

**TRANSFORMASI PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA
GAME ONLINE MOBILE LEGEND: BANG BANG
(Studi Kasus Pada Pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera
Utara Medan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

Oleh:

INDRY AYU DESVIRA

NIM: 0105173329

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA

2021

Hal : Lembar Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

UIN Sumatera Utara Medan

Di Medan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

Nama : Indry Ayu Desvira

Nim : 0105173329

**Judul Skripsi : Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna
Game online Mobile Legend: Bang-Bang (Studi
Kasus Pada Pelajar SMA Negeri 1 Rantau
Selatan)**

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial Jurusan/program studi Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Medan, Agustus 2021

Pembimbing I



Dr. Nursapia Harahap, M.A

NIDN. 2004117103

Pembimbing II



Dr. Indira Fatra Deni P. S.Sos. I, M.A

NIDN. 2024068602

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna *Game online Mobile Legend: Bang-Bang* (Studi Kasus Pada Pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan)**” atas nama Indry Ayu Desvira, Nim 0105173329 Program Studi Ilmu Komunikasi telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal 02 September 2021.

Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

Medan, 02 September 2021

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Alfikri, S.Sos, M.Si
NIP. 1983032 201001 1 026

Dr. Solihah Titin Sumati, M.A
NIDN. 2013067301

Penguji

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II

Dr. Nursapia Harahap, M.A
NIDN. 2004117103

Dr. Indira Fatra Deni P. S.Sos. I, M.A
NIDN. 2024068602

Penguji I

Penguji II

M. Yoserizal Saragih, M.I.Kom
NIP. 19741114 200003 1 001

Dr. H. Sori Monang, M.Th
NIP. 19741010 200901 1 013

Mengetahui
Dekan FIS UIN-SU

Dr. Maraimbang Daulay, MA
NIP. 19690629 199703 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indry Ayu Desvira
Nim : 0105173329
Tempat/Tgl. Lahir : Rantauprapat, 02 Desember 1998
Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UINSU
Alamat : Jl. Ahmad Yani, Rantauprapat, Labuhanbatu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul “**Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna *Game online Mobile Legend: Bang-Bang (Studi Kasus Pada Pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan)***”, adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Medan, Agustus 2021
Yang membuat pernyataan

Indry Ayu Desvira

0105173329

Abstrak

TRANSFORMASI PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA *GAME* *ONLINE MOBILE LEGEND: BANG-BANG* (STUDI KASUS PADA PELAJAR SMA NEGERI 1 RANTAU SELATAN)

Oleh

Indry Ayu Desvira

0105173329

Penelitian ini berjudul “Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna *Game online Mobile Legend: Bang-Bang*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku komunikasi pelajar setelah menggunakan *game online Mobile Legend: Bang-Bang* dan mengetahui bagaimana aktivitas para pelajar setelah menggunakan *game online Mobile Legend: Bang-Bang*. Teori yang berkaitan dengan penelitian ini adalah teori *uses and effect*. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil dari penelitian ini adalah perubahan perilaku komunikasi para pelajar terhadap orang disekitar tergantung suasana hati mereka ketika mereka bermain permainan tersebut. Apabila mereka kalah di dalam permainan tersebut mereka akan merasa kesal dan marah yang akan terbawa kepada orang sekitarnya, namun ketika mereka menang akan merasa senang dan melakukan aktivitas seperti biasanya. Kemudian tidak ada perilaku negatif seperti bertarung yang pelajar ikuti dari *game* tersebut, para pelajar hanya cenderung terbawa akan kata-kata kasar yang ada di dalam permainan itu. Walaupun permainan tersebut tidak ada hubungannya dengan mata pelajaran khusus disekolah para pelajar, namun ada ilmu yang mereka dapatkan yaitu banyak mengenal dan mengerti kosa kata bahasa asing baru yang dapat dipraktekkan dalam dunia nyata.

Kata kunci: Pelajar, Perilaku Komunikasi, *Game online Mobile Legend: Bang-Bang*

Abstract

**TRANSFORMATION OF COMMUNICATION BEHAVIOR OF USERS OF
ONLINE GAME MOBILE LEGEND: BANG-BANG
(CASE STUDY ON STUDENTS SMA NEGERI 1 RANTAU SELATAN)**

By

Indry Ayu Desvira

0105173329

This research is entitled "Transformation of Communication Behavior of Users of Online Game Mobile Legend: Bang-Bang". The purpose of this study was to find out how students' communication behavior changes after using the online game Mobile Legend: Bang-Bang and to find out how the activities of students after using the online game Mobile Legend: Bang-Bang. The theory related to this research is the uses and effects theory. This study uses a qualitative research methodology with a case study approach. The results of this study are changes in students' communication behavior towards people around them depending on their mood when they play the game. If they lose in the game they will feel annoyed and angry which will carry over to the people around them, but when they win they will feel happy and carry out activities as usual. Then there are no negative behaviors such as fighting that students follow from the game, students only tend to be carried away by harsh words in the game. Although the game has nothing to do with special subjects in the students' schools, there is knowledge that they get, namely knowing and understanding new foreign language vocabulary that can be practiced in the real world.

Keywords: Students, Communication Behavior, Online Game Mobile Legend: Bang-Bang

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. sang khalik yang menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya pencipta. Memberikan manusia anugrah akal sehingga dapat berfikir, menganalisis dan meneliti serta senantiasa mencari kebenaran, manusia yang senantiasa belajar sepanjang hayat agar dapat menjadi manusia yang terbaik yaitu manusia yang bermanfaat untuk orang lain. Atas berkat rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. adapun judul dalam penelitian ini adalah **“Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna *Game online Mobile Legend: Bang-Bang* (Studi Kasus Pada Pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan)”**.

Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi bagi mahasiswa program S1 pada program *studi* Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan moral maupun material secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini, terutama kepada dosen pembimbing skripsi pertama penulis Ibu Dr. Nursapia Harahap, M.A dan dosen pembimbing kedua penulis Bapak Indira Fatra Deni P. S.Sos. I, M.A sekaligus dosen akademik lainnya yang berperan penting dalam kelancaran penyusunan skripsi ini yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis untuk perubahan yang lebih baik.

Semoga Allah senantiasa memberikan keberkahan dan ridho agar dimudahkan segala urusan beliau. Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syahrin Harahap, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

2. Bapak Dr. Maraimbang Daulay, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. H. Sori Monang, M. Th., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Irwansyah, M. Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan.
5. Bapak M. Yoserizal Saragih. S.AG, M.I.Kom selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri,
6. Bapak Dr. Muhammad Alfikri Matondang, S.Sos, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
7. Ibu Dr. Nursapia Harahap, M.A., selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah berperan penting dalam penyusunan skripsi ini, yang memberikan motivasi dan arahan guna menjadikan skripsi ini lebih baik.
8. Bapak Dr. Indira Fatra Deni P. S.Sos. I, M.A., selaku dosen Pembimbing kedua yang telah banyak memberikan arahan dan masukan serta memberikan semangat kepada penulis untuk menjadikan skripsi ini lebih baik lagi.
9. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan seluruh Bapak/Ibu dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, terkhusus Bapak/Ibu Dosen serta Staff jurusan Ilmu Komunikasi yang telah menyumbangkan ilmunya kepada peneliti yang tentunya sangat berguna untuk masa depan peneliti.
10. Seluruh Staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang selalu membantu dalam pengurusan administrasi.

11. Kepada Ibu/Bapak Staff sekolah SMA Negeri 1 Rantau Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dan membantu peneliti dalam penelitian ini.
12. Kepada adik-adik yang bersekolah di SMA Negeri 1 Rantau selatan dan kepada para orang tua yang telah sukarela membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini hingga akhir.
13. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis Bapak Indra dan Ibu Safrida yang telah berjuang dari awal untuk memberikan pendidikan terbaik kepada penulis hingga saat ini penulis dapat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) Ilmu Komunikasi seperti apa yang kedua orang tua penulis harapkan. Semoga kedua orang tua penulis bahagia dan bangga dengan apa yang telah penulis capai hingga saat ini. Terlebih kepada yang berperan penting Bapak Indra yang telah sangat-sangat berjuang demi penulis bisa mencapai semua ini dan Ibu Safrida yang selalu meberikan support dan dukungannya kepada penulis ketika penulis merasa lelah pada saat pengerjaan skripsi ini. Tidak ada kata dan perbuatan yang dapat penulis balaskan untuk perjuangan dan pengorbanan kedua orang tua penulis.
14. Teristimewa juga untuk kedua adik penulis Muhammad Andre dan Irgi Fahrezy Bisri yang senantiasa selalu membantu penulis ketika penulis membutuhkan bantuan.
15. Teristimewa juga untuk kedua sahabat seperjuangan penulis Fazrul Falah dan Fuzi Sholeha yang selalu kebersamai penulis dalam segala hal suka maupun duka selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Terimakasih untuk perjuangan bersama ini dan tidak saling meninggalkan.
16. Untuk yang teristimewa setelah kedua orang tua saya yaitu teman hidup saya Chairul Amri A.Md.Kom dan Ayu Lestari A.Md.Kom yang telah sangat-sangat membantu penulis dada saat penyelesaian skripsi ini, yang selalu memberikan semangat berupa moral dan material kepada penulis.

17. Terimakasih penulis ucapkan sebesar-besarnya kepada sahabat-sahabat tersyump dan termantuliti penulis yaitu geng “CKPTW” yaitu Anggy Ayu Wandari yang selalu berbagi ilmu kepada penulis, Ardian Nurul Puspita yang selalu sedia kala menjawab pertanyaan penulis, Abdul Azis dan Ahmad Deny Sinambela sahabat penulis yang selalu membantu dalam hal material, Rahil Fauzan yang senantiasa sabar dalam menunggu penulis dan selalu mengantar jemput pada masa perkuliahan, Taufik Idris yang selalu banyak membantu penulis dalam segala hal dan material, Meilinia Silvia yang selalu memberikan ilmu dan berbagi arahan kepada penulis, dan yang terakhir kepada judes penulis Pradinda Rahmadilla yang berjuang bersama penulis dalam mengerjakan skripsi dan terimakasih kepada teman-teman KKN-DR 98 yang telah kebersamai selama masa Kuliah Kerja Nyata.
18. Untuk angkatan 2017 Ilmu Komunikasi UINSU yang telah menjadi teman seperjuangan selama perkuliahan.

Semoga bantuan dan jasa baik yang diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas akhir atau skripsi ini, namun jika masih terdapat kekurangan dalam isi dan tata bahasa dari skripsi ini, penulis berharap para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini. Semoga isi skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam memperkaya ilmu komunikasi dibidang media sosial. Akhir kata penulis ingin mengucapkan terima kasih.

Medan, Agustus 2021

Penulis

Indry Ayu Desvira

0105173329

DAFTAR ISI

COVER SKRIPSI	
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	
PENGESAHAN SKRIPSI.....	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR LAMPIRAN GAMBAR.....	
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Identifikasi Masalah	
C. Rumusan Masalah	
D. Tujuan Penelitian	
E. Manfaat Penelitian	
F. Batasan Masalah	
G. Sistematika Penulisan	
BAB II : LANDASAN TEORITIS	
A. Teori <i>Uses And Effect</i>	
B. Defenisi Konseptual	
1. Transformasi	
2. Perilaku	
3. Komunikasi	

4. <i>Game online Mobile Legend: Bang-Bang</i>	
C. Pandangan Islam	
1. Pandangan Islam Mengenai Transformasi	
2. Pandangan Islam Mengenai Perilaku	
3. Pandangan Islam Mengenai Komunikasi.....	
4. Pandangan Islam Mengenai <i>Game online Mobile Legend: Bang-Bang</i>	
D. Penelitian Terdahulu	

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....

A. Metode Dan Pendekatan Penelitian	
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	
C. Sumber Data.....	
D. Teknik Pengumpulan Data.....	
E. Teknik Analisa Data.....	
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan data.....	

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Lokasi Penelitian.....	
B. Profil Informan.....	
C. Perubahan Perilaku Komunikasi Pelajar Pengguna <i>Game Online Mobile Legend:Bang-Bang</i>	
D. Aktivitas Para Pelajar Pengguna <i>Game Online Mobile Legend:Bang-Bang</i>	
E. Pembahasan Dan Hasil Penelitian.....	

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....

A. Kesimpulan	
B. Saran.....	

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

SURAT IZIN RISET UIN

SURAT BALASAN IZIN RISET

LAMPIRAN.....

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1: Minion Musuh Pada Game online Mobile Legend: Bang-Bang</i>
<i>Gambar 2.2: Tema Pembukaan Game online Mobile Legend: Bang-Bang</i>
<i>Gambar 2.3: Tampilan Setelah Bermain Game online Mobile Legend: Bang-Bang</i>
<i>Gambar 2.4: Tampilan Hero Game online Mobile Legend: Bang-Bang</i>
<i>Gambar 4.1: SMA Negeri 1 Rantau Selatan.....</i>
<i>Gambar 4.2: Wawancara Dengan Ibu Nurhenny.....</i>
<i>Gambar 4.3: Wawancara Dengan Ibu Safrida.....</i>
<i>Gambar 4.4: Wawancara Dengan Ade Firmansyah.....</i>
<i>Gambar 4.5: Wawancara Dengan Daffa Alfarishy.....</i>
<i>Gambar 4.6: Wawancara Dengan Irgi Fahrezy Bisri.....</i>
<i>Gambar 4.7: Wawancara Dengan Doni Tata Praditya.....</i>
<i>Gambar 4.8: Wawancara Dengan Wandu Septian.....</i>
<i>Gambar 4.9: Wawancara Dengan Ibu Fitriana.....</i>
<i>Gambar 4.10: Pelajar Pengguna Game Online Mobile Legend: Bang-Bang</i>
<i>Gambar 4.11, Kosakata Bahasa Inggris Dalam Game Online Mobile Legend: Bang-Bang</i>

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan zaman yang semakin pesat tidak dapat kita pungkiri banyaknya bermunculan teknologi-teknologi baru yang berdampak pada perubahan-perubahan yang drastis, salah satunya adalah teknologi *smartphone*. Di era yang semakin maju ini berkembangnya teknologi *smartphone* dengan pesat tidak dapat dipungkiri lagi, bidang-bidang kehidupan menghadapi percepatan pertumbuhan yang begitu pesat.

Dengan adanya teknologi *smartphone* kita dapat dengan mudah mengakses internet. Internet juga berkembang sangat pesat dan meluas serta aplikasi yang muncul semakin banyak dan media sosial untuk berkomunikasi juga semakin beragam.

Pada saat ini kehidupan umat manusia sangat bergantung pada kemajuan teknologi atau perkembangan zaman yang dimana *smartphone* serta internet dianggap penting pada zaman sekarang. Dengan adanya *smartphone* dan internet juga mempermudah masyarakat untuk terhubung atau berkomunikasi dengan keluarga serta kerabat yang jauh. Dengan mengakses internet kita juga akan banyak mendapatkan informasi dari berbagai penjuru daerah maupun dunia. Ini dinamakan sebagai *New Media Communication* dimana jarak sudah tidak lagi terlihat, pesan dan informasi.

Teknologi *smartphone* dan internet berdampak besar dan beragam bagi umat manusia zaman sekarang, terlebih salah satunya banyak digemari dalam segi hiburan. Masyarakat memiliki ragam cara untuk memenuhi kebutuhannya akan hiburan. Hiburan yang tak kenal batas usia adalah bermain, bermain salah hiburan yang paling menyenangkan, bermain menjadi alternatif hiburan dan hiburan yang paling mudah dilakukan adalah bermain *game* di *smartphone*.

Salah satu produk layanan atau aplikasi yang muncul akibat *smartphone* dan internet adalah *game online*. *Game online* didasarkan pada *game* elektronik dan visual. *Game online* ini dimainkan dengan menggunakan media *visual* elektronik. Salah satu *game online* populer berjenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* adalah *Mobile Legend* atau biasa disingkat *ML* di kalangan masyarakat. Menurut data dari *Google Playstore*, *game* ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali. *Game online Mobile Legend: Bang Bang* dirilis pada tahun 2016 dan mulai populer di Indonesia pada tahun 2017. Sistem permainannya adalah dengan cara mengatur satu karakter yang ada di daftar hero. Pemain memilih karakter dari daftar hero yang sudah mereka miliki, kemudian pemain membentuk kelompok atau grup yang berisi 5 orang untuk bertarung dengan para pemain lainnya.

Game ini banyak diminati dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Tak jarang juga para pelajar berkumpul dan duduk di beberapa kedai coffee yang menyediakan *Wi-Fi* gratis untuk memainkan *game online Mobile Legend* tersebut.

Ketika dilihat dari realita atau kondisi lapangannya ada perubahan yang terjadi pada para pengguna *game online* tersebut. Perubahan tersebut dari segi perilaku komunikasi. Perilaku adalah kumpulan reaksi, tindakan, kegiatan, kombinasi tindakan, reaksi dan jawaban yang dibuat seseorang, seperti proses berpikir, pekerjaan, jenis kelamin, dan lainnya. Menurut **Sunaryo** (2004: 3) dari sudut pandang biologis, perilaku adalah kegiatan atau aktivitas organisme hidup yang dapat diamati secara langsung atau tidak langsung. Secara umum perilaku adalah tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh makhluk hidup, perilaku juga sesuatu yang muncul apabila adanya rangsangan dari orang lain maupun dari diri sendiri. Perubahan perilaku yang terjadi pada para pemain *game online Mobile Legend* tersebut dilihat dari reaksi mereka setelah bermain permainan tersebut yang meluapkan amarahnya ketika *game* yang mereka mainkan mengalami kekalahan atau ada kendala lainnya yang membuat mereka

terganggu. Para pemain game online tersebut cenderung akan marah bahkan tak sedikit dari mereka yang melontarkan kata-kata kasar karena kekesalannya. Perilaku tersebut juga dirasakan oleh orang-orang yang ada disekitar para pemain *game online* tersebut, banyak yang beranggapan *game online* ini membawa perubahan bagi para penggunanya baik dalam segi perilaku maupun komunikasi. Perubahan juga terjadi pada pola belajar, ketika mereka asik dalam bermain *game* tersebut maka mereka lupa bahkan sedikit malas untuk belajar pelajaran sekolah.

Seperti yang kita ketahui komunikasi adalah mengacu pada kegiatan, oleh satu orang maupun lebih, yang mengirim dan menerima pesan, berlangsung didalam konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu serta kesempatan untuk melakukan umpan balik (Joseph, 2011: 24). Seperti yang kita semua tahu, komunikasi ada di mana-mana, di rumah, kampus, kantor, dan masjid: bahkan di semua aspek kehidupan kita. Artinya hampir semua aktivitas manusia dimanapun berada selalu dipengaruhi oleh komunikasi. Komunikasi selalu menjadi bagian integral dari kehidupan manusia (Pawit, 2010: 1). Kemudian mengapa masalah ini penting untuk diteliti dikarenakan setelah bermain *game online* terkadang para pelajar sangat susah untuk diajak berkomunikasi dan menjadi sangat jarang bersosialisasi dengan orang disekitar karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game*. Ketika diajak berkomunikasi para pengguna *game online* tersebut akan menjawab sesingkat mungkin bahkan tidak menjawab pertanyaan dari lawan bicaranya terlebih ketika sedang measa kesal karena permainan tersebut yang membuat mereka malas untuk berkomunikasi dengan sekitarnya. Mereka hanya asik berkomunikasi dengan grub mereka melalui smartphone dan tidak memperdulikan sekitar mereka. Bahkan para pemain *game online* tersebut cenderung sedikit marah apabila diajak berkomunikasi ketika sedang bermain game online tersebut. Dan objek dari penelitian ini adalah para pelajar yang bersekolah di SMA N 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

Berdasarkan uraian diatas dan melihat fenomena tersebut, maka peneliti berniat untuk meneliti dan memilih pengguna *game online Mobile Legend* sebagai fokus penelitian dan juga peneliti ingin mengetahui “**Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legend: Bang Bang**” terlebih untuk melihat bagaimana *game online Mobile Legend: Bang-Bang* membawa perubahan pada segi perilaku komunikasi bagi para pemain *game online* tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses yang paling penting dalam penelitian, karena identifikasi masalah dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang memecahkan masalah penelitian. Masalah penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Fenomena yang sedang marak diberbagai kalangan termasuk para pelajar yaitu bermain *game online Mobile Legend: Bang-Bang*.
2. Transformasi atau perubahan yang terjadi pada para pemain *game online mobile legend* dalam segi perilaku komunikasi.
3. Dengan maraknya *game online Mobile Legend: Bang-Bang* yang banyak diminati dari berbagai kalangan termasuk para pelajar menimbulkan adanya perubahan dari segi perilaku komunikasi para penggunanya. Dalam penelitian ini peneliti melihat adanya perubahan perilaku komunikasi pada para pelajar pengguna *game online mobile legend* tersebut, setelah bermain *game online* para pelajar cenderung akan suka berkata kasar dan melalaikan aktivitas sehari-harinya.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perubahan perilaku komunikasi pelajar SMA N 1 Rantau Selatan setelah menggunakan *game online Mobile Legend: Bang-Bang*
2. Bagaimana aktivitas pelajar SMA N 1 Rantau Selatan setelah menggunakan *game online Mobile Legend: Bang-Bang*

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku komunikasi pelajar SMA N 1 Rantau Selatan setelah menggunakan *game online Mobile Legend: Bang-Bang*
2. Untuk mengetahui Bagaimana aktivitas pelajar SMA N 1 Rantau Selatan setelah menggunakan *game online Mobile Legend: Bang-Bang*

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pembelajaran peneliti sendiri. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pemahaman, serta menjadi bahan bacaan untuk memahami dan melihat perubahan yang terjadi pada pengguna game online khususnya dalam hal perilaku dan komunikasi. Untuk kepentingan akademisi, peneliti berharap riset ini bisa digunakan sebagai referensi untuk riset berikutnya.

F. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya kesimpangsiuran dalam penelitian ini, maka penelitian ini memiliki fokus batasan masalah antara lain:

1. Para pelajar yang bersekolah di SMA N 1 Rantau Selatan yang berada di jalan KH. Dewantara No 1, Rantau Selatan. Labuhanbatu, Sumatera Utara
2. Para pelajar pengguna *game online Mobile Legend: Bang-Bang*

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari penelitian adalah:

- A. Bagian Isi pada BAB I Pendahuluan mencakup: latar belakang masalah yang menjelaskan tentang bagaimana dan mengapa penelitian ini harus dilakukan, kemudian ada identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.
- B. BAB II landasan teoritis mencakup teori apa yang digunakan, definisi konseptual, pandangan islam tentang definisi konseptual dan penelitian terdahulu.

- C. BAB III metodologi penelitian mencakup metode dan pendekatan apa yang digunakan untuk penelitian ini, teknik pengumpulan data, sumber data, lokasi dan waktu penelitian, teknik keabsahan data dan lainnya.
- D. BAB IV mencakup tentang hasil penelitian yang dilakukan peneliti semua akan ditulis atau dirangkum di bab iv ini disesuaikan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.
- E. BAB V terdapat kesimpulan dari keseluruhan yang telah peneliti yang akan diuraikan pada bab V ini. Kemudian ada saran yang peneliti berikan kepada informan yang telah peneliti lakukan wawancara tentang bagaimana bahan penelitian itu membawa *effect* bagi para penggunanya.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Teori *Uses And Effect*

Teori *Uses and Effect* merupakan sintesa antara metode *Uses and Gratifications* dan teori efek tradisional. Dengan asumsi bahwa media memiliki kekuatan luar biasa terhadap khalayak, maka khalayak akan langsung terpengaruh oleh media tersebut. Konsep *Uses* (penggunaan) merupakan bagian atau tema yang sangat penting dari ide ini, karena pengetahuan tentang alasan penggunaan media akan memberikan cara untuk memahami dan memprediksi hasil dari proses komunikasi massa. Penggunaan media massa dapat memiliki banyak arti. Ini dapat berarti *exposure* yang semata-mata menunjuk pada tindakan mempresepsi.

Oleh karena itu, teori *uses and effect* merupakan teori yang menjelaskan hubungan antara komunikasi massa melalui media massa, dan menimbulkan efek bagi pengguna media massa. Contoh teori *uses and effect* dapat dilihat pada kebiasaan seseorang menonton, memainkan atau mendengarkan media massa dalam kehidupan sehari-harinya, misalnya kebiasaan seseorang bermain game online mempengaruhi apa yang dimainkannya. (Burhan, 2006: 291).

Teori *Uses and Effect* pertama kali dikemukakan oleh Sven Windahl, teori ini merupakan sintesis antara pendekatan *Uses and Gratification* dan teori tradisional mengenai efek. Konsep dari “*uses*” merupakan bagian sangat penting. Karena pengetahuan yang mengenai penggunaan media yang menyebabkan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi massa (Kriyantono, 2006: 8).

Teori ini jika dikaitkan dengan penelitian, maka penelitian ini menekankan tentang penggunaan *game online Mobile Legend: Bang-Bang* tersebut menghasilkan *effect* bagi para penggunanya.

B. Defenisi Konseptual

Defenisi konseptual yaitu abstraksi yang diungkapkan dengan kata-kata namun masih dapat untuk kita pahami. Berikut beberapa konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Transformasi*

Menurut kamus besar bahasa Indonesia *transformasi* diartikan sebagai perubahan rupa baik dalam bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya.

Transformasi menurut **Kuntowijoyo** adalah konsep ilmiah atau alat analisis untuk memahami dunia. Karena dengan memahami perubahan setidaknya dua kondisi/keadaan yang dapat diketahui yakni keadaan pra perubahan dan keadaan pasca perubahan (Rasid Yunus, Jurnal UPI, Vol 14 No , 2013: 70).

Menurut **Anthony Antonides**, 1990. *Transformasi* adalah suatu proses perubahan secara berangsur- angsur sehingga sampai pada sesi ultimate, perubahan dicoba dengan metode berikan reaksi terhadap pengaruh faktor eksternal serta internal yang akan memusatkan pergantian dari wujud yang sudah dikenal tadinya melalui proses menggandakan secara berulang- ulang atau melipatgandakan (Stephanie & Johansen, Jurnal Media Matrasain, Vol 8 No 2, Agustus 2011: 120) .

Secara umum, *transformasi* adalah perpindahan atau perubahan suatu hal menjadi hal lain atau bentuk lain tanpa mengubah makna atau struktur yang terkandung di dalamnya.

2. *Perilaku*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perilaku dapat diartikan sebagai respon atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.

Menurut **Skinner**, seperti yang dikutip oleh **Notoatmodjo** (2003), Tingkah laku adalah tanggapan atau respon seseorang akan rangsangan atau rangsang dari luar. Karena perilaku ini terjadi melalui proses

rangsangan pada organisme, kemudian organisme tersebut merespon, maka dari hal tersebut terjadilah respon perilaku.

(<http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html>)

Berdasarkan buku Psikologi untuk Keperawatan (2002) oleh Sunaryo, perilaku manusia hakekatnya, merupakan proses interaksi individu dengan lingkungannya sebagai manifestasi hayati bahwa dia adalah makhluk hidup. Perilaku manusia timbul karena adanya stimulus dan respons serta dapat diamati secara langsung atau tidak langsung

(<https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/28/183432569/teori-perilaku-manusia>)

Menurut **J.P. Chaplin**, dalam Dictionary of Psychology yang dikutip oleh Ramayulis, tingkah laku merupakan, sembarang respon yang mungkin berupa reaksi, tanggapan, jawaban atau balasan yang dilakukan oleh organisme. Dan secara khusus tingkah laku juga bisa berarti suatu perbuatan atau aktifitas (Ramayulis, 2007: 99).

Secara umum perilaku adalah segala tindakan yang dilakukan oleh individu. Dan tindakan ini ada apabila terjadinya rangsangan atau interaksi dengan individu lain. Perilaku komunikasi pertama yang dipelajari manusia berasal dari sentuhan orang tua sebagai respon atas upaya bayi untuk memenuhi kebutuhan.

3. Komunikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikasi dapat diartikan sebagai mengirim dan menerima pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Secara etimologis, kata “komunikasi” berasal dari kata latin “communication”, yang berarti berbicara keluar dan menyampaikan informasi, informasi, pikiran, ide, dan pendapat yang disampaikan seseorang kepada orang lain dengan mengharapkan tanggapan, tanggapan atau umpan balik orang lain. Komunikasi adalah proses

yang berpusat pada pesan dan berbasis informasi. Komunikasi juga proses penyampaian pesan dari satu orang atau lebih yang ingin mengutarakan perasaan atau pendapatnya.

Menurut **Wilbur Schram**, komunikasi merupakan tindakan yang dilakukan dengan kontak antara pengirim dan penerima. Dengan bantuan pesan, pengirim dan penerima memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan symbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima serta ditafsirkan oleh penerima. Disamping itu menurut pakar seperti Everett M, Rogers komunikasi adalah proses yang didalamnya terdapat suatu gagasan yang dikirimkan dari sumber kepada penerima dengan tujuan untuk mengubah perilakunya (Suranto, 2010: 3).

Onong Uchjana Effendy (1984: 10) menyatakan bahwa kata lain yang mirip dengan komunikasi adalah komunitas (community) yang juga menekankan kesamaan atau kebersamaan. Komunitas adalah sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu dan mereka berbagi makna dan sikap. Tanpa Komunikasi tidak akan ada komunitas. Komunitas bergantung pada pengalaman dan emosi bersama dan komunikasi berperan menjelaskan kebersamaan itu. Oleh karena itu, komunitas juga berbagi bentuk komunikasi yang berkaitan dengan seni, agama, dan bahasa dan masing-masing bentuk tersebut mengandung dan menyampaikan gagasan, sikap, perspektif panangan yang mengakar kuat alam sejarah komunitas tersebut.

komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernafas. Sepanjang manusia ingin hidup maka ia perlu berkomunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat. (Cangara, 2006:1). Dengan adanya komunikasi kita dapat menyampaikan maksud dan tujuan yang ingin kita capai dan dengan adanya komunikasi orang lain paham apa yang kita inginkan.

Yang mendorong manusia ingin berkomunikasi dengan manusia lainnya adalah bahwa teori dasar biologi menyatakan ada dua kebutuhan, yaitu kebutuhan untuk bertahan hidup dan kebutuhan untuk beradaptasi dengan lingkungan. Selain dua kebutuhan dasar manusia tersebut, terdapat berbagai landasan yang melatarbelakangi alasan “mengapa manusia harus berkomunikasi”, yaitu mengekspresikan identitas diri, menjalin hubungan sosial dengan orang-orang di sekitar, mempengaruhi orang lain, berpikir atau bertindak sesuai dengan keinginannya. keinginan sendiri.

Menurut (Bungin, 2006:35) tujuan komunikasi adalah sebagai berikut:

1. Perubahan sikap

Dengan adanya komunikasi yang diberikan kepada masyarakat maka senantiasa masyarakat akan merubah sikap mereka misalnya dengan kita memberikan pandangan tentang pentingnya kesehatan maka masyarakat akan berfikir dan mengubah sikap mereka terhadap kesehatan dan akan lebih mengutamakan kesehatan.

2. Perubahan pendapat

Dengan memberikan informasi kepada masyarakat maka akan datangnya pendapat dari berbagai pihak mengenai setuju atau tidak setujunya dengan apa yang disampaikan melalui komunikasi.

3. Perubahan perilaku

Misalnya dengan memberikan arahan bahwasanya kita harus selalu berperilaku baik kepada sesama, maka pemahaman masyarakat mengenai hal yang kita sampaikan dapat merubah sikap dari dalam diri mereka sendiri.

4. Perubahan sosial

Dengan adanya komunikasi maka kita akan banyak menyampaikan pesan dan bersosialisasi dengan sesama.

Secara umum komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu kelompok kepada kelompok lain. Komunikasi juga dapat dipahami melalui proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dalam bentuk lambang atau simbol. Ada beberapa unsur dari komunikasi yaitu:

1. Komunikator. Komunikator adalah orang yang menyampaikan pesan bagi individu atau khalayak umum atau kelompok.
2. Komunikan. Komunikan adalah orang yang menerima pesan dari individu atau kelompok.
3. Isi pesan, isi pesan adalah apa yang disampaikan oleh komunikator yang diharapkan dapat dimengerti oleh komunikan.
4. Media komunikasi, media komunikasi adalah saran atau alat yang digunakan komunikator atau komunikan untuk menyampaikan pesan.
5. Efek komunikasi, efek komunikasi ini diharapkan membawa pemahaman dari apa yang disampaikan oleh komunikator.

Komunikasi adalah topik yang sering dibahas, tidak hanya di kalangan ilmuwan komunikasi, tetapi juga di kalangan orang awam. Setiap makhluk dapat dikatakan melakukan komunikasi karena komunikasi adalah hal yang sangat penting. Kemudian mengapa kita penting untuk mempelajari komunikasi, dikarenakan:

1. Komunikasi itu fundamental

Secara naluriah, manusia pada dasarnya juga selalu dihindangi keinginan. Keinginan itu hanya dipenuhi dengan komunikasi pula. Seseorang yang punya masalah juga bisa menyelesaikan masalah itu dengan komunikasi pula. Bahkan meskipun kita pasif saja, komunikasi tetap tidak bisa dilepaskan di sekitar kita. Begitu fundamentalnya komunikasi, komunikasi melekat pada setiap sikap dan perilaku manusia.

2. Memahami Perilaku Manusia

Berkomunikasi juga memahamkan dimana kita sedang berada. Bahasa kerennya di dunia seperti apa kita hidup. Kalau kita hidup di dunia sekitar sedang mewabah penggunaan gadget, kita tentu tidak bisa mengasingkan diri dari gadger itu.

3. Komunikasi Itu Pengetahuan

Komunikasi itu pengetahuan mengajarkan manusia berkomunikasi dengan baik. Dengan ilmu pengetahuan yang dipelajari itu manusia diharapkan bisa punya kemampuan menyampaikan pesan yang sesuai dengan khalayak yang berbeda. Semakin banyak kita bberkomunikasi dengan orang disekitar maka akan semakin banyak pengetahuan atau ilmu yang kita dapat karena dalam mendapatkan ilmu bisa terjadi dimana saja.

4. Komunikasi Itu Seni

Jika diperhatikan cara seseorang dalam menyampaikan pesan jelas berbeda-beda. Masing-masing dari mereka memiliki cara berbeda dalam menyampaikan pesan entah itu dari gerak tubuh, mimik wajah, tatapan mata atau sekedar gerak tangannya. Kita dapat mengapresiasi seni melalui komunikasi contohnya dapat membuat lagu dari isi hati atau pikiran kita kemudian dikemas sebagai lagu dan didengarkan oleh khalayak umum. (Nurudin, 2016. 14)

Adapun proses dari komunikasi yang harus kita ketahui adalah sebagai berikut:

1. Proses komunikasi secara primer

Proses komunikasi secara primer yaitu proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu lambang (simbol) sebagai media atau saluran. lambang sebagai media primer dalam proses

komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu “menerjemahkan” pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan.

2. Proses komunikasi secara sekunder

Proses komunikasi secara sekunder yaitu proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasaran berada ditempat yang relative jauh dan berjumlah banyak. Seperti surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, internet, media sosial dan banyak lagi yang merupakan media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. Dalam hal ini bahasa juga dianggap sebagai media komunikasi. Hal ini disebabkan karena bahasa sebagai lambang (symbol) beserta isi (content) yaitu pikiran dan atau perasaan yang dibawahnya menjadi totalitas pesan (message) yang tampak tidak dapat dipisahkan, seolah-olah tanpa bahasa manusia tidak dapat berkomunikasi. (Effendy, 2003:11-12)

4. *Game online Mobile Legend: Bang-Bang*

Game online mobile legend adalah *game MOBA* pertama yang muncul di Indonesia yang dirilis pada tahun 2016 dan booming di Indonesia pada tahun 2017. *Game* ini memiliki fitur on mic dan fitur chat yang dapat menghubungkan para pemain dengan pemain lainnya.

Secara umum *game online* adalah permainan yang memanfaatkan teknologi *smartphone* dan jaringan internet. Dimana ketika para penggunanya ingin memainkan *game* tersebut maka mereka harus terhubung terlebih dahulu dengan jejaring internet agar dapat diakses.

Menurut **Bodenheimer (1999)**, *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat

dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. Menurut **Ariyana dan Arifianto**, game online adalah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu *game* dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibandingkan komputer untuk penggunaan biasa

(<http://difanurasmaniah.blogspot.com/2018/05/dampak-game-online.html>)

Menurut **Wikipedia** permainan daring ini adalah permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer. Jaringan umum yang biasa digunakan adalah jaringan internet dan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel selalu digunakan. Game online biasanya diberikan sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan online, atau dapat langsung diakses melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan game tersebut. Anda dapat menggunakan komputer yang terhubung ke jaringan tertentu untuk bermain game online secara bersamaan.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring).

Game online Mobile Legends: Bang Bang adalah *game MOBA* yang dirancang khusus untuk ponsel. Kedua tim lawan berusaha untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka untuk mengontrol jalan. Ketiga "jalur" ini disebut "atas", "tengah" dan "bawah" dan menghubungkan pangkalan. Di setiap tim, ada 5 pemain, dan setiap pemain dapat mengontrol avatar yang disebut "pahlawan" melalui perangkatnya sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer, yang disebut "minion", dihasilkan di basis tim dan mengikuti tiga jalur untuk mencapai basis tim lawan untuk melawan musuh dan menara.



(Gambar 2.1: Minion Musuh Pada Game online Mobile Legend: Bang-Bang,
Sumber: <https://m.mobilelegends.com/en>)

Game online mobile legend memiliki beberapa karakter *hero* yang terkenal memiliki skill bagus sehingga banyak digunakan oleh para pemain. Karakter *Hero* digunakan sebagai tameng atau pahlawan untuk melawan musuh di dalam game tersebut. Beberapa karakter hero yang terkenal dan sering digunakan adalah:

1. Bellerick (*Tank*)

Karakter hero ini cukup menarik perhatian ketika pertama kali muncul. Karakter ini memiliki skill ultimate yang bersifat area yang cukup mengesalkan atau membuat lawan kalah dan membuat tim menjadi kuat dan efektif. Mulai dari penampilan hingga skill karakter ini masuk di dalam top hero mobile legend.

2. Natalia (*Assassin*)

Natalia adalah karakter hero terbaik di *early game*. Dengan kekuatan yang besar karakter hero ini sangat mudah untuk melumpuhkan lawannya. Dengan movement speed yang meningkat sebanyak 25% disaat masuk ke mode stealth yang menjadikan karakter ini leluasa bergerak sehingga banyak diminati diberbagai kalangan pemain game online mobile legend.

3. Lancelot (*Assassin*)

Karakter Lancelot ini juga memiliki kekuatan yang luar biasa dalam menyapu bersih seluruh minion lawan. Lancelot dapat diandalkan karena dapat bermain dengan solo kill dan susah untuk di lock.

4. Harith (*Mage*)

Karakter mage ini memiliki kemampuan yang tidak biasa dan tidak dapat dipandang sebelah mata dikarenakan karakter hero ini dikenal sangat lincah yang dianugeahi skill yang memungkinkan untuk lari dari kejaran musuh. Inilah mengapa hero tersebut banyak dipakai pengguna *game mobile legend*.

5. Gussion (*Assassin*)

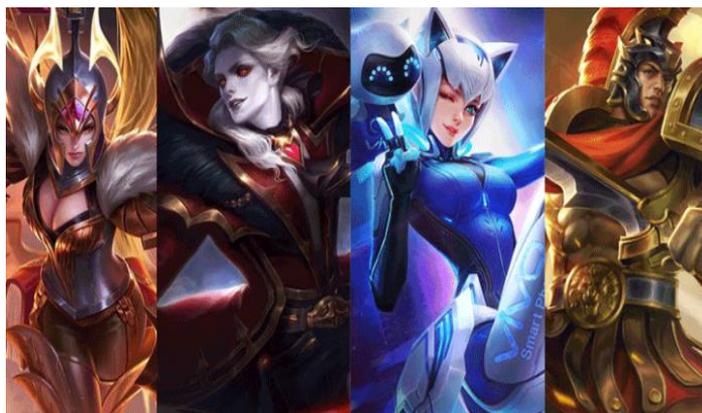
Gussion adalah *hero* terbaik di dalam game online mobile legend pada saat ini. dengan persatuan kelincahan dan kekuatannya yang tinggi menjadikan gussion sebagai midlaner terkuat yang cukup ditakuti. Gussion juga dapat melumpuhkan lawannya dengan mudah. Selain dapat diandalkan Gussion juga memiliki skill yang bagus. Karena skill dan kekuatannya membuat karakter ini sangat banyak diminati oleh para pengguna *game online mobile legend Bang-Bang*.



(Gambar 2.2: Tema Pembukaan Game online Mobile Legend: Bang-Bang, Sumber: <https://m.mobilelegends.com/en>)



(Gambar 2.3: Tampilan Setelah Bermain Game online Mobile Legend: Bang-Bang, Sumber: <https://m.mobilelegends.com/en>)



(Gambar 2.4: Tampilan Hero Game online Mobile Legend: Bang-Bang, Sumber: <https://m.mobilelegends.com/en>)

C. Pandangan Islam

Adapun pandangan islam mengenai transformasi, perilaku, komunikasi, dan *game online Mobile Legend: Bang-Bang* sebagai berikut:

1. Pandangan Islam Mengenai *Transformasi*

Menurut pandangan islam *transformasi* adalah, *transformasi* atau perubahan adalah *sunnatul* tidak ada yang tetap kecuali perubahan itu sendiri. Transformasi atau perubahan juga dapat membawa kita ke dalam hal yang lebih baik ataupun sebaliknya. Perubahan juga dapat berubah secara berangsur-angsur.

Adapun ayat Al-quran yang menjelaskan tentang transformasi atau perubahan adalah:

QS. Ar-Ra'd Ayat 11

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِن وَّالٍ

Artinya: *Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.*

Di dalam ayat ini menjelaskan bahwasanya perubahan yang terjadi pelakunya Allah SWT dan perubahan keadaan diri manusia yang pelakunya adalah manusia sendiri. Dan adanya perubahan sosial yang terjadi terhadap para pengguna game online adalah perubahan yang dirubah oleh manusianya sendiri. Boleh saja apabila terjadinya perubahan, namun ada baiknya perubahan yang dilakukan tidak terlalu

berlebihan yang bahkan dapat merugikan diri sendiri seperti perubahan perilaku komunikasi para pengguna game online yang terkadang lupa akan kewajibannya dikarenakan terlalu asik dan fokus dalam bermain game online tersebut.

2. Pandangan Islam Mengenai Perilaku

Perilaku dalam pandangan islam adalah segala tindakan atau perbuatan yang dilakukan seseorang. Segala tindakan dan perbuatan tersebut akan ada kaitannya dengan agama islam dikarenakan adanya kepercayaan kepada Allah dengan kebaktian, ajaran, kewajiban yang berhubungan dengan kepercayaan itu. Perilaku muncul dan ada sedari kita lahir ke dunia ini. Ayat Al-quran yang menjelaskan tentang perilaku sebagai berikut:

QS. Luqman Ayat 19:

وَاقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاعْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ لَصَوْتُ الْحَمِيرِ

Artinya: *Dan sederhanalah kamu dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.*

Dari ayat di atas dapat kita jabarkan hahwasanya Allah memerintahkan umat islam agar menjadi umat manusia yang bersahaja dan tampil apa adanya dan melunakkan atau melembutkan suaranya. Bertutur kata yang lemah lembut jangan sampai berbicara dengan nada tinggi atau keras yang dapat melukai hati seseorang. Hubungan ayat tersebut dengan perilaku pengguna *game online mobile legend* ini adalah ketika para pelajar terbawa bahasa kasar dari dalam permainan tersebut kedalam dunia nyata. Terkadang tanpa pelajar sadari mereka sudah berkata kasar kepada orang-orang disekitar mereka. Kemudian ketika Jika kita maju selangkah, berjalanlah dengan sederhana, jangan terlalu cepat atau terlalu lambat. Saat berbicara,

nada suara harus lebih lembut, agar tidak terdengar sekeras suara keledai, karena suara yang paling buruk memang suara keledai.

Di dalam ajaran Islam haruslah kita berperilaku baik kepada sesama, karena Allah sangat membenci perilaku tercela. Dan janganlah kamu suka mencela orang lain karena belum tentu yang dicela lebih baik dari kita. Dan janganlah sekali-kali kita berperilaku tidak baik yang dapat menyakiti hati sesama umat. Berbuat baik dan berperilaku baiklah kepada semua orang sekecil apapun kebaikan yang kita lakukan. Karena perilaku baik yang kita lakukan kepada orang lain bisa jadi hal yang sangat membekas bagi mereka dan akan selalu mengingat kita didalam hidupnya. Adapun ayat didalam Al-Quran yang menjelaskan tentang perilaku baik:

Q.S. Az-Zalzalah Ayat 7-8

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ
وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ

Artinya: *Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya. Dan barangsiapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya pula.*

Adapun hadist yang mengemukakan tentang berperilaku baik:

H.R. Bukhari, Muslim

“Sesungguhnya Allah Maha Pemurah menyukai kedermawanan dan akhlak yang mulia serta membenci akhlak yang rendah (hina).” (HR. Bukhari, Muslim)

3. Pandangan Islam Mengenai Komunikasi

Ayat Al-quran yang menjelaskan tentang komunikasi adalah sebagai berikut:

Q.S. Taha Ayat 44

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَحْشَىٰ

Artinya: *Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, Mudah-mudahan ia ingat atau takut.*

Didalam ayat ini juga menjelaskan tentang komunikasi dimana kita seharusnya berbicara atau bertutur kata yang baik kepada orang lain agar tidak menyakiti orang lain dan ia akan selalu mengingat perkataan kita. Ada baiknya ketika kita berbicara dengan seseorang bertutur kata lah yang baik jangan dengan bahasa yang kasar karena janganlah sampai kita menyakiti hati seseorang karena ucapan kita. Hubungan dengan penelitian ini ada bagaimana perilaku komunikasi para penggunanya yang ketika mereka kalah dalam bermain mereka akan malas untuk diajak berkomunikasi dengan orang sekitar. Sebaiknya kita jangan menghiraukan orang sekitar kita ketika diajak berbicara.

QS. Ar-Rahman Ayat 4

عَلَّمَهُ الْبَيَانَ

Artinya: *“Mengajarnya pandai berbicara”* (Departemen Agama RI, 2005: 532)

Maka dalam ayat ini, Allah menciptakan makhluk terbaiknya, yaitu manusia, dan mengajarnya untuk pandai mengungkapkan apa yang terukir di hati dan pikirannya. karena kemampuan berpikir dan berbicara itulah Al-Qur'an bisa diajarkan kepada umat manusia. Manusia merupakan makhluk Allah yang sangat sempurna. Dia dijadikan-Nya tegak, sehingga tangannya lepas. Dengan tangan yang lepas, otak leluasa berpikir, serta tangan bisa merealisasikan apa yang dipikirkan oleh otak. Lidah juga berperan untuk ikut membantu mengendalikan bunyi untuk berbicara. Lidah dalam agama nyaris senantiasa berhubungan dengan hati, serta digunakan untuk mengukur

baik-buruknya sikap seorang. Manusia hendak jadi baik apabila keduanya baik dan manusia akan menjadi buruk apabila keduanya buruk. Nabi Muhammad SAW menunjuk lidah sebagai aspek utama yang membawa musibah untuk manusia, serta dia ialah tolok ukur untuk bagian badan yang lain.

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwasanya Allah menciptakan manusia dan mengajarkannya untuk bertutur kata yang baik serta tidak untuk melontarkan kata-kata buruk atau kasar. Allah mengajarkan umatnya untuk tidak melukai hati sesama dengan perkataan. Berlisane lah yang baik agar tidak melukai hati sesama umat.

4. Pandangan Islam Mengenai *Game online Mobile Legend: Bang-Bang: Bang-Bang*

Dalam islam hukum bermain game online boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih:

الْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بَاطِنًا حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

Artinya: *Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)".* (Imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhoir: 43)

Game atau permainan diperbolehkan oleh islam dikarekan islam bukanlah agama yang membelenggu manusia. Bermain game diperbolehkan asal game tersebut tidak melanggar perintah Allah seperti perjudian dan segala sesuatu yang diharamkan Allah.

Game online adalah sarana permainan yang menggunakan jejaring internet dan teknologi canggih seperti *handphone*, komputer, dll. Game online banyak diminati sebagai sarana hiburan untuk melepas rasa jenuh dan memungkinkan kita mendaparkan teman baru melalui *game online* tersebut. Ada baiknya ketika ingin bermain *game online* maka harus lebih teliti dalam memilih permainan yang akan

dimainkan. Adapun jenis permainan yang tidak boleh untuk dimainkan adalah permainan yang mengandung unsur negatif seperti perjudian.

Tidak dapat dipungkiri bahwasanya zaman sekarang sangat banyak permainan online yang berunsur perjudian. Kita juga tidak boleh terlalu terbawa suasana dari permainan yang kita mainkan seperti halnya kita sedang bermain permainan yang bertema berperangan atau pertengkaran maka tidak boleh membawa aksi yang ada di dalam permainan tersebut di dunia nyata karena Allah SWT sangat membenci orang-orang yang tidak menjunjung tinggi nilai kedamaian. Maka dari itu pilihlah permainan yang tidak mendatangkan sisi kenegatifan.

Secara universal, hiburan serta game yang cocok dengan syariah islam harus terdapat 3 ketentuan sebagai berikut: Hiburan ataupun game wajib halal secara syariah. Maksudnya tidak melenceng dari syariah islam semacam berolahraga, renang, lari serta sebagainya. Hiburan ataupun game tidak boleh melalaikan kita dari kewajiban, misalnya kewajiban sholat, bekerja, menutup aurat, menuntut ilmu, berdakwah, serta sebagainya. Hiburan ataupun game tidak boleh membahayakan, misalnya berolahraga beladiri tanpa latihan yang benar, mendaki gunung tanpa persiapan raga ataupun perlengkapan yang mencukupi serta sebagainya.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh orang lain dengan subjek yang sama, tetapi ada perbedaan dalam beberapa aspek yang unik untuk penelitian masing-masing individu. Peneliti mengambil penelitian terlebih dahulu dari internet dan beberapa jurnal lainnya. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain adalah:

1. Penelitian **M. Farhan Bismark Putra & Nur Atnan, S. IP., M. Sc** mahasiswa dan dosen Telkom University pada tahun 2020 dari jurnal yang berjudul “Analisis Perilaku Komunikasi Antarpribadi *Player Game Online Mobile Legends :Bang Bang*” pada penelitian ini

mengemukakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena perilaku komunikasi antarpribadi player game online Mobile Legends Bang : Bang studi kasus pada komunitas Casual Crew di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi antarpribadi, perilaku komunikasi, teori kepribadian kelompok dan psikologi komunikasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Triangulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi yang berubah pada komunitas casual crew yang diakibatkan oleh game online Mobile Legends : Bang Bang yang terjadi karena adanya faktor stimulus respons, faktor kebiasaan, dan faktor emosional. Hal tersebut mengacu pada perubahan sikap dan perilaku khususnya perubahan sikap produktifitas yang sebelumnya dilakukan oleh komunitas ini dan mengakibatkan menurunnya performa komunitas ini. Penelitian ini juga berfokus pada bidang perilaku dan komunikasi pengguna *game online Mobile Legend: Bang-Bang*. Pada jurnal tersebut menggunakan teori psikologi komunikasi selain itu pada penelitian tersebut melakukan objek penelitian pada sebuah komunitas casual crew sedangkan penelitian di skripsi ini menggunakan teori metodologi ilmu sosial dan objek pada penelitian ini adalah para pelajar.

2. Penelitian **Andi Indri Abriani, Zein Abdullah, Marsia Sumule** mahasiswa Universitas Halu Oleo dalam jurnal yang berjudul “Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online “Mobile Legends” mengemukakan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pengguna game online mobile legends pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Halu Oleo. Penelitian ini menggunakan Teori Alih Kode menurut Bloom dan Gumpers. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi pengguna *game online mobile legends* itu terjadi karena adanya faktor kebiasaan dan faktor emosional, dan hal

tersebut mengacu pada perubahan sikap, perilaku, serta perubahan dalam menyampaikan informasi khususnya dalam penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasaryang pada umumnya bahasa tersebut digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya atau dengan kelompok lainnya yang sudah dipahami dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukung dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata. Penelitian tersebut juga berkuat pada perilaku komunikasi pengguna *game online Mobile Legend: Bang-Bang*. Penelitian tersebut mengambil objek penelitaian pada mahasiswa sedangkan penelitian ini megambil objek pada para pelajar.

3. Penelitian **Mimi Ulfa** dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” penelitian ini bertujuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku siswa di Game Center Headquarters, Jalan Subrantas, Kecamatan Tampan Pekanbaru, dan tanggapan orang tua terhadap perilaku anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, dan populasi yang dipilih adalah siswa yang suka bermain game online di markas game center. Untuk menentukan populasi, peneliti menggunakan teknik random sampling dan penyebaran kuesioner serta wawancara dan pencatatan. Game online adalah untuk menyediakan fungsi "komunitas online", sehingga game online menjadi aktivitas sosial, sehingga mempengaruhi perilaku *negatif*. Gamer akan kecanduan game, yang akan mengarah pada perilaku yang berdampak negatif. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan game online (X) terhadap perilaku remaja (Y). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah sama sama membahas tentang bagaimana perubahan perilaku yang terjadi pada pengguna *game online Mobile*

Legend: Bang-Bang. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian kali ini adalah dalam penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

4. Penelitian **Ahmad Zikri Sumantri, Undang Suryatna, Ali Alamsyah** Kusumadinata pada tahun 2020 jurnal yang berjudul “**Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Gameonline**” penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perilaku komunikasi pengguna *game online mobile legend* yang terjadi di lingkungan penggunanya baik secara komunikasi langsung maupun tidak langsung sehingga dapat dilihat dari segi etika komunikasi pengguna game online. Fenomena gameonline sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. Lokasi penelitian dilakukan di Fisip Universitas Djuanda Bogor kususnya mahasiswa komunikasi. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Kemudian adapun persamaan dari penelitian yang sedang peneliti teliti adalah sama sama membahas bagaimana game online mobile legend membawa perubahan perilaku dan komunikasi para penggunanya. Serta perbedaan dalam penelitian ini juga berbeda pada objek penelitian dan tahun penelitian yang dimana dalam penelitian ini dilakukan pada tahun 2020 sedangkan penelitian yang peneliti lakukan di tahun 2021 sehingga peneliti ingin memperbaharui data sebelumnya.
5. Penelitian **Eliana Pratiwi** skripsi 2017 yang berjudul “**Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online**” yang menjelaskan tentang persamaan dari penelitian yang sedang peneliti teliti adalah sama sama membahas bagaimana game online mobile legend membawa perubahan perilaku dan komunikasi para penggunanya. Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama sama membahas tentang bagaimana perilaku komunikasi para

pengguna game online serta perbedaan dalam penelitian ini berbeda objek dan game yang akan diteliti, dalam penelitian ini meneliti para pemain game online dota 2, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan pada *game online mobile legend*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*). Dengan kata lain, studi kasus adalah studi di mana peneliti mengeksplorasi fenomena (kasus) tertentu dalam waktu dan kegiatan (prosedur, peristiwa, proses, lembaga, atau kelompok sosial) dan menggunakan berbagai kumpulan data untuk mengumpulkan informasi yang rinci dan mendalam menggunakan prosedur dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, Creswell mengungkapkan bahwa jika kita ingin memilih studi untuk suatu kasus, kita dapat memilih dari beberapa rencana penelitian atau rencana penelitian yang menggunakan berbagai sumber informasi, antara lain: observasi, wawancara, dokumen, dan laporan. (Sri Wahyuningsih. 2013: 3).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Rantau Selatan tepatnya di kota Rantau prapat, Kab Labuhanbatu, Sumatera Utara sebagai domisili peneliti. Penelitian ini terhitung sejak April 2021.

C. Sumber Data

Adapun sumber data dari penelitian ini antara lain adalah:

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dan diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber data. Data primer biasa disebut dengan data asli yang memiliki sifat baru atau *up to date*. Dalam mendapatkan data primer, seorang peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Biasanya teknik yang bisa digunakan dalam pengumpulan data primer adalah dengan proses observasi, wawancara, diskusi, penyebaran kuesioner atau angket dan lain sebagainya yang berhubungan langsung dengan sumber data. adapun yang mejadi

sumber data primer dari penelitian ini adalah pelajar SMA Negeri 1 Rantau selatan

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan oleh peneliti dari beberapa sumber yang sudah ada. Dalam pengumpulan data sekunder ini, peneliti bertindak sebagai tangan kedua (Salim & Haidir, 2019: 103). Adapun sumber data sekunder lain dari penelitian ini adalah orang tua dari para pelajar yang akan menjadi responden peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik observasi ini apabila dikaitkan dengan penelitian adalah untuk turun langsung kelapangan melihat tempat yang akan diteliti.

Suharsimi Arikunto dikutip dalam (Uswatun Khasanah, 2020:25). Mengemukakan bahwa observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek-objek di lingkungan, baik yang sedang berlangsung maupun yang masih dalam tahap meliputi berbagai aktivitas dengan tujuan menggunakan penginderaan untuk objek penelitian. Dan itu berasal dari tindakan yang dilakukan dengan sengaja atau sadar dan berurutan. Menurut **Zainal Arifin** (2014: 152) Tujuan utama observasi adalah mengumpulkan data dan informasi tentang fenomena, termasuk kejadian dan pola perilaku dalam situasi nyata dan buatan manusia.

Teknik observasi yang peneliti lakukan adalah datang langsung melihat keadaan lapangan dan melihat fakta yang ada dilapangan bagaimana para pelajar berkumpul untuk bermain game online tersebut. Dan peneliti menggunakan observasi non partisipan dimana peneliti hanya mengamati para pemain game online tersebut dari segi perilaku dan komunikasi mereka terhadap orang disekitarnya.

2. Wawancara

Menurut **Koentjaraningrat**, wawancara merupakan metode yang digunakan untuk tugas tertentu, mencoba untuk memperoleh informasi dan secara lisan pembentukan responden, untuk berkomunikasi secara langsung.

Menurut **Sugiyono** wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan bisa dilakukan dengan cara tatap muka atau secara langsung maupun dengan menggunakan jaringan telepon.

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat dan terperinci maka kita harus melakukan wawancara kepada narasumber atau responden. Dalam penelitian ini peneliti juga melakukan wawancara kepada para pelajar pengguna game online tersebut, wawancara dilakukan secara langsung dengan menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah ditentukan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan dokumen yang dapat memberikan informasi atau bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan data

Dokumentasi menurut **Sugiyono** adalah merupakan cara untuk memperoleh informasi dan data berupa laporan dan keterangan berupa buku, arsip, dokumen, angka dan gambar tertulis, yang dapat mendukung penelitian.

Untuk melihat kebenaran dari penelitian ini maka ketika melakukan pengumpulan data dilakukan dokumentasi. Dokumentasi berupa foto, video dan catatan dari jawaban para responden ketika peneliti sedang mewawancarai atau bertanya kepada para responden.

E. Teknik Analisa Data

Teknik Analisa data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik kualitatif (qualitative research). Bodgan dan Taylor dalam (Moleong, 2012:3) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif mempunyai prosedur penelitian yang dapat menghasilkan data berupa kata

– kata lisan, tulisan serta gambar dan bukan angka-angka dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Secara umum, penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan fenomena, kepercayaan, dinamika sosial dan pendapat seseorang atau kelompok. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk menjelaskan dan mendeskripsikan perubahan perilaku dan komunikasi para pengguna *game online Mobile Legend: Bang-Bang* secara mendalam.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif (Moleong, 2007: 320).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik Triangulasi adalah prinsip menguji keabsahan data dengan klarifikasi data melalui penggunaan saluran pengambilan data yang berbeda sampai yang diambil sintesa data yang absah dan valid.

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang menggabungkan data dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas didefinisikan sebagai memeriksa data dari sumber yang berbeda dengan cara yang berbeda pada waktu yang berbeda. Oleh karena itu, ada 3 triangulasi yaitu: triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. (Sugiyono, 2008: 273).

Jenis-jenis teknik triangulasi ini memiliki beberapa varian diantaranya adalah:

1. Triangulasi Data: Triangulasi data (kadang disebut triangulasi objek data) dibedakan lagi dengan triangulasi waktu, triangulasi tempat, dan triangulasi sumber data/responden. Triangulasi waktu menempatkan waktu sebagai saluran pembeda dalam mengambil data sehingga dapat dibandingkan

dalam sudut pandang yang berbeda. Begitu juga dengan triangulasi tempat yang menguji suatu konsep atau satu relasi variabel dalam tempat-tempat yang berbeda. (Alif, 2019: 10)

2. Triangulasi Sumber: Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber pengumpulan data. Misalnya, selain wawancara dan observasi, peneliti juga dapat menggunakan observasi partisipatif, dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau teks pribadi, dan gambar atau foto. Tentu saja, masing-masing metode ini menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang pada gilirannya memberikan wawasan yang berbeda tentang fenomena yang diteliti. Perspektif yang berbeda ini akan mengarah pada jangkauan pengetahuan yang luas untuk memperoleh kebenaran yang dapat dipercaya.
3. Triangulasi waktu: Triangulasi adalah studi yang dilakukan dengan mengumpulkan data pada waktu yang berbeda.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan yang berlokasi di Jalan Ki Hajar Dewantara No. 1, Rantau Prapat, Sioldengan, Rantau Sel., Kabupaten Labuhan Batu, Sumatera Utara 21428. Merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang dalam menjalankan kegiatannya SMA Negeri 1 Rantau Selatan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

SMA Negeri 1 Rantau Selatan memiliki sarana prasarana seperti pada sekolah menengah atas lainnya. demi mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang baik seperti ruang kelas, ruang laboratorium, ruang perpustakaan, dan lain sebagainya. SMA Negeri 1 Rantau Selatan memiliki Akreditasi sekolah A. Memiliki 57 tenaga pengajar. Sekolah ini memiliki luas tanah 3 m² dan memiliki sumber listrik dari PLN & Diesel dengan daya listrik 1300 Watt.



(Gambar 4.1: SMA Negeri 1 Rantau Selatan, Sumber Penelitian 2021)

B. Profil Informan

1. Daffa Alfarishy

Daffa Alfarishy adalah seorang pelajar yang bersekolah di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Ia duduk dibangku kelas 3 SMA. Daffa juga menjadi salah satu pelajar yang memainkan atau pengguna game online mobile legend tersebut. Daffa mulai senang dan aktif memainkan game online *Mobile Legend* ini sejak kelas 3 SMP yang awalnya ia hanya ikut-ikutan dengan temannya yang bermain game online tersebut yang pada akhirnya membuat ia menjadi salah satu pengguna game online *Mobile Legend*.

Daffa memainkan game online mobile legend sekitaran 3 jam paling lama, ia bermain game online mobile legend biasa dirumah atau di *caffe* bersama teman-temannya. Dari kebiasaannya bermain game online membawa perubahan pada perilaku dan komunikasi penggunanya. Walaupun ia hanya bermain game online ketika waktu senggang saja namun ketika bermain game online ia sangat sulit diajak berkomunikasi atau sulit dipanggil oleh sekitarnya dan hanya berkomunikasi dengan team atau sesama pemainnya saja. Ketika ia kalah bermain game maka akan timbul reaksi seperti marah dan emosi yang menjadi tidak stabil. Dan ketika ia tidak bermain game online mobile legend tersebut maka ia cenderung gelisah.

2. Irgi Fahrezy Bisri

Irgi Fahrezy Bisri juga salah satu pelajar yang bersekolah di SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Ia duduk dibangku kelas 1 SMA. Irgi juga salah satu pengguna game online mobile legend. Ia bermain *game online mobile legend* ini sejak 2017 yang awalnya diajak oleh teman temannya sehingga membuat dia menjadi pengguna aktif *game online mobile legend* tersebut. Dalam satu hari Irgi bisa bermain *game online mobile legend* dalam kurun waktu 6 jam dan setiap hari ia bermain *game online mobile legend*. namun Irgi menyebutkan ada keuntungan yang ia dapatkan ketika bermain game *online* yaitu ia dapat lebih

mengerti kosa kata bahasa inggris dikarenakan di dalam *game* tersebut menggunakan bahasa inggris dan ia mendapatkan lebih banyak teman dari bermain *game online mobile legend* tersebut.

3. Doni Tata Praditia

Doni Tata Praditia salah satu pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan yang duduk dibangku kelas 1 SMA. Doni juga aktif dalam bermain *game online mobile legend*, dalam satu hari ia menghabiskan waktu 1 sampai 2 jam untuk bermain *game online mobile legend*. ia aktif dalam bermain *mobile legend* sejak pertama diberi *handphone* oleh orang tuanya pada tahun 2018. Berawal dari ikut ikutan dengan temannya yang akhirnya ia juga menjadi salah satu pengguna atau pemain aktif *game online mobile legend*.

Dari kebiasaannya bermain *game online* tersebut muncullah beberapa perubahan dalam segi perilaku dan komunikasi yang ketika sedang bermain *game online* sangat sulit diajak berkomunikasi oleh orang sekitaran, apabila dalam *game* tersebut mengalami kekalahan atau adanya gangguan maka ia akan emosi dan tidak senang.

4. Ade Firmansyah

Ade Firmansyah adalah salah satu pelajar yang duduk dibangku kelas 2 SMA. Ia bersekolah di SMA Negeri 1 Rantau Selatan dan ia juga salah satu pelajar pengguna *game online mobile legend* tersebut. Ade bermain *game online mobile legend* sejak pandemi *covid-19* ini. Untuk mengisi kebosanannya ia bermain *game online* dalam kurun waktu 1-2 jam setiap harinya.

Bermain *game online mobile legend* menjadi kesenangan tersendiri baginya. Dilihat dari segi perilaku komunikasi dengan orang sekitar ketika ia bermain *game online mobile legend* juga ia tidak banyak bicara dengan sekitarnya karena cenderung ia juga anak yang pendiam dan hanya berkomunikasi dengan team dalam permainan tersebut saja. Karena ia merasa berkomunikasi dengan sesama pemain *game online mobile legend* lebih asik dan nyambung.

5. Wandu Septian

Wandi septian adalah salah satu pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan yang duduk dibangku kelas 3 SMA. Wandu juga salah satu pengguna aktif *game online mobile legend*. Wandu bermain *game online mobile legend* sudah cukup lama. Awalnya Wandu hanya ikut-ikutan temannya bermain *game online mobile legend* dan pada akhirnya Wandu juga menjadi pengguna aktif bermain *game online mobile legend*.

Dalam sehari wandu dapat bermain *game online mobile legend* lebih dari 2 jam setiap harinya. Ia bermain *game online mobile legend* sebanyak 5-7 kali sehari. Baginya bermain *game online mobile legend* dapat menghilangkan rasa penat dan bosan.

C. Perubahan Perilaku Komunikasi Pelajar Pengguna *Game online Mobile Legend: Bang-Bang*

Dalam hal ini peneliti akan menguraikan tentang data yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan observasi dengan para pelajar pengguna *Game online Mobile Legend*.

Analisis studi kasus adalah analisis yang diperoleh dari hasil mengamati, observasi dan wawancara pada pelajar pengguna *Game online Mobile Legend*. Secara umum data penelitian berisikan mengenai penjelasan tentang bagaimana perilaku komunikasi pelajar pengguna *Game online Mobile Legend*, bagaimana aktivitas para pelajar dalam menggunakan *Game online Mobile Legend*. Untuk lebih jelasnya, penelitian ini menyajikan data penelitian sebagai penjelasan dan analisis yang dilihat dari data yang diperoleh peneliti melalui wawancara yang sudah dilakukan

Semakin pesatnya perkembangan zaman tidak dapat dipungkiri lagi bahwasanya sekarang *game online* sudah sangat banyak diminati diberbagai kalangan. Mulai dari orang dewasa yang sudah berkeluarga, mahasiswa hingga pelajar sekolah memainkan *game online* hanya sekedar untuk hiburan atau mengisi waktu luang mereka. Terlebih lagi

perkembangan game online sudah sangat pesat juga, sehingga membuat para pemainnya tidak bosan memilih game online sebagai media hiburan bagi para penggunanya. Salah satu game online yang banyak diminati diberbagai kalangan adalah game online *Mobile Legend Bang-Bang*. Namun pesatnya perkembangan *Game online Mobile Legend* ini membawa beberapa perubahan bagi para penggunanya yang salah satunya dalam segi perilaku komunikasi.

Sebagian informan (pengguna *game online mobile legend*) mengetahui *game online mobile legend* melalui teman-temannya. Yang awalnya mereka hanya ikut-ikutan temannya sehingga membuat mereka menjadi pengguna aktif *game online mobile legend* tersebut yang membawa perubahan perilaku komunikasi penggunanya setelah mereka bermain game online tersebut. Seperti pertanyaan yang peneliti tanyakan kepada para informan mengenai pertanyaan oleh Daffa salah satu pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan pengguna *game online mobile legend* mengenai pertanyaan:

“Bagaimana perilaku komunikasi pengguna *game online mobile legend* dengan orang disekitar?”

Daffa mengatakan “Menjadi lebih kasar dan tidak sopan karena terkadang terbawa perkataan dari dalam game tersebut, seperti kata kata kasar yang terlontar secara spontan.” (Wawancara dengan Daffa, 21 Juli 2021)

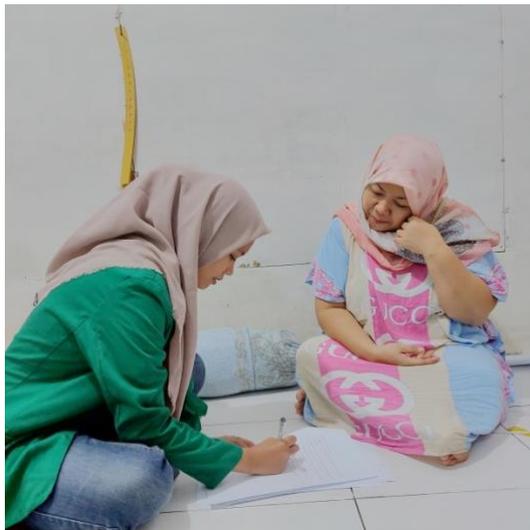
Kemudian informan lain bernama Irgi mengatakan “tergantung suasana hati saya, kalau saya kalah dalam bermain game maka akan cenderung emosi dan terbawa kepada orang sekitar.”(Wawancara dengan Irgi, 22 Juli 2021)

Hal ini juga dibenarkan dengan adanya pernyataan dari kedua orang tua informan mengenai pertanyaan: **“Apa perubahan yang terjadi dari segi perilaku komunikasi setelah para pelajar bermain game online mobile legend?”**

Ibu Nurhenny mengatakan: Sebelum bermain permainan itu anak saya masih terbilang santun dan tidak kasar dalam segi perkataan atau komunikasi. Setelah mereka bermain permainan ini anak saya menjadi

lebih sering berkata kasar, menjadi lebih sensitif dan malas-malasan ketika disuruh orang tua karena ingin bermain game saja” (Wawancara dengan Ibu Nurhenny, (Orang Tua Daffa Alfarishy, 21 Juli 2021).

Ibu Safrida juga mengatakan “Perubahan dari perilaku komunikasi mereka cenderung mengikuti perkataan kasar dari permainan tersebut dan menjadi lebih mudah marah apabila keinginannya di dalam game tidak terpenuhi contohnya dia kalah dalam bermain game maka setelah itu dia akan kesal dan membawakan pada orang sekitar” (Wawancara dengan Ibu Safrida, (Orang Tua Irgi Fahrezy Bisri, 22 Juli 2021).



(Gambar 4.2: Wawancara Dengan Ibu Nurhenny, Sumber: Hasil Penelitian 2021)



(Gambar 4.3: Wawancara Dengan Ibu Safrida: Sumber: Hasil Penelitian 2021)

Dari pernyataan kedua informan diatas dapat disimpulkan perubahahan perilaku komunikasi para pelajar pengguna *game online*

mobile legend setelah bermain game online menjadi lebih *sensitif* kepada orang sekitar. Terlebih ketika mereka baru mengalami kekalahan dalam bermain *game* tersebut. Namun hal yang berbeda dikatakan oleh Doni mengenai pernyataan yang sama. Padahal apabila kita mengalami sesuatu kekalahan maka janganlah kita mengkambing hitamkan seseorang untuk melampiaskan rasa amarah kita akibat kekalahan tersebut, terlebih kepada orang tua. Maka ucapkanlah kata-kata yang mulia kepada kedua orang tua kita agar tidak menyakiti hati mereka.

“kalau saya seperti biasa normal dan tidak terlalu terbawa antara game online dengan orang disekitar.” (Wawancara dengan Doni, 23 Juli 2021)

Jawaban yang lain dari informan bernama Ade mengatakan “kalau saya sendiri perilaku komunikasi dengan orang sekitar setelah bermain game online cukup pendiam dan tidak banyak bicara karena saya rasa lebih asik dengan teman teman di dalam game saya” (Wawancara dengan Ade, 24 juli 2021)



(Gambar 4.4: Wawancara Dengan Ade Firmansyah)
(Pengguna Game Online Mobile Legend: Bang-Bang, Sumber: Hasil Penelitian 2021)

Dari kedua jawaban diatas dapat disimpulkan kedua informan memiliki perilaku yang berbeda setelah mereka bermain *game online mobile legend*. Informan bernama Doni tidak terlalu membawakan efek dari game tersebut ke dunia nyata nya atau kedalam kesehariannya.

Namun informan bernama Ade cukup terbawa suasana dalam game dan menjadi jarang bersosialisasi dengan sekitarnya, ia cenderung akan lebih pendiam dan tidak banyak bicara. Menurut Ade berkomunikasi dengan sesama pemain *game online* lebih asik dan seru. Pernyataan ini diperkuat dengan adanya jawaban dari informan terakhir yaitu Wandu. Wandu mengatakan:

“Perilaku terhadap orang disekitar biasa saja. Namun lebih asik ketika berbincang dengan sesama pemain game online mobile legend.”
(Wawancara dengan Wandu, 29 Juli 2021)

Dapat dikatakan bahwasanya setelah mereka bermain *game online mobile legend* para pelajar menjadi lebih malas bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Padahal dapat dikatakan kita harus hidup saling bersosialisasi agar dapat mengembangkan diri baik dalam di dalam lingkungan maupun diluar lingkungan sekitar.



(Gambar 4.5: Wawancara Dengan Daffa Alfarishy)
(Pengguna Game Online Mobile Legend: Bang-Bang, Sumber: Hasil Penelitian 2021)

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan kepada para informan mengenai pertanyaan:

“Perilaku komunikasi apa yang sering kamu lakukan yang ada kaitannya dengan *game online mobile legend*?”

Informan pertama bernama Daffa mengatakan: “kalau perilaku dari game online itu tidak ada yang berkaitan karena di dalam game itu perilakunya ada berantam dan tidak di bawa ke dunia nyata yang tidak bisa diikuti” (Wawancara dengan Daffa, 21 Juli 2021). Hal yang sama dikatakan oleh informan kedua yaitu Irgi mengatakan: “kalau saya perilaku komunikasinya yang terbawa dalam game seperti katakata yang sering diucapkan di game mobile legend yaitu seperti kata savage. Jadi itu katakata yang sering ditiru dan terbawa bawa.” (Wawancara dengan Irgi, 22 Juli 2021)

Dapat dikatakan perilaku komunikasi yang tidak baik di dalam permainan tersebut tidak terlalu dibawakan mereka pada dunia nyata. Karena ada beberapa perilaku di dalam permainan tersebut yang tidak pantas dan tida dianjurkan untuk diikuti seperti bertarung atau berantam. Hanya perilaku komunikasi seperti ucapan saja yang terbawa kepada mereka dari permainan tersebut.

Hal yang sama juga dikatakan oleh informan Ade dan Wandu sebagai informan keempat dan kelima mereka juga menyatakan bahwasanya mereka tidak mengikuti perilaku para *hero* yang ada di dalam permainan tersebut dikarenakan perilaku *hero* dalam permainan itu tidak sebaiknya untuk dicontoh. Namun ada hal yang berbeda dikatakan oleh informan ketiga yaitu Doni mengatakan:

“Kalau perilaku komunikasi yang saya lakukan berkaitan dengan game online adalah saya bergaul dengan teman-teman saya, sharing tentang game, lebih akrab dengan teman.” (Wawancara dengan Doni, 23 Juli 2021).

Dari pertanyaan diatas dapat disimpulkan bahwasanya para pelajar pengguna *game online mobile legend* ada yang membawakan atau mengaitkan antara perilaku nyata mereka dengan permainan tersebut. Contohnya seperti Doni, ia berperilaku yang berkaitan dengan game sebagai sarana ia untuk mendapatkan lebih banyak teman. Perilaku komunikasinya ia sering bergaul dengan teman-temannya, menjadi memilik banyak teman dan menambah wawasan tentang *game online*. Mereka juga dapat bertukar pikiran dengan teman sesama pemain *game* tersebut mengenai game yang mereka mainkan.



(Gambar 4.6: Wawancara Dengan Irgi Fahrezy Bisri)
(Pengguna Game Online Mobile Legend: Bang-Bang, Sumber: Hasil Penelitian 2021)

Selanjutnya peneliti melontarkan pertanyaan mengenai: **“Perilaku komunikasi apa yang kamu sukai dari para hero game online mobile legend tersebut”**

Informan bernama daffa mengatakan: “Kalau dari saya, saya tidak ada menyukai perilaku komunikasi hero di game mobile legend ini dikarenakan itu hanya game saja” (Wawancara dengan Daffa, 21 Juli 2021).

Lain hal nya dengan informan kedua Irgi mengatakan: “Saya menyukai karakter Gusion, karena karakter *hero* ini saya melihat ketenangan yang begitu dalam serta hero ini memiliki kekuatan yang sangat mematikan, karean itu saya suka permainan ini dikarenakan ada sisi positif yang dapat diambil dari permainan ini dan bermanfaat untuk diterapkan didalam kehidupan sehari-hari. Ada sisi negatif dan positif dari permainan tersebut maka kita bisa ambil sisi positif dari permainan tersebut dan jangan kita ikuti yang negatifnya dari game tersebut. Itu yang saya dapat dari permainan ini” (Wawancara dengan Irgi, 22 Juli 2021).

Informan Doni juga mengatakan hal yang sama yaitu : “Saya suka dengan perilaku komunikasi pada game tersebut dikarenakan sabar, giat dan tegas yang terkadang menjadi motivasi bagi saya untuk menjadi orang yang giat dalam mencapai sesuatu hal atau kemenangan karena yang saya lihat di dalam permainan tersebut apabila kita ingin mencapai suatu kemenangan maka kita harus bekerja keras dan berusaha. Inilah acuan yang dapat saya tiru dari permainan ini menjadi motivasi untuk lebih bisa berusaha lagi mencapai apa yang kita inginkan” (Wawancara dengan doni 23 Juli 2021)



(Gambar 4.7: Wawancara Dengan Doni Tata Praditya)
(Pengguna Game Online Mobile Legend: Bang-Bang, Sumbe, Hasil Penelitian 2021)

Dapat disimpulkan dari ketiga informan diatas bahwasanya mereka tidak semua menyukai perilaku komunikasi yang ada di dalam *hero* pada permainan tersebut. Namun dua dari tiga informan di atas menyukai beberapa sifat atau perilaku dari karakter yang mereka mainkan. Seperti perilaku komunikasi dalam karakter *hero* ada yang tegas, kuat, sabar dan itu menjadikan motivasi bagi para pelajar apabila mereka ingin mencapai suatu tujuan dan mencapai kemenangan maka mereka harus giat dan bekerja keras, karena di dalam permainan tersebut apabila kita ingin mencapai kemenangan kita harus berjuang terlebih dahulu untuk melawan musuh. Tidak semua sisi negatif yang ada di dalam permainan tersebut dan ada juga sisi positif yang muncul. Hal ini diperkuat dengan pernyataan informan keempat dan kelima yang mengatakan:

“Saya menyukai perilaku komunikasi dari beberapa karakter hero dalam permainan ini adalah ketika para *hero* memperagakan *skill* untuk menyerang yang menurut saya keren dan suara dari hero tersebut yang memotivasi seperti *nothing lasts forever, we can change the future* yang artinya adalah tak ada yang abadi, kita dapat mengubah masa depan. Jadi menurut saya itu sebagai perilaku komunikasi yang dapat merubah pikiran saya. (Wawancara dengan Wandu, 29 Juli 2021).



(Gambar 4.8: Wawancara Dengan Wandu Septian)
(Pengguna *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, Sumber: Hasil Penelitian 2021)

Hal yang sama dikatakan oleh Ade: “Saya suka perilaku komunikasi dari para karakter hero di dalam permainan ini adalah mereka itu saling memahami satu sama lain apabila sudah menjadi satu kelompok, berdamai untuk mencapai kemenangan bersama yang dapat dicontoh perilaku baiknya” (Wawancara dengan Ade, 24 Juli 2021)

Kemudian peneliti melanjutkan pertanyaan mengenai: **“Bagaimana perilaku komunikasi para pelajar ketika mereka tidak bermain *game online mobile legend*.”** Informan pertama mengatakan:

“Kalau saya tidak bermain *game online mobile legend* saya beraktivitas biasa dan bersosialisasi dengan orang disekitar saya.” (Wawancara dengan Daffa, 21 Juli 2021)

Namun hal ini dibantah oleh orang tua informan yang menjawab pertanyaan tentang: **“Bagaimana perilaku komunikasi yang ditimbulkan pelajar ketika mereka tidak bermain *game online mobile legend* tersebut”**

Ibu Nurhenny mengatakan “Perilaku Komunikasi anak saya ketika tidak bermain *game online mobile legend* akan merasa sangat gelisah, uring-uringan tidak jelas dan sangat malas-malasan” (Wawancara dengan Ibu Nurhenny, (Orang Tua Daffa Alfarishy, 21 Juli 2021).

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Fitriana yang mengatakan: “Ketika anak saya tidak bermain permainan itu anak saya seperti orang bodoh, emosi dan menjadi pemarah”



(Gambar 4.9: Wawancara Dengan Ibu Fitriana, Sumber: Hasil Penelitian 2021)

Sama halnya dengan yang dikatakan oleh ketiga orang tua informan lainnya. Para orang tua merasa bahwasanya anak mereka menjadi uring-uringan apabila tidak bermain permainan tersebut. Orang tua para informan beranggapan bahwasanya anak mereka juga kecanduan game online mobile legend jadi akan merasa gelisah apabila tidak bermain game online mobile legend tersebut.

Dari beberapa pertanyaan diatas yang sudah peneliti tanyakan dengan para informan dapat disimpulkan bahwasanya perubahan perilaku komunikasi para pelajar pengguna *game online mobile* berbeda-beda. Ada perilaku komunikasi yang menjadi kasar terhadap orang disekitarnya karena terbawa perilaku komunikasi dari game permainan tersebut, ada juga yang biasa saja dan tidak terlalu membawakan permainan tersebut dengan kehidupan nyata. Perubahan yang terjadi juga mereka menjadi anti sosial atau jarang bersosialisasi dengan sekitarnya, bahkan ada yang cenderung menjadi pendiam dan tidak bersosialisasi dengan orang disekitar karena menurut mereka lebih asik bersosialisasi dengan teman-teman sesama pengguna game yang lebih nyambung membahas game

ketika mereka sedang berkomunikasi. Perilaku komunikasi mereka yang berkaitan dengan permainan itu juga ada yang terkadang terbawa suasana permainan kedalam dunia nyata seperti perkataan yang terngiang-ngiang dikepala dan selalu diucapkan di kehidupan nyata. Para pelajar juga mengatakan mereka tidak terlalu mengikuti perilaku tidak baik di dalam permainan tersebut seperti perilaku berantam dan bertarung. Ada juga perilaku yang sering dilakukan dan terbawa pelajar pada kehidupan nyata dari dalam game tersebut yaitu ketika di dalam permainan itu mereka menjadi sangat ramah dan saling berkomunikasi dengan sesama, hal itulah yang terbawa pada kehidupan nyata mereka lebih ramah ketika bertemu dengan orang baru dan lebih menambah ruang pertemanan baru.

Kemudian ada beberapa perilaku komunikasi dari para karakter hero dalam permainan itu yang dijadikan motivasi bagi para pemainnya. Seperti kegigihan, kekuatan dan kerja sama tim yang baik ada di dalam permainan tersebut. Dalam permainan tersebut apabila kita ingin mencapai kemenangan maka kita harus berjuang dengan gigih terlebih dahulu untuk mencapai kemenangan dan tujuan bersama. Perilaku komunikasi inilah yang di jadikan contoh atau motivasi untuk kehidupan nyata bagi para penggunanya. Perubahan perilaku komunikasi *positif* yang mereka dapat dari permainan itu adalah mereka beranggapan dalam suatu hal apabila kita ingin mencapai suatu kemenangan atau suatu pencapaian maka kita harus berjuang dan berusaha terlebih dahulu. Itulah beberapa perubahan perilaku komunikasi yang para pelajar dapatkan setelah mereka bermain *game online mobile legend*. Perilaku komunikasi para pelajar ketika tidak bermain *game online mobile legend* menjadi gelisah, termenung, dan sangat uring-uringan bahkan menjadi malas-malasan ketika disuruh melakukan kegiatan lain seperti bersosialisasi dengan orang sekitar, para pengguna *game online mobile legend* ini lebih memilih berdiam diri saja di dalam rumah dan lebih asik bermain *game online mobile legend* yang mereka minati.



(Gambar 4.10: Pelajar Pengguna Game Online Mobile Legend: Bang-Bang,
Sumber: Hasil Penelitian 2021)

D. Aktivitas Para Pelajar Pengguna Game online Mobile Legend: Bang-Bang: Bang-Bang

Dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. seluruh informan memiliki perilaku komunikasi yang hampir sama dengan yang mereka rasakan ketika mereka sudah bermain *game online mobile legend*. ketika para pelajar sudah selesai bermain *game online mobile legend* mereka akan membawa efek perubahan perilaku komunikasi kepada orang disekitarnya, terlebih ketika mereka sudah mengalami kekalahan atau gangguan dari dalam permainan tersebut, mereka akan cenderung marah dan emosi yang berefek pada sekitarnya.

Disini peneliti melontarkan pertanyaan mengenai: **“Apa yang kamu lakukan setelah bermain *game online mobile legend*?”**

Informan pertama bernama daffa mengatakan: “Setelah saya bermain *game online mobile legend* tergantung situasi kalau dalam permainan itu saya menang melawan musuh maka saya akan merasa gembira dan melakukan kegiatan-kegiatan seperti biasa, namun kalau saya kalah dalam bermain saya cenderung akan malas untuk melakukan aktivitas dan ingin bermain game saja” (Wawancara dengan Daffa, 21 Juli 2021). Hal ini juga dibenarkan oleh informan kedua yaitu Irgi mengatakan: “Setelah bermain *game online mobile legend* saya merasa senang kalau saya menang dan saya melakukan aktivitas seperti biasa dan ketika kalah saya sangat merasa

kesal sehingga membuat saya menjadi malas beraktivitas” wawancara dengan Irgi, 22 Juli 2021).

Berbeda hal dengan ketiga informan lainnya, Doni mengatakan: “Aktivitas saya setelah bermain *game online mobile legend* normal seperti biasa yaitu setelah bermain saya lebih sering istirahat”(Wawancara dengan Doni, 23 Juli 2021). Hal ini dikatakan juga oleh Ade “Setelah saya bermain game online saya biasanya istirahat dan melakukan kegiatan sehari-hari” (Wawancara dengan Ade, 24 Juli 2021). Informan terakhir juga mengatakan: “yang saya lakukan setelah bermain *game* adalah istirahat terlebih dahulu untuk merilekskan tangan dan pikiran, setelah itu saya lanjut bermain *game online mobile legend* lagi dengan lebih baik” (Wawancara dengan Wandu, 29 Juli 2019)

Dari pertanyaan dan jawaban diatas dapat disimpulkan bahwasanya aktivitas para pelajar setelah bermain game online mobile legend sebagian ada yang menjadi malas-malasan dikarenakan mereka mengalami gangguan atau kekalahan dari permainan tersebut sehingga merusak mood atau suasana hati yang menjadikan mereka malas untuk beraktivitas seperti biasanya. Namun ada beberapa dari mereka yang melakukan aktivitas normal seperti biasa setelah mereka memainkan permainan tersebut. Dari lima informan yang ada, 3 dari 5 informan melakukan aktivitas seperti biasa ketika mereka selesai memainkan permainan tersebut.

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan kepada para informan mengenai: **“Apakah dengan bermain *game online mobile legend* aktivitas belajar para penggunanya terganggu?”**

Informan pertama mengatakan: “Setelah saya memasuki kelas 3 SMA saya sudah mulai bisa mengurangi bermain *game online mobile legend*, kalau dulu saya bisa menghabiskan waktu untuk bermain *game online* sampai 7 jam dalam sehari dan itu membuat saya jadi malas belajar, maunya bermain game saja karena lebih asik menurut saya” (Wawancara dengan Daffa, 21 Juli 2021). Hal yang sama dikatakan oleh Irgi: “Selama sekolah online menurut saya iya, karena selama ini libur saya asik bermain *game* saja.” (Wawancara dengan Irgi, 22 Juli 2021)

Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas bahwasanya setelah bermain *game online mobile legend* aktivitas belajar para pelajar cukup terganggu karena banyak menghabiskan waktu bermain *game online*. Terlebih lagi para pelajar menghabiskan waktu bermain *game online* lebih

dari 2 jam dalam sehari, ditambah lagi dengan pembelajaran yang dilakukan melalui *online* yang membuat para pelajar setiap hari memegang smartphone dan setiap saat dapat mengakses permainan tersebut. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari informan keempat mengatakan:

“Kalau menurut saya lebih tepatnya terkendala di waktu karena menyianyiakan waktu untuk bermain game yang seharusnya digunakan untuk belajar.” (Wawancara dengan Ade, 24 Juli 2021)

Adapun informan ketiga mengatakan: “Menurut saya tidak terlalu mengganggu karena sekolah juga *online* dan saya bermain game ketika selesai belajar *online*.” (Wawancara dengan Doni, 23 Juli 2021)

Menurut informan ketiga *game online mobile legend* ini tidak terlalu aktivitas belajarnya, karena ia bermain game setelah belajar daring. Pernyataan yang sama juga dikatakan oleh informan kelima yang mengatakan:

“Kalau dari saya tidak sama sekali, karena saya bermain *game* hanya secukupnya saja dan itu juga ketika di waktu senggang saja” (Wawancara dengan Wandu, 29 Juli 2021)

Bagi informan ketiga dan kelima, mereka bermain game online pada saat waktu senggang saja dan tidak terlalu monoton harus bermain permainan tersebut. Sehingga ini tidak mengganggu aktivitas pelajar mereka.

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan lagi kepada para informan mengenai: **“Apakah ada hubungan antara game online dengan pelajaran para pelajar pengguna *game online mobile legend*?”**. Dari pertanyaan ini para pelajar memiliki jawaban yang sama, mereka mengatakan tidak ada hubungan antara *game online mobile legend* ini dengan pelajaran disekolah mereka. Namun ada beberapa kosa kata bahasa inggris yang mereka dapat di dari permainan tersebut yang dapat dipraktekkan di kehidupan nyata ketika mereka belajar bahasa inggris. Kosa kata bahasa inggris yang mereka dapat dari permainan ini adalah seperti: *We can do it* = kita dapat melakukannya, *Wise choice* = pilihan

yang bijak, *for victory* = untuk kemenangan, *item* = barang, *weapon* = senjata, *rank* = peringkat, *attack* = serangan, *early game* = awal permainan, *barrier* = pelindung, *match* = pertandingan, *battle* = bertarung, *enemy* = musuh, *root* = tertahan, *ultimate* = pamungkas, *stun* = pusing. Inilah beberapa kosa kata yang ada di dalam permainan tersebut yang membantu para pelajar mengerti sedikit demi sedikit kosa kata bahasa Inggris dan dapat mereka praktekkan ketika mereka belajar bahasa Inggris disekolah maupun diluar sekolah.



(Gambar 4.11, Kosa Kata Bahasa Inggris Dalam Game Online Mobile Legend: Bang-Bang, Sumber: <https://m.mobilelegends.com/en>)

Menurut para pelajar setelah mereka bermain game online ini mereka banyak mengetahui beberapa kosa kata *basic* bahasa Inggris melalui permainan ini. Mereka banyak mengetahui kosa kata bahasa Inggris ini dikarenakan dalam permainan tersebut semua menggunakan bahasa Inggris dan agar mengerti cara bermain game itu mereka harus mengerti apa arti dari kata-kata yang ada di dalam game tersebut. Bisa dikatakan juga setelah bermain *game online mobile legend* para pelajar mendapatkan beberapa ilmu dari permainan tersebut walaupun permainan tersebut tidak ada kaitannya dengan pelajaran khusus para pelajar. Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan dari para informan:

“Kalau menurut saya tidak ada kaitan antara permainan ini dengan pelajaran sekolah saya” (Wawancara dengan Daffa, 21 Juli 2021). “Menurut saya kaitan belajar dengan permainan mobile legend tidak ada, hanya saya bisa mengerti bahasa inggris melalui permainan tersebut. Ada beberapa kata-kata yang saya menjadi tau” (Wawancara dengan Irgi, 22 Juli 2021)

E. Pembahasan Dan Hasil Penelitian

Hasil dari analisis data wawancara dan *observasi* penelitian diatas menunjukkan bahwa para pengguna *game online mobile legend* memiliki perasaan yang hampir sama mengenai *game online mobile legend* tersebut. Bagi sebagian orang bermain *game online* kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Banyak motif seseorang bermain *game online mobile legend* namun alasan yang sering muncul adalah mencari kesenangan dan mengisi waktu luang saja. Bagi para pelajar *game online mobile legend* ini sangat seru dan menarik untuk dimainkan. Didalam *game* tersebut ada tantangan tersendiri bagi yang memainkannya sehingga menjadi keseruan bagi para penggunanya, tak hanya itu didalam *game online mobile legend* tersebut para pengguna juga mendapatkan banyak teman dikarenakan sering bermain team dengan pengguna lainnya sehingga saling kenal dan banyak relasi sesama pemain (*user*). Dengan munculnya *game online*, setiap orang memiliki peluang untuk membangun hubungan baru di dalam game. *Game online* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang ada didalam smartphone. *Game online* sangat mudah di akses melalui smartphone. Salah satu game online yang sedang ramai diberbagai kalangan adalah *game online Mobile Legend: Bang-Bang*. *Game online Mobile Legend: Bang-Bang* adalah game yang dikeluarkan pada tahun 2016 dan *booming* di Indonesia pada tahun 2017 sampai sekarang. *Game online mobile legend* ini membawa kesenangan tersendiri bagi para penggunanya. *Game online mobile legend* ini diminati diberbagai kalangan termasuk para pelajar. Para pelajar yang sudah sering memainkan *game online mobile legend* ini berpendapat bahwasanya game online mobile

legend sangat menarik dan seru karena ada tantangan di dalam *game* tersebut. Para pelajar pengguna *game online mobile legend* awalnya hanya ikut-ikutan dengan teman mereka namun lama kelamaan mereka juga menjadi pengguna aktif *game online mobile legend* tersebut, sehingga pada akhirnya mereka banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online mobile legend* tersebut. Para pelajar bisa bermain *game online mobile legend* dalam kurun waktu lebih dari 2 jam dalam seharinya. Hal tersebut jika dilakukan terlalu sering tentu membawa perubahan bagi para penggunanya terlebih dari segi perilaku komunikasi mereka terhadap orang disekitar.

Perasaan para pelajar pengguna *game online mobile legend* hampir memiliki perasaan yang sama dengan apa yang mereka rasakan. Setelah bermain *game online mobile legend* perilaku komunikasi para pelajar dengan orang sekitar juga terbilang menjadi kasar terlebih ketika mereka kalah dalam permainan tersebut. Bahasa kasar yang awalnya hanya digunakan apabila berbicara dengan rekan-rekan atau teman karib serta dalam suasana yang sangat tidak terlalu resmi dalam bermain *game online mobile legend* tersebut, namun ketika berkomunikasi dengan orang sekitarnya atau diluar dari *game online mobile legend* tersebut bahasa kasar ini terbawa oleh para pengguna *game online mobile legend* tersebut. Penyebab terjadinya bahasa kasar dalam permainan ini apabila mereka diganggu dan ada team yang bermain bodoh atau noob dalam pertandingan *game* tersebut. Setelah bermain *game online mobile legend* juga perilaku para pelajar cenderung sangat malas ketika dipanggil atau disuruh oleh orang sekitarnya karena mau asik bermain *game online mobile legend* saja, mereka juga menjadi *slow respon* atau lama merespon perkataan orang disekitar. Bahkan ada sebagian dari pelajar pengguna *game online mobile legend* ini yang menjadi pendiam dan tidak banyak bicara kepada orang sekitar dan jarang bersosialisasi dengan sekitarnya karena terlalu asik bermain *game* dan mereka juga mengatakan lebih seru bercengkrama dengan sesama pemain *game* saja. Namun setelah bermain *game online*

mobile legend tidak ada perilaku yang negatif berkaitan antara pemain dengan *game online* tersebut. Para pelajar juga tidak mengikuti perilaku seperti bertarung dan berantam pada permainan tersebut di dalam dunia nyata. Perilaku yang berkaitan dengan game hanyalah kebiasaan mereka yang *friendly* atau ramah kepada sesama pemain sehingga terbawa pada kehidupan nyata mereka, para pelajar menjadi lebih ramah kepada orang yang baru mereka kenal sehingga mereka mendapatkan banyak teman dan kelompok.

Namun setelah mereka bermain *game online mobile legend* ada beberapa perilaku karakter hero yang dijadikan motivasi bagi para pelajar. Dari karakter *hero* tersebut ada yang berperilaku seperti pemberani, gagah, kuat dan semangat. Hal inilah yang dijadikan motivasi oleh para pelajar dalam kehidupan nyata mereka. Dalam permainan tersebut apabila kita ingin mencapai suatu kemenangan atau mencapai hadiah maka kita harus berjuang terlebih dahulu, harus melawan musuh terlebih dahulu. Itulah yang membuat para pelajar termotivasi dalam kehidupan nyata apabila mereka ingin mencapai sesuatu maka mereka harus berusaha terlebih dahulu.

Kemudian ada beberapa perilaku komunikasi negatif yang muncul ketika para pelajar tidak bermain *game online mobile legend*. Para pelajar akan merasa uring-uringan, merasa cepat bosan dan merasa gelisah apabila mereka tidak bermain game tersebut. Hal ini juga dibenarkan oleh orang tua para pelajar yang merasa bahwasanya para pelajar sudah kecanduan *game online mobile legend*.

Game online juga dapat memberikan dampak negatif bagi penggunaannya diantaranya adalah:

- a. Akan merasa gelisah apabila mereka tidak bermain *game online* tersebut
- b. Terlalu banyak menghabiskan waktu demi untuk bermain *game online*.
- c. Kurang perhatian dengan kondisi kesehatan mereka terutama pada mata yang terus terusan menatap layar handphone lebih dari 2 jam.

- d. Menimbulkan rasa malas dan kesal atau emosi ketika diajak berkomunikasi orang sekitar pada saat bermain game.

Hal hal tersebut harus dihindari para pengguna *game online mobile legend* jangan sampai mereka menjadi kecanduan dan membawa banyak perubahan pada diri mereka karena terlalu sering bermain *game online mobile legend*.

Adapun aktivitas para pelajar pengguna *game online mobile legend* setelah mereka memainkan *game* tersebut. Apabila dalam permainan tersebut mereka menang melawan musuh maka mereka merasa bahagia dan senang serta melakukan aktivitas seperti biasanya. Namun ketika mereka kalah dalam permainan tersebut mereka akan merasa kesal dan marah serta menjadi malas untuk melakukan aktivitas seperti biasanya. Namun 3 dari 5 informan melakukan aktifitas seperti biasanya setelah mereka bermain *game mobile legend*. Setelah bermain *game online mobile legend* dapat dikatakan aktivitas belajar para pelajar pengguna *game online mobile legend* menjadi terganggu, karena para pelajar menghabiskan banyak waktunya untuk bermain game online yang bahkan lebih dari 2 jam dalam sehari. Para pelajar lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada untuk belajar. Menurut mereka bermain game lebih seru daripada belajar. Para pelajar cenderung sedikit malas ketika mereka akan belajar. Namun 2 dari 5 pelajar lebih memilih membagi waktu mereka antara *game online* dengan pelajaran sekolah, sebisa mungkin mereka membagi waktunya agar pelajaran sekolah tidak terganggu.

Kemudian ketika ditanya adakah kaitan antara *game online mobile legend* dengan pembelajaran sekolah dan para pelajar memiliki perasaan dan jawaban yang sama. Mereka mengatakan tidak ada kaitannya antara permainan tersebut dengan pelajaran khusus disekolah. Namun para pelajar mendapatkan kosa kata baru dalam bahasa inggris yang

sebelumnya tidak mereka ketahui. Karena dalam permainan tersebut semuanya menggunakan bahasa Inggris, jadi untuk mengerti alur dari permainan tersebut para pelajar harus mengerti arti dari bahasa di dalam permainannya. Ada juga beberapa kosakata bahasa Inggris yang mereka dapat dan mereka terapkan di dalam kehidupan nyata.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori *Uses and Effect*. Teori *uses and effect* adalah teori yang menjelaskan hubungan antara komunikasi massa yang disebarkan melalui media massa dan berdampak pada pengguna media massa yang menimbulkan *effect* bagi pengguna media massa tersebut. Teori ini jika dikaitkan dengan penelitian, maka penelitian ini menekankan tentang penggunaan *game online Mobile Legend: Bang-Bang* tersebut menghasilkan efek bagi para penggunanya. Contohnya adalah ketika seseorang terlalu sering menggunakan media sosial maka media sosial tersebut akan mendatangkan *effect* bagi para penggunanya. Maka teori ini berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan, dimana para pelajar pengguna *game online mobile legend* terlalu sering bermain *game online* sehingga membawa perubahan dari segi perilaku komunikasi bagi para penggunanya. *Effect* perubahan perilaku komunikasi yang ditimbulkan dari *game online mobile legend* tersebut seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwasanya para pelajar pengguna *game online mobile legend* memiliki suasana hati yang sama seperti apa yang mereka rasakan. Para pelajar akan merasa senang dan berperilaku baik kepada orang disekitar apabila mereka menang di dalam permainan tersebut, apabila mereka kalah dalam permainan tersebut maka para pelajar akan cenderung emosi dan kesal sehingga terbawa kepada orang disekitar mereka. *Uses* atau penggunaan para pelajar dalam bermain *game mobile legend* ini lebih dari 2 jam dalam sehari. Hal ini semakin memperkuat perubahan yang terjadi pada perilaku komunikasi para pelajar pengguna *game online mobile legend* karena mereka hampir setiap hari bermain *game online mobile legend* tersebut. Dan para pelajar cenderung

mengikuti dan termotivasi oleh karakter-karakter *hero* di dalam permainan tersebut yang mempunyai sisi *positifnya*. Penggunaan *game online* yang terlalu lama dan terlalu sering akan membawa perubahan-perubahan bagi para penggunanya yang salah satu nya adalah perubahan perilaku komunikasi para pengguna game online tersebut. Inilah kaitan antara penelitian ini dengan teori yang digunakan oleh peneliti.

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna *Game online Mobile Legend: Bang-Bang: Bang-Bang*” di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game online Mobile Legend: Bang-Bang* adalah permainan *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang dapat dimainkan pada android atau telepon genggam. Permainan ini sangat diminati diberbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa bahkan yang sudah berumah tangga juga masih meminati permainan ini. *Game online mobile legend* ini dirilis pada tahun 2016 dan booming atau ramai di Indonesia pada tahun 2017. *Game online mobile legend: bang- bang* ini dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja asal tersambung dengan koneksi internet. Para pemain berlomba-lomba fokus dalam memenangkan permainan ini untuk mendapatkan hadiah serta untuk kenaikan peringkat permainan mereka. Permainan ini memiliki fasilitas didalamnya seperti *room chat* dan *on mic* sehingga para penggunanya dapat berkomunikasi satu sama lain atau sesama pemain walaupun dengan jarak jauh. Para pengguna *game online mobile legend* ini biasanya memiliki team atau kelompok yang memiliki tujuan yang sama sehingga memudahkan mereka untuk saling berkomunikasi mengenai permainan tersebut. Terlebih para pelajar sangat suka bermain *game online* ini karena mereka mengatakan ada keseruan dan tantangan di dalam *game online mobile legend* ini. Kebiasaan para pelajar bermain *game online mobile legend* membawa perubahan bagi diri mereka yang salah satunya dalam segi perilaku komunikasi para penggunanya. Para pelajar juga

menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game online mobile legend*, mereka dapat bermain *game online mobile legend* lebih dari 2 jam dalam sehari. Karena kebiasaan bermain *game online* tersebut para pelajar menjadi jarang berinteraksi dengan orang yang ada disekitar mereka. Karena terlalu asik bermain *game* para pelajar jadi mengacuhkan orang-orang disekitar mereka. Para pelajar juga memiliki perilaku komunikasi yang berbeda dengan orang disekitarnya, sebagian pelajar menjadi sangat kesal dan marah ketika mereka kalah dalam permainan tersebut dan menjadikan mereka malas untuk berinteraksi dengan sekitarnya dan cenderung menjadi anak yang pendiam serta tidak banyak berbicara. Perilaku komunikasi para pelajar yang berkaitan dengan *game online mobile legend* tidak terlalu terbawa negatif. Perilaku komunikasi yang terbawa dari permainan tersebut adalah perilaku komunikasi yang sangat *friendly* atau ramah kepada semua orang. Jadi pada kehidupan nyata apabila mereka bertemu orang baru untuk bermain *game* maka mereka akan cenderung terbuka dan menerima orang tersebut yang membuat mereka memiliki banyak teman dan kelompok. Namun para pelajar tidak terlalu mencontoh perilaku buruk dari permainan yang mereka mainkan tersebut, permainan tersebut tidak menjadikan mereka arogan dalam kehidupan nyata walaupun permainan yang mereka mainkan adalah bertema pertempuran. Para pelajar juga tidak menirukan adegan-adegan berantam pada permainan tersebut di kehidupan nyata mereka.

Setelah bermain *game online mobile legend* tersebut ada beberapa perilaku komunikasi yang para pelajar suka dari karakter-karakter hero dalam permainan itu yang dapat dijadikan motivasi bagi mereka. Para karakter *hero* dalam permainan ini memiliki sifat yang bisa dikatakan tegas, kuat, dan tidak gampang menyerah untuk mendapatkan hadiah dan mencapai kemenangan. Hal inilah yang menjadikan motivasi bagi para pelajar dalam kehidupan nyata, bagi mereka apabila kita ingin mendapatkan sesuatu dan mencapai kemenangan maka kita harus gigih

dan bekerja keras. Namun ada hal negatif yang muncul ketika para pelajar tidak bermain *game online mobile legend*, mereka akan cenderung merasa gelisah, seperti tidak tau ingin melakukan apa dan selalu merasa kesal. Hal itu juga dirasakan oleh orang yang ada disekitar mereka dan beranggapan bahwa para pelajar tersebut telah kecanduan *game online*.

2. Karena terlalu cenderung bermain *game online mobile legend* terdapat perubahan yang bukan hanya pada perilaku komunikasi para pelajar saja, tetapi ada perubahan yang terjadi dari segi aktivitas para pelajar pengguna *game online mobile legend*. Setelah bermain *game online mobile legend* aktivitas belajar para pengguna game tersebut juga cukup terganggu. Mereka menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game* sehingga menjadikan mereka malas untuk memulai pembelajaran sekolah. Ada beberapa dari pelajar yang juga dapat mengatur waktu mereka antara bermain permainan *online* dengan pembelajaran sekolah. Kemudian para pelajar pengguna *game online mobile legend* mengatakan tidak kaitan antara *game* tersebut dengan pembelajaran sekolah mereka. Namun melalui *game* tersebut para pelajar juga mendapatkan ilmu dari yang mereka tidak tau dan setelah bermain *game online mobile legend* mereka menjadi tau dan hapal. Ada beberapa kosa kata bahasa inggris yang mereka dapat dan mereka ketahui sehingga dapat diterapkan di kehidupan nyata, karena di dalam *game* tersebut menggunakan bahasa asing jadi untuk mengetahui alur dari permainan itu mereka harus mengerti bahasa yang ada di dalamnya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Bagi para pelajar pengguna *game online* hendaknya dikurangi durasi atau waktu bermain *game online* agar tidak terlalu membawa perubahan dalam segi perilaku komunikasi. Banyak bersosialisasi dan

berkomunikas dengan sekitar agar tidak terpaku pada game online mobile legend saja. Lakukan kegiatan lain seperti gotong royong, belajar bersama teman, atau olahraga terlebih dimasa pandemi ini kita harus menjaga kesehatan.

2. Bagi orang tua sebaiknya dilakukan pengawasan terhadap para pelajar yang bermain *game online mobile legend* agar waktu mereka tidak terfokus pada game saja. Diajak bersosialisasi dan sering diajak cerita agar mereka tidak cuek dengan sekitarnya. Diarahkan bahwasanya terlalu banyak bermain game akan menimbulkan dampak bagi diri mereka sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arifin Zainal, 2014, *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip Teknik, Prosedur*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- As-salafi Luqman Muhammad, 2015 “*Al-Adab Almufrad (Kumpulan Hadits Adab dan Akhlak Seorang Muslim)*”, Jakarta: Griya Ilmu
- Aw. Suranto, 2010, *Komunikasi Sosial Budaya*, Yogyakarta, Graha Ilmu
- Bungin Burhan, 2006, *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi: Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Departemen Agama RI, 2005, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Jakarta: J-Art
- DeVito A. Joseph, 2011, *Komunikasi Antar Manusia, Edisi Kelima*, Tangerang Selatan, Karisma Publishing Group
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Haidir, Salim, 2019, *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*, Jakarta: Kencana
- K.Sabide Alif Muhammad, 2010, *Buku Ajat Metodologi Penelitian Sosial: Keahlian Minimum Untuk Teknik Penulisan Ilmiah*, Makassar, Fakultas Kehutanan Universitas Hasanuddin
- Khasanah Uswatun, 2020, *Pengantar Microteaching*, Yogyakarta, Penerbit Deepublish
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Moleong, Lexy J.. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurudin, 2016, *Ilmu Komunikasi Ilmiah Dan Populer*, Jakarta: Rajawali Pers
- Onong Uchjana Effendy, 1984, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Ramayulis, 2007. *Psikologi Agama*, Jakarta: Kalam Mulia
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, Cet. 6
- Sunaryo, 2004, *Psikologi Untuk Keperawatan*, Jakarta, Buku Kedokteran EGC
- Wahyuningsih Sri, 2013, *Metode Penelitian Studi Kasus (Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitian)*, Bangkalan-Madura, UTM PRESS
- Yusup M. Pawit, 2010, *Komunikasi Instruksional Teori & Praktik*, Jakarta, PT Bumi Aksara

Jurnal:

- Mandey Johansen & Najooan Jill Stephanie, 2011, Transformasi Sebagai Strategi Desain (Arsitektur Unstrat, Media Matrasain) Vol 8, No 2
- Yunus Rasid, 2013, *TRANSFORMASI NILAI-NILAI BUDAYA LOKAL SEBAGAI UPAYA PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula di Kota Gorontalo)*, (Mahasiswa Magister S2 Pendidikan Kewarganegaraan Pascasarjana UPI) Vol. 14. No. 1, ISSN 1412-656X

Internet:

- <http://difanurasmaniah.blogspot.com/2018/05/dampak-game-online.html> (Diakses 1 April 2021, Pukul 18:00 WIB)
- <http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html> (Diakses pada 31 Maret 2021, Pukul 12:00 WIB)
- https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring (Diakses pada 3 April 2021, Pukul 13:23 WIB)
- <https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/28/183432569/teori-perilaku-manusia> (Diakses pada 1 April 2021, Pukul 18:00 WIB)

Wawancara

Wawancara Dengan Daffa Alfarishy (21 Juli 2021)

Wawancara Dengan Irgi Fahrezy Bisri (22 Juli 2021)

Wawancara Dengan Doni Tata Praditya (23 Juli 2021)

Wawancara Dengan Ade Firmansyah (24 Juli 2021)

Wawancara Dengan Wandu Septian (29 Juli 2021)

Wawancara Dengan Ibu Nurhenny (Orang Tua Daffa Alarishy, 21 Juli 2021)

Wawancara Dengan Ibu Safrida (Orang Tua Irgi Fahrezy Bisri, 22 Juli 2021)

Wawancara Dengan Ibu Fitriana (Orang Tua Doni Tata Praditya, 23 Juli 2021)

Wawancara Dengan Ayu Lestari (Kakak Ade Firmansyah, 24 Juli 2021)

Wawancara Dengan Chairul Amri (Abang Wandu Septian, 29 Juli 2021)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI



Indry Ayu Desvira atau akrab disapa Indry, lahir di Rantauprapat Kabupaten Labuhanbatu pada 02 Desember 1998 dan pada saat ini berusia 22 tahun. Penulis merupakan putri sulung dari Bapak Indra dan Ibu Safrida. Menempuh pendidikan di SDN 112143 Rantauprapat pada tahun 2005-2011, SMP Negeri 1 Rantau Selatan pada tahun 2011-2014, SMA Negeri 1 Rantau Selatan 2014-2017, dan melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial pada tahun 2017-2021.

Selain kuliah peneliti juga mengikuti organisasi seperti Senat Mahasiswa (SEMAF) sebagai anggota Kominfo masa priode 2020-2021. Peneliti juga sangat senang melakukan pekerjaan diluar ruangan, bersosialisasi dengan masyarakat, bekerja sama dengan team dan senang menambah relasi pertemanan. Penulis juga menyadari bahwa penelitian yang penulis lakukan masih belum seutuhnya sempurna, karena sejatinya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Apabila ada kritik dan saran dari para pembaca dapat disampaikan kepada penulis di alamat email Indryayu3@gmail.com dan dapat juga melalui media sosial Instagram penulis @indrydsvra.

