusia lain, dan interaksi memerlukan simbol-simbol tertentu. Simbol yang diperlukan tentunya dimengerti dan disepakati oleh individu satu dengan lainnya, dari lingkup kecil hingga lingkup yang besar. Simbol yang dimaksud meliputi bahasa, penampilan, tulisan, dan simbol lainnya yang dapat digunakan dengan bersifat dapat diubah sewaktu-waktu sesuai dengan kesepakatan dan unik, sehingga dapat memiliki makna yang dapat dimengerti. Teori interaksi simbolik menelaah mengenai sifat interaksi manusia yang termasuk kedalam kegiatan sosial manusia yang dapat berubah. Manusia sebagai individu memiliki sifat aktif, reflektif, kreatif, memaknai, dan memperlihatkan perilaku yang mudah berubah-ubah sehingga tidak dapat ditebak.

Teori yang digunakan pada penelitian ini yakni teori George Herbert Mead yang diadaptasi oleh West dan Turner, diantaranya sebagai berikut: aspek pikiran (*mind*), aspek diri (*self*), dan aspek masyarakat (*society*)⁹².

a. Aspek Pikiran (*Mind*), merupakan suatu kesanggupan individu dalam penggunaan simbol yang memiliki pemaknaan sosial yang seragam atau

⁹²Fathan Nur Adli, M. Syukron Anshori, "Interaksi Simbolik The Jackmania Petukangan Dalam Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat". Vol. 5, No. 3 (2021). Hal. 11.

setara, sehingga setiap individu diharuskan untuk melakukan pengembangan pikiran mereka sendiri melalui interaksi dengan individu lain. Mead menyebutkan bahasa memiliki peran penting sebagai simbol, ataupun bahasa menjadi simbol-simbol yang menghasilkan pemaknaan yang dapat dimengerti masyarakat luas atau banyak orang. Hal ini dikarenakan bahasa suatu hal utama saat individu berinteraksi⁹³. Berdasarkan temuan penelitian proses interaksi sosial remaja muslim menggunakan teori interaksi simbolik pada remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember dalam aspek pikiran (*mind*) yakni remaja muslim pemain *game online mobile legend* memiliki aspek pikiran (*mind*) yang berbeda-beda mengenai simbol-simbol ataupun istilah-istilah dalam *game online mobile legend*. Subjek penelitian mengartikan simbol-simbol ataupun istilah-istilah dalam *game online mobile legend* sesuai dengan pemikirannya sendiri, kemudian subjek penelitian agar memiliki pemahaman yang sama dengan remaja muslim pemain *game online* lainnya subjek penelitian mencari tau arti simbol-simbol ataupun istilah-istilah dalam *game mobile legend* melalui internet dan bertanya dengan remaja muslim lain yang bermain *game online mobile legend*. Hal ini dilakukan agar dapat memudahkan interaksi, komunikasi, serta pemahaman arti yang selaras

⁹³Fathan Nur Adli, M. Syukron Anshori, "Interaksi Simbolik The Jackmania Petukangan Dalam Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat". Vol. 5, No. 3 (2021). Hal. 11.

dalam interaksi simbolik antar sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend*.

- b. Aspek diri (*self*) merupakan kesanggupan dalam refleksi diri setiap individu dari pandangan individu lain . Mead menyebutkan bahwa hal tersebut sebagai kemampuan individu untuk memandang diri sendiri dalam pandangan orang lain. Konsep diri (*self*) juga merupakan keterlibatan keputusan tindakan diri sebagai akibat dari konsep diri dan perilaku, selain itu akibat dari diri (*self*) dan tindakan, serta akibat dari konsep diri dan perilaku yang mengarah terhadap maksud orang lain untuk memberikan pengaturan pada tindakan yang dilakukan individu lain⁹⁴. Berdasarkan temuan penelitian penelitian proses interaksi sosial remaja muslim menggunakan teori interaksi simbolik pada remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember dalam aspek diri (*self*) yaitu remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok Wuluhan Kabupaten Jember bermain *game online mobile legend* dikarenakan adanya ajakan dan mengikuti teman dan hal-hal yang sedang naik daun dengan tujuan yang sama yakni hiburan, dengan intensitas waktu bermain yang sangat lama, terutama ketika sedang hari libur sekolah. Adanya pemahaman yang sama dalam memahami simbol-simbol ataupun istilah-istilah dalam *mobile legend* dapat memudahkan interaksi mereka. Remaja muslim pemain *game*

⁹⁴Fathan Nur Adli, M. Syukron Anshori, "Interaksi Simbolik The Jackmania Petukangan Dalam Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat". Vol. 5, No. 3 (2021). Hal. 11.

online mobile legend di WM Cafe Desa Dukuh Dempok Wuluhan Kabupaten Jember terbawa suasana seperti tersinggung ketika pertama kali bermain *game online mobile legend*, satu diantaranya acuh tak acuh, namun juga membalas mengejek, dan satu diantaranya acuh dengan hal tersebut sehingga tidak terbawa hati, berteriak-teriak dan berbicara keras untuk mengekspresikan diri tanpa menghiraukan tempat, dan tidak jarang berkata kasar selama bermain *game online mobile legend*. Namun interaksi simbolik yang terjadi dengan baik tanpa adanya kesalahan dalam pemahaman maupun persepsi. Pemilihan peran selama bermain *game online mobile legend* disesuaikan dengan kemampuan diri dan penyesuaian kebutuhan kelompok atau tim, serta arahan dari teman sesama kelompok atau tim.

- c. Aspek masyarakat (*society*) erupakan jaringan sosial yang terbangun dan tercipta oleh setiap individu didalam bermasyarakat. Setiap individu memiliki keterlibatan tindakan mereka sendiri dengan kemauan dirinya sendiri, sehingga mengantarkan individu untuk mengambil peran dalam kemasyarakatan⁹⁵. Berdasarkan temuan penelitian proses interaksi sosial remaja muslim menggunakan teori interaksi simbolik pada remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember dalam aspek masyarakat (*society*) yakni subjek penelitian memiliki cara untuk berinteraksi dengan pemain *game online mobile legend* lain

⁹⁵Fathan Nur Adli, M. Syukron Anshori, "Interaksi Simbolik The Jackmania Petukangan Dalam Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat". Vol. 5, No. 3 (2021). Hal. 11.

dengan cara bertanya seputar *game* dan mengajak bermain *game* bersama. Ketika ada teman yang melakukan potensi untuk membuat kekalahan pada kelompok atau tim dengan menegur, meroasting, dan mengarahkan pemain yang memiliki potensi kekalahan agar dapat mengikuti pemain lain ataupun saran dari pemain lain. Subjek penelitian terbawa simbol ataupun istilah *game online mobile legend* sehingga orang lain yang tidak bermain *game* tersebut tidak memahami artinya, dan remaja pemain *game online mobile legend* sangat ekspresif seperti menaikkan nada berbicara ketika bermain *game online mobile legend*. Hal ini didapati bahwa interaksi simbolik remaja pemain *game online mobile legend* cukup baik kepada sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend* pada aspek masyarakat (*society*). Adanya interaksi simbolik yang terjadi secara terus menerus dapat terbawa suatu kebiasaan, dan mempengaruhi interaksi positif maupun negatif remaja muslim pemain *game online mobile legend* dengan sesamanya ataupun dengan orang lain disekitarnya.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Remaja Muslim Pemain *Game Online Mobile Legend* di WM Cafe Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Kabupaten Jember

Guna mengetahui faktor yang mempengaruhi interaksi sosial remaja muslim bermain *game online mobile legends* di WM Cafe, Desa dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember berikut peneliti menjabarkan hasil temuan penelitian berdasarkan fokus penelitian melalui teori faktor-

faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial diantaranya imitasi, sugesti, dan identifikasi⁹⁶.

- a. Faktor imitasi, adalah dorongan untuk meniru orang lain. Menurut Bimo Walgito faktor imitasi ini merupakan satu-satunya faktor yang mendasari atau melandasi interaksi sosial⁹⁷. Berdasarkan temuan penelitian proses interaksi sosial remaja muslim menggunakan sesuai dengan teori faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember dalam faktor imitasi didapati bahwa adanya perilaku meniru antar sesama remaja pemain *game online mobile legend* berupa berteriak-teriak atau berbicara dengan suara yang keras meskipun di tempat umum, berbicara kasar, dan saling memojokkan satu dengan yang, dan pulang hingga larut malam karena bermain *game* dengan intensitas yang tinggi (tidak tau waktu). Sehingga dengan adanya hal ini remaja muslim pemain *game onbile mobile legend* menjadi kurang menghargai lingkungan atau masyarakat sekitar. Faktor imintasi muncul karena adanya pengaruh dari interaksi sosial yang terjalin setiap haridan terus-menerus. Meskipun demikian ada faktor imitasi positif yang dihasilkan berupa kerjasama yang baik, loyalitas, mudah beradaptasi sehingga memudahkan untuk membangun dan mendapatkan relasi, serta teman baru.

⁹⁶Walgito, Bimo, Pengantar Psikologi Umum,(Yogyakarta:Andi,2010), hlm,79.

⁹⁷Walgito, Bimo, Pengantar Psikologi Umum,(Yogyakarta:Andi,2010), hlm,79.

- b. Faktor sugesti, dapat didefinisikan sebagai pengaruh mental, entah dari diri sendiri dan orang lain, yang kemudian dapat diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan⁹⁸. Berdasarkan temuan penelitian proses interaksi sosial remaja muslim menggunakan teori faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember, dalam faktor sugesti untuk berambisi memenangkan permainan *game online mobile legend* yang memiliki tujuan sebagai cara mempertahankan *rank* dan *rating* dalam permainan yang telah dibangun dengan baik, serta menghindari dari ejekan dari sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend*. Masing-masing subjek penelitian memiliki sugesti yang berbeda. Subjek penelitian Faris memiliki sugesti bahwa ketika adanya pemilihan *hero* yang memiliki kekuatan yang sama lebih dari satu akan membuat kekalahan dan agar tim menjadi seimbang. Subjek penelitian Ibad memiliki sugesti ketika bermain game harus melihat petunjuk dari *map* agar memudahkan pemain untuk mendapatkan sumber kekuatan dan menemukan keberadaan musuh, sehingga akan memudahkan untuk memenangkan permainan. Sedangkan subjek penelitian Ali memiliki sugesti bahwa dalam *game online mobile legend* memerlukan kerjasama antar pemain sesuai dengan peran heronya agar memiliki permainan yang seimbang dalam pembagian tugas dalam permainan *game online mobile legend*.

⁹⁸Walgito, Bimo, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm, 79.

c. Faktor identifikasi, psikologi mendefinisikan indentifikasi sebagai dorongan seseorang agar menjadi sama dengan orang lain. Identifikasi berawal dari ketidak sadaran kemudian individu menyadarinya secara rasional dan secara sadar⁹⁹. Berdasarkan temuan penelitian proses interaksi sosial remaja muslim menggunakan teori faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember, didapati bahwa dalam faktor identifikasi remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember memiliki perasaan senang ketika kelompok atau tim permainan *game online mobile legend* mereka memenangkan permainan dikarenakan keseluruhan subjek penelitian merasa bahwa telah berkontribusi dalam keberhasilan kemenangan yang dimiliki kelompok atau tim mereka, selain itu keseluruhan subjek penelitian merasa bahwa hal tersebut adalah bentuk loyalitas, kerjasama, dan solidaritas sesama remaja muslim pemain game online mobile legend. Sehingga hal ini membuat remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok, Wuluhan, Kabupaten Jember ingin identik atau dianggap sama dengan remaja muslim pemain *game online mobile legend* lainnya. Pada faktor identifikasi ini menghasilkan identifikasi positif berupa menata strategi, bekerjasama, komunikasi yang baik, menambah relasi karena banyak

⁹⁹Walgito, Bimo, Pengantar Psikologi Umum,(Yogyakarta:Andi,2010), hlm,79.

teman, mudah berinteraksi, memiliki solidaritas, dan loyalitas. Sedangkan identifikasi negatif yang dihasilkan berupa intensitas bermain *game* yang tinggi tanpa membatasi waktu karena mengikuti ajakan bermain sesama remaja muslim pemain *game online mobile legend*, pulang larut malam, serta tidak dapat menolak ajakan bermain karena takut dianggap tidak loyal ataupun setia kawan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember yaitu Aspek pikiran (*mind*), mencari arti simbol dan istilah *game* untuk pemahaman yang sama. Aspek diri (*self*), bermain *game* karena ajakan teman dan *trend* untuk hiburan. Aspek masyarakat (*society*), berinteraksi dengan pemain lain melalui bertanya, mengajak bermain, dan menegur kesalahan. Interaksi simbolik mereka cukup baik dengan sesama pemain, namun dapat mempengaruhi interaksi dengan orang lain di sekitarnya.

Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial remaja muslim pemain *game online mobile legend* di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember yaitu faktor imitasi, berupa perilaku meniru yang kurang baik seperti berteriak-teriak, berkata kasar, dan kerjasama yang baik, loyalitas, mudah beradaptasi, dan membangun relasi yang baik. Faktor sugesti, remaja muslim pemain *game online mobile legend* memiliki sugesti yang berbeda-beda untuk memenangkan permainan dengan memilih *hero* yang seimbang, memperhatikan petunjuk *maps*, dan kerjasama sesuai peran *hero*. Faktor identifikasi yang dihasilkan berupa pengaturan strategi, kerjasama, komunikasi yang baik, intensitas bermain yang tinggi tanpa batas waktu, pulang larut malam, dan takut menolak ajakan bermain karena loyalitas.

B. Saran

1. Bagi Penulis Selanjutnya

Sebagai acuan sumber referensi penelitian untuk mengembangkan ilmu pengetahuan selanjutnya, peneliti mengharapkan peneliti berikutnya bisa melaksanakan penelitian dengan lebih menyeluruh, dengan menambah jumlah subjek penelitian atau membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian serupa di lokasi yang berbeda.

2. Bagi Remaja Muslim Pemain *Game Online Mobile Legend*

Proses interaksi sosial interaksi sosial dan interaksi simbolik remaja muslim pemain *game online mobile legend* menghasilkan dampak yang baik namun ada beberapa dampak yang kurang baik sehingga diharapkan remaja muslim pemain *game online mobile legend* memiliki kontrol diri ketika bermain *game online mobile legend* agar dapat menghargai diri sendiri orang lain, dan lingkungan sekitar.

3. Bagi Prodi

Pembahasan mengenai interaksi sosial memiliki pembahasan yang sangat luas salah satunya yakni melalui penelitian skripsi yang dilakukan peneliti diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam keilmuan mengenai interaksi sosial simbolik. Sehingga, bisa digunakan sebagai tambahan wawasan dan penyedia informasi tentang polemik *game online* terutama *mobile legend* yang telah berkembang pesat dalam lingkungan remaja terutama remaja muslim.

4. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Pembahasan ini dapat menjadi peambah keilmuan berharga terkait interaksi sosial yang terjadi pada pemain *game online mobile legend*. Agar dapat menyebar luaskan keilmuan salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan adanya pengembangan pembahasan dan penelitian mengenai interaksi sosial dan *game online* sehingga dapat menjadi sumber wawasan untuk pengembangan ilmu dan pemecahanan masalah seputar interaksi sosial dan game online bagi mahasiswa, dan masyarakat luas.

5. Bagi Masyarakat

Kepada masyarakat luas diharapkan lebih memperhatikan serta merangkul remaja di lingkungan sekitar agar dapat mengontrol interaksi sosial dan perkembangan serta kesadaran diri remaja agar tidak terbawa arus negatif.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Amrullah. (1986). *Metodologi Dakwah Islam*. Yogyakarta: Masitda.
- Alvin L. Bertrand dalam Soleman B. Taneko. (1984). *Struktur Sosial dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*. Jakarta: Rajawali.
- Anggi Saputra, Nirina Jumri Salam, Aswar Azikin. (2024). *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institute Agama Islam Negeri Bone*. Vol. 1, No. 2.
- Aqila Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A+ Plus Books.
- Ardial. (2014). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Asror, Ahidul. (2018). *Paradigma Dakwah*. Yogyakarta: Lkis.
- Bagas Ilham Yudhiyantoro, Dien Kusma Pharamita. (2023). *Interaksi Orangtua Kepada Anak Selama Melaksanakan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah Ambarketawang 2 Yogyakarta*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 12, No. 2.
- Catherine S. Lorentz Sitorus, Devi Patricia, Hutagalung, Yuliana Sari. (2024). *Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda*. Vol. 2, No. 5.
- Davis, Baran, & Dennis. (2010). *Teori Komunikasi Massa, Dasar Pergolakan, dan Massa Depan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ely M. Setiadi. (2012). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Fathan Nur Adli, M. Syukron Anshori. (2021). *Interaksi Simbolik The Jackmania Petukangan Dalam Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat*. Vol. 5, No. 3.
- Hadi, Sofyan. (2012). *Ilmu Dakwah*. Jember: CSS (Centre for Society Studies).
- Hairil Akbar. (2020). *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu*. Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence, Vol. 1, No. 2.

- Hard, Hanno. (1992). *Critical Communication Studies*. (Diterjemahkan oleh Dede Lilis). Yogyakarta: Jalasutra.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, E.B. (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). *Pusat Penelitian Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Kusumadewi, T. N. (2009). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja*. Skripsi. Jakarta: Universitas Indonesia, Fakultas Psikologi.
- Lexy J. Moleong. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M. Setiadi, Ely. (2012). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Ma'rufah, Nida. (2020). *Komunikasi Seni Hadrah Majelis Ahbaabul Mustofa*. Yogyakarta: Jurnal Ilmu Dakwah.
- Mahmudah, D. (2011). *Evolusi Teori Ketergantungan System Media Menjadi Teori Infrastruktur Komunikasi*. Jurnal Studi Komunikasi dan Media. No15, Vol.2.
- Mathew B. Miles & A. Michael Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. American: Sage Publication.
- Miftahul Jannah. (2016). *Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam*. Jurnal Psikoislam, Vol. 1, No. 1.
- Muhaimen, Slamet Abda. (1994). *Prinsip-Prinsip Metodologi Dakwah*. Surabaya: AL IKHLAS.
- Mulyana, Deddy, & Solatun. (2007). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muni, Samsul Amin. (2009). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Amzah.

- Nashrillah MG. (2017). *Peran Interaksi Dalam Komunikasi Menurut Islam. Jurnal Warta: Universitas Dharmawangsa*. Vol. 52, No. 1.
- Siregar, Nina Siti Salmaniah. (2011). *Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. Jurnal Perspektif*. Vol.4, No.2.
- Pawitro. (2015). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- Rahman, Figur Fuad. (2015). *Wayang Onthel Komunitas Old Bikers Velocipede Old Classic (VOC) Magelang*. Jurnal Kajian Seni.
- Rahmat, Sanjaya. (2013). *Perilaku Pecandu Game*. Jakarta: Intan Persada Pers.
- Amiman, Renaldi, Benedicta Mokalu, & Selvi Tumengkol. (2022). *Peran Media Sosial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat Di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud*. Jurnal Ilmiah Society. Vol.2, No.3.
- Permana, Restiawan, & Yusmiati. (2020). *Interaksi Sosial Antar Warga Pendatang dengan Pribumi (Studi Komunikasi Antarbudaya di Kecamatan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat)*. Vo.7, N0.1.
- Ridla, Rosyid, & Suisyanto. (2021). *Ruang Lingkup Ilmu Dakwah: Pengantar Ilmu Dakwah*. Samudra Biru.
- Rini, Ayu. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Umboh, Ryo Yoel Gustavo, Cornelius Paat, & Selvi Tumengkol. (2023). *Kepuasan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado Terhadap Penerapan Pembelajaran Dalam Jaringan Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Ilmiah Society. Vol,3, No.2.
- Siagian, Sondang P. (1992). *Fungsi-Fungsi Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sihabudin, Ahmad. (2011). *Komunikasi Antar Budaya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Saleh, Sirajuddin. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Soekanto, Soejono. (2012). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Soneth, A. Wahab. (2000). *Problematika Dakwah Dalam Era Indonesia Baru*. Jakarta: PT Bina Rena Pariwisata.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhandang, Kustadi. (2014). *Strategi Dakwah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Tharaba, Fahim. (2016). *Sosiologi Agama*. Malang: Madani.

Muhammad, Sayyid Alwi. (1997). *Kiat Sukses Berdakwah*. Jakarta: AMZAH.

Tim Penyusun Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. (2023). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tjokroaminoto, HOS. (2018). *Islam dan Sosialis*. Bandung: SEGA ABSY.

Usoha, Trivena, Andi Buanasarib, & Ferdinand Wowiling. (2022). *Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa*. Vol.12, No.1.

Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Sidiq, Umar. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dibidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya.

Wahidin, Saputra. (2011). *Pengantar Ilmu Dakwah*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Faishal, Yanuar Brasista Amar, Heri Sapta Ismanto, & Padmi Dhyah Yulianti. (2015). *Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzel Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Vol.1, No.1.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ulil Albab
 NIM : D20181103
 Prodi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam
 Universitas : Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul “Interaksi Sosial Remaja Muslim Pemain *Game Online Mobile Legend* Di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Kecuali pengutipan yang telah disebutkan sumbernya. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran di dalamnya dengan sikap ilmiah yang dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa tekanan atau paksaan dari pihak manapun.

Jember, 21 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Ulil Albab
 NIM. D20181103

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1 : Matriks Penelitian

Matriks Penelitian

Judul	Fokus Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Interaksi Sosial Remaja Muslim Pemain <i>Game Online Mobile Legend</i> Di WM Cafe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember	1. Bagaimana proses interaksi sosial remaja muslim pemain <i>Game Online Mobile Legend</i> di WM Cafe Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Kabupaten Jember? 2. Apa saja faktor yang mempengaruhi interaksi sosial remaja muslim pemain <i>Game Online Mobile Legend</i> di WM Cafe Desa Dukuh Dempok, Wuluhan, Kabupaten Jember?	1. Interaksi Sosial 2. <i>Game Online Mobile Legend</i>	Aspek interaksi sosial simbolik 1. Aspek Pikiran (<i>Mind</i>) 2. Aspek Diri (<i>Self</i>) 3. Aspek Masyarakat (<i>Society</i>) Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial : 1. Imitasi 2. Sugesti 3. Identifikasi 1. Pengertian <i>Game Online Mobile Legend</i> 2. Istilah game online mobile legend	1. Sumber data primer: buku, jurnal, artikel, dan skripsi 2. Informan: remaja muslim usia 12-21 tahun, dan pemilik atau pegawai WM café 3. Keabsahan data: triangulasi sumber dan triangulasi teknik	1. Metode penelitian kualitatif 2. Subjek penelitian (<i>purposive sampling</i>) 3. Teknik pengumpulan data (wawancara, observasi dan dokumentasi) 4. Teknik analisis data (kondensasi, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi) 5. Keabsahan data (triangulasi metode atau teknik dan triangulasi sumber)

Lampiran 2 : Pedoman Penelitian

PEDOMAN PENELITIAN**A. Pedoman Wawancara****1. Interaksi Sosial Simbolik George Herbert Mead**

1.	Pikiran (<i>Mind</i>)	1. Bagaimana anda mempresepsikan atau mengartikan simbol-simbol dalam game online mobile legend untuk memahami sesama pemain game online mobile legend? 2. Bagaimana anda memahami makna dari simbol-simbol game online mobile legend berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelum bermain? 3. Bagaimana anda mengartikan simbol-simbol tersebut untuk membuat keputusan dalam permainan?
2.	Diri (<i>Self</i>)	1. Apa yang membuat anda tertarik bermain game online mobile legend? 2. Berapa jam anda bermain game? 3. Bagaimana anda dapat memilih peran tertentu dalam bermain game online mobile legend? 4. Bagaimana anda berinteraksi dengan pemain lain dalam game online mobile legend?
3.	Masyarakat (<i>Society</i>)	1. Bagaimana cara anda berinteraksi

		dengan sesama pemain mobile legend? 2. Bagaimana jika ada teman satu tim berpotensi membuat kalah permainan? 3. Apakah ada simbol atau istilah yang dibawa di kehidupan sehari-hari anda dalam berinteraksi dengan orang lain? 4. Bagaimana hal itu dapat terjadi?
--	--	--

2. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Imitasi	1. Apakah anda meniru perilaku ataupun bahasa teman sepermainan anda? Apa saja? 2. Mengapa anda meniru hal tersebut? 3. Menurut anda apakah hal itu baik? 4. Bagaimana pemain game online mobile legend ketika berinteraksi?
2.	Sugesti	1. Apakah ketika anda bermain game berambisi untuk menang? 2. Mengapa anda berambisi untuk menang? 3. Bagaimana sugesti ketika bermain dalam game? 4. Mengapa anda melakukan hal

		tersebut?
3.	Identifikasi	1. Mengapa anda ikut senang ketika kelompok anda memenangkan permainan? 2. Mengapa anda ingin menjadi sama dengan teman anda untuk menang? 3. Apakah anda ingin menjadi sama dengan orang lain? Mengapa? 4. Bagaimana anda dapat mengidentifikasi hal baik dan buruk dari permainan game ini?

B. Pedoman Observasi

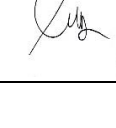
1. Lokasi WM cafe Wuluhan.
2. Melihat suasana di WM Cafe .
3. Suasana di di WM Cafe, seperti interaksi remaja muslim dengan orang lain (bukan pemain mobile legend), dan kegiatan yang dilaksanakan.
4. Mengamati sarana dan prasarana yang ada di di WM Cafe..

C. Pedoman Dokumentasi

1. Profil dan sejarah singkat di WM Cafe.
2. Visi dan Misi WM cafe.
3. Kegiatan wawancara
4. Interaksi remaja muslim sesama pemain *game mobile legend*.

Lampiran 3 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian	TTD
1.	25-02-2023	Observasi Lokasi penelitian WM Café di Desa Dukuhdempok,Kec. Wuluhan, Kab. Jember	
2.	30-02-2023	Mengantarkan surat penelitian ke Lokasi penelitian WM Café di Desa Dukuhdempok,Kec. Wuluhan, Kab. Jember	
3.	07-11-2024	Wawancara Bersama Faris selaku Pemain Game Online Mobile Legends Di WM Café	
4.	08-11-2024	Wawancara Bersama Hafizun Ali selaku Pemain Game Online Mobile Legends Di WM Café	
5.	09-11-2024	Wawancara Bersama Muhammad Ibad selaku Pemain Game Online Mobile Legends Di WM Café	
5.	10-11-2024	Wawancara lanjutan Bersama Faris Dermawan selaku Pemain Game Online Mobile Legends Di WM Café	
6.	11-11-2024	Wawancara lanjutan Bersama Ibad selaku Pemain Game Online Mobile Legends Di WM Café	
7.	12-11-2024	Wawancara Bersama bapak Edy Prastyo selaku pemilik WM Café	

8.	25-11-2024	Meminta surat keterangan selesai penelitian	
----	------------	---	---



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

Lampiran 4 : Surat Permohonan Tempat Penelitian



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.1367/Un.22/D.3.WD.1/PP.00.9/ 3 /2025 11 Maret 2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Pemilik WM Caffe Desa Dukuhdempok Kec. Wuluhan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Ulil Albab
NIM : D20181103
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Semester : XII (dua belas)

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

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Interaksi Sosial Remaja Muslim Pemain Game Online Mobile Legends Di WM Caffe Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember"

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Lampiran 6 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**
KECAMATAN WULUHAN
KEPALA DESA DUKUDEMPOK
 Alamat : Jl. Pahlawan No. 75 Telp. (0336) 623040 Wuluhan

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 070/36/35.09.11.2004/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : MIFTAHUL MUNIR, SH
 Jabatan : Kepala Desa Dukuhdempok

Dengan ini menerangkan bahwa,:

N a m a : ULIL ALBAB
 NIM : 20181103
 Fakultas : DAKWAH
 Jurusan : KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
 Universitas : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBER

Telah melaksanakan Penelitian SKRIPSI yang berjudul “ INTERAKSI SOSIAL REMAJA MUSLIM PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI DESA DUKUDEMPOK WULUHAN KABUPATEN JEMBER “ pada bulan Desember 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dukuhdempok, 30 September 2024
 Kepala Desa,

MIFTAHUL MUNIR, SH

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

Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN



(wawancara bersama bapak Edy Prastyo selaku pemilik WM *Café*
Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember)



(wawancara bersama Faris Dermawa selaku pemain *game online mobile legends*
Di WM *Café* Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember)



(wawancara bersama Hafizun Ali selaku pemain *game online mobile legends*
Di WM *Café* Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember)



(wawancara bersama Muhammad Ibad selaku pemain *game online mobile legends* di WM
Café Desa Dukuhdempok Wuluhan Kabupaten Jember)

Lampiran 8: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS

Nama : Ulil Albab
 NIM : D20181103
 Tempat Tanggal Lahir : Jember, 02 September 1999
 Fakultas : Dakwah
 Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Alamat : Dusun Purwojati RT.01, RW.17, Desa
 Dukuhdempok, Kecamatan Wuluhan
 Kabupaten Jember
 Email : albabulil998@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

1. TK Muslimat : 2004 - 2006
2. SDIT Al-Ikhlas : 2006 - 2012
3. SMPIT Ibnu Sina : 2012 - 2015
4. SMA Muhammadiyah 02 Wuluhan : 2015 - 2018