

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini membuat semua pekerjaan yang dilakukan oleh manusia menjadi lebih mudah dan cepat (Sutirna 2019:20)¹ Perkembangan dunia teknologi dan teknologi komunikasi menjadi aspek dan elemen yang dapat saling berkaitan. Teknologi untuk hal permainan dalam berbasis digital menjadi aspek yang dapat berkembang pesat. Kemunculan permainan berbasis digital tersebut menjadi salah satu sasaran penting untuk perkembangan komunikasi setiap manusia yang berkembang. Seiring perkembangan zaman dan perkembangan dunia teknologi. Munculnya berbagai macam permainan dengan berbasis digital tersebut menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan dunia peradaban manusia. Perkembangan teknologi dalam abad ke-20 menjadi salah satu perkembangan terpesat dalam peradaban yang ada. Manusia dituntut untuk ikut berkembang dalam kemajuan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi saat ini dapat ditemui pada segala kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan bermain. Permainan dalam bentuk digital atau game sangat diminati oleh semua kalangan, baik anak-anak hingga orang dewasa. Game dapat ditemukan pada media *Hand Phone* maupun personal computer (PC).

¹ Sutirna (2019). *Inovasi dan Pembelajaran Teknologi*: Karawang, Universitas Singaperbangsa

Kemudian dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi sampai banyak orang yang membuat permainan (Game) melalui *Hand Phone* termasuk juga game online mobil legends : Bangbang. Selanjutnya karena game ini sangat simple dan juga menarik maka banyak orang tertantang bahkan sampai ketagihan untuk memainkan game ini baik itu anak kecil, remaja, dewasa sampai orang tua. Karena mereka sudah ketagihan untuk memainkan game ini bahkan mereka sampai tidak mengenal waktu, mereka memainkan game ini dimana saja termasuk para mahasiswa.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan peneliti melihat banyak sekali kalangan terpelajar yang kecanduan memainkan game online Mobile Legends, bahkan para mahasiswa juga banyak yang kecanduan oleh game tersebut. Dikalangan mahasiswa mereka memainkan game ini di kantin saat jam istirahat usai menyelesaikan perkuliahan, namun juga ada yang sedang dalam proses perkuliahan yang memainkan game ini. Sebelum mengenal *game online Mobile Legends* mahasiswa memiliki kebiasaan pergi kekantin untuk makan dan minum dan juga sering tukar pikiran, dan ada juga yang mengisi waktu luang mereka dengan bermain futsal, dan berkumpul melakukan hal yang lebih bermanfaat. Namun saat populernya game ini membuat aktifitas gamers berubah, mereka lebih sering berkumpul dikantin dalam waktu yang lama, sampai para gameer memperlihatkan ekspresi kekesalan saat kekalahan, berbicara kotor dan kasar seperti: NOOB, Jancuk, Tolol, Bocah, Bego dan banyak lagi bahasa kasar lainnya. Tidak hanya ucapan kasar, terkadang untuk melampiaskan emosi dalam bermain game mereka melakukan kekerasan non

verbal terhadap diri sendiri seperti: memukul, membanting dan melempar barang yang ada disekitarnya.

Game online Mobile Legends dapat menambah fokus dan keterampilan saat bermain game akan fokus untuk mendapatkan skor terbaik dan meraih kemenangan. Sehingga seseorang yang sedang bermain game butuh keterampilan dalam bermain game, di mana dapat melatih koordinasi antara indera pengelihatan dan tangan dalam memainkan joystick maupun keyboard dan mouse *guys*. Kemudian bermain game saat ini tidak hanya bisa dapat dilakukan sendiri tetapi dapat dimainkan bersama sehingga dapat melatih kerja tim. Bermain bersama teman-teman kamu dan membentuk satu tim tentu bakal lebih seru dibanding sendiri. Bermain game seperti *Mobile Legends* atau *Arena of Valor (AoV)* untuk melatih kerja sama tim. Dijamin setelahnya kamu dan teman-teman bakal lebih kompak deh Setelah kamu berhasil melupakan masalah yang sedang kamu hadapi, bermain game juga dapat mengurangi tingkat depresi pada pikiran kamu. Bermain game yang menyenangkan dapat mengaktifkan saraf parasimpatis yang mengurangi tekanan yang menimbulkan stres pada diri kamu loh *guys*. Jika kamu mau ke jenjang bermain game yang lebih serius, kamu tampaknya harus mencoba beberapa game yang mampu melatih kesabaran.

Pada saat ini sedang ramai-ramainya permainan *game online* di kalangan pelajar. Berkembangnya *game* secara global adalah pengaruh dari perkembangan teknologi, dimana sangat banyak perubahan-perubahan terjadi, yang selama ini *game* hanya dimainkan dengan menggunakan perangkat keras

seperti *play station* dan *gamebout*. Namun di era globalisasi saat ini *game online* dapat dengan mudah dimainkan menggunakan *networking online* yang biasanya disebut permainan *game online*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya. Bermain *game* secara *online* menjadi aktivitas yang paling menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat. Kemudahan untuk mengakses *game online* ini dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan menggunakan teknologi internet (Strittmatter; dkk, dalam Novrialdy, 2021: 149).

Kehadiran *game online* banyak menarik perhatian kalangan remaja di masyarakat. Sampai saat ini, permainan *game online* sangat digemari para remaja, terutama yang masih duduk di bangku sekolah. Hal ini terbukti ketika jam istirahat tiba, banyak para siswa yang berkumpul untuk bermain *game online*. Mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu istirahat dengan bermain *game online*. Para pelajar juga cenderung tidak mengerjakan tugas yang diberikan dari sekolah. Disebabkan ketika berada di rumah pun mereka asyik bermain *game*. Tentu hal ini akan membawa dampak negatif bagi pertumbuhan remaja. Dampak-dampak yang bisa dialami para remaja jika bermain *game online* secara berlebihan yaitu kurang berinteraksi dengan teman sekitar, kehilangan kontrol atas waktu, dan penurunan nilai akademik.

Seseorang yang sedang bermain *game online* tidak akan menghiraukan lingkungan disekitarnya. Ia hanya akan fokus pada layar *handphone* dan lebih senang untuk mengasingkan diri. *Game online* dapat menyebabkan remaja tidak saling berinteraksi dengan teman sekitarnya dan sering berbicara sendiri dengan gadget. Permainan *game online* ini juga cenderung membuat remaja membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Hubungan dengan teman sebaya dan keluarga menjadi renggang dikarenakan waktu bersama jauh berkurang, karena pergaulan hanya pada *game online*. Kemudian pemain juga dapat kehilangan kontrol atas waktu remaja yang kecanduan *game online* akan lebih banyak menghabiskan waktunya. Fenomena kecanduan *game online* yang semakin luas menjadikan gangguan bagi para remaja. Gangguan yang semakin terlihat nyata ini mempengaruhi prioritas para remaja, minat remaja terhadap sesuatu yang tidak terkait dengan *game online* menjadi sangat rendah.

Penurunan Nilai Akademik juga terjadi pada seseorang yang kecanduan *game online* karena permainan *game online* juga bisa menghambat remaja dalam belajar atau menjadikan para remaja tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game* tersebut. Remaja yang kecanduan *game online* akan cenderung menjadikannya semakin malas belajar.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa, bermain *game* secara berlebihan akan membawa dampak negatif. Dampak negatif dari kecanduan *game online* ini di antaranya kurang berinteraksi dengan teman sekitar, kehilangan kontrol atas waktu, dan penurunan nilai akademik.

Begitu juga pada mahasiswa IAILM Suryalaya khususnya di Fakultas Dakwah yang semestinya mereka tidak ikut terpancing dengan perkataan kotor tetapi mereka malah terbawa berkata kotor.

Pada saat bermain game online mahasiswa tersebut terlihat sangat fokus dengan game yang dimainkannya, sehingga lupa dengan lingkungan yang ada disekitarnya dan peneliti juga melihat tidak efektifnya komunikasi dengan lawan bicaranya. Perkataan-perkataan kurang baik juga sering muncul. Permainan game Mobile Legends: Bang Bang disamping memiliki dampak negative juga memiliki dampak positif, secara umum permainan ini memiliki dampak positif yaitu dapat melatih kecerdasan otak berupa ketelitian, ocus dan kesabaran juga dapat meningkatkan kerja sama tim yang luar biasa.

Berangkat dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pola antar pemain dalam permainan game Mobile Legends: Bang Bang. Kemudian dalam menganalisis penelitian ini, penulis menggunakan teori komunikasi verbal dan non verbal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis fenomenologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam game Mobile Legends: Bang Bang terdapat salurankomunikasi verbal berupa discord, microphone dan voice chat, komunikasi non verbalnya berupa sticker, emoji. Sedangkan bentuk komunikasi verbal berupa mabar (main bersama), squad (tim atau kelompok bermain dalam game), bentuk komunikasi non verbal berupa istilah-istilah khusus seperti noob, AFK, GG, GGWP, savage, buff, dan sebagainya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah kode etik komunikasi antar pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang ?
2. Bagaimana pola komunikasi antar pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang ?
3. Bagaimana dampak komunikasi permainan Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap kepribadian?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Mengetahui kode etik pemain komunikasi antar pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang
2. Mengetahui pola komunikasi antar pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang?
3. Mengetahui dampak komunikasi permainan Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap kepribadian

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada berbagai pihak sebagai berikut :

1. Manfaat Secara teoritis. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan informasi dan dokumentasi ilmiah didalam studi dakwah dan imu

komunikasi, khususnya yang berhubungan dalam bidang strategi komunikasi. Penelitian ini juga diharapkan berguna untuk acuan dimasa depan.

2. Manfaat secara praktis. Peneliti berharap penelitian ini dapat menyumbangkan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa, masyarakat dan bagi banyak pihak lain yang terkait dalam mengetahui strategi komunikasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan dan pengetahuan untuk mahasiswa Fakultas Dakwah, Institut Agama Islam Latifah Mubarakiyah.

E. Kerangka Pemikiran

Globalisasi merupakan suatu proses yang mendunia, hasil kecanggihan teknologi salah satunya adalah smartphone yang bertujuan untuk mempermudah aktivitas kehidupan manusia salah satunya dalam bidang hiburan. Game online merupakan sebuah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Game online yang sedang populer saat ini adalah Mobile Legends: Bang Bang. Mobile Legends: Bang Bang merupakan jenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang menampilkan modus pertempuran 5 vs 5, pertarungan classic 3lane, serta pertandingan negara lawan negara. Pola Komunikasi *Mobile Legends*, Komunikasi non verbalnya dalam bentuk fitur sticker dan emoji. Fitur sticker dan emoji dapat mewakili emosi, perasaan dari pemain di dalam game. Saluran

tersebut hanya digunakan di dalam game, diluar game juga terdapat saluran pertemuan antar pemain yang dinamakan gathering. Sticker merupakan sebuah simbol (dapat bergerak) untuk mengungkapkan emosi/perasaan yang ingin diungkapkan antar sesama pemain pada saat permainan berlangsung.

Game MOBA adalah *Mobile Legends*. Game ini dimainkan dengan cara mengontrol salah karakter yang disebut hero dari daftar hero yang sudah dimiliki. Kerja sama tim menjadi kunci dipertandingan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental atau dasar. Kode etik pemain komunikasi antar pemain Game Online *Mobile Legends: Bang Bang Sportif* , setiap game mempunyai aturannya masing-masing dan ada step-step yang harus dilalui. Kamu harus mengikuti aturan main dengan jujur. Jangan karena ingin memenangkan game lalu melakukan segala cara seperti cheat. Itu sangat tidak etis. Orang yang suka *cheat* dalam game tentunya sangat tidak disukai karena menyebabkan kejengkelan orang lain. Lalu bagi diri sendiri tentunya tak ada kepuasan dari kemenangan yang diperoleh dengan cara curang. Belum lagi ada risiko terkena *banned* dari aplikasi. Hindari perilaku diskriminatif, saat bermain game online tentu kamu akan menjumpai banyak sekali aneka macam orang dari latar belakang yang berbeda- beda.

Dampak komunikasi permainan Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* terhadap kepribadian seseorang menjadi kecanduan, sehingga

lupa waktu dan cenderung malas dalam melakukan berbagai kegiatan karena *Game online* menjadi idola bagi semua kalangan. Seseorang yang sudah ketagihan cenderung menyendiri dan kurang bersosialisasi langsung dengan lingkungan sekitar. Beberapa karakter pada *Game Online Mobile Legends* dapat menular pada kehidupan sehari-hari, perilaku, perkataan, serta watak pada *Game Online Mobile Legends* dapat merubah kepribadian pada kehidupan nyata sehari-hari.

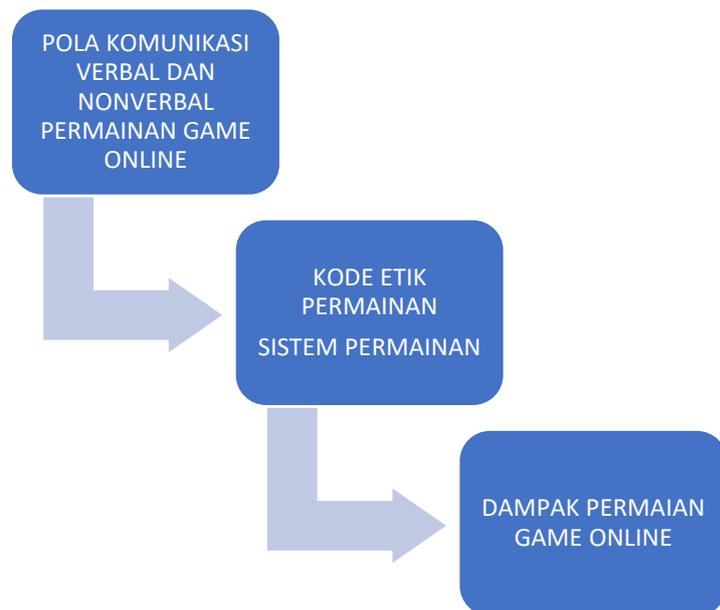
Namun demikian *Game Online Mobile Legends* dapat dijadikan alternatif sebagai refreshing untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas, namun tetap harus dapat mengontrolnya dengan baik sehingga karakter buruk tidak dicontoh dalam kehidupan sehari-hari namun karakter-karakter baik pada *Game Online Mobile Legends* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Pola Komunikasi Primer merupakan suatu proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu simbol (symbol) sebagai media atau saluran. Dalam pola ini terbagi menjadi dua lambang, yaitu lambang verbal dan lambang nirverbal (Onong, 2006 : 11-14). Lambang verbal yaitu bahasa sebagai lambang verbal yang paling banyak dan paling sering digunakan, karena bahasa mampu mengungkapkan pikiran komunikator. Lambang nirverbal yaitu lambang yang digunakan dalam berkomunikasi selain bahasa, merupakan isyarat dengan anggota tubuh antara lain mata, kepala, bibir, dan tangan. Selain itu, gambar juga sebagai lambang komunikasi nirverbal, sehingga

dengan memadukan keduanya maka proses komunikasi dengan pola ini akan lebih efektif.

Pola komunikasi antar pemain *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang terdapat komunikasi non verbal dalam bentuk fitur sticker dan emoji. Fitur sticker dan emoji marah atau kesal sering muncul dapat mewakili emosi, perasaan dari pemain di dalam game. Saluran tersebut hanya digunakan di dalam game, diluar game juga terdapat saluran pertemuan antar pemain yang dinamakan gathering. Sticker merupakan sebuah simbol (dapat bergerak) untuk mengungkapkan emosi atau perasaan yang ingin diungkapkan antar sesama pemain pada saat permainan berlangsung. Di dalam *Game Online Mobile Legends* terdapat komunikasi verbal sebagai : “Komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan. Melalui kata-kata seseorang mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan atau maksudnya menyampaikan kata, data dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat dan bertengkar. Dalam komunikasi verbal itu bahasa memegang peranan penting.

Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis atau lisan, komunikasi verbal ini berbentuk penggunaan kata yang jelas dan ringkas, arti konotatif, dan selaan serta kesempatan bicara



Gambar 1. 1
Kerangka Pemikiran

F. Kajian Pustaka

1. Kenny K. Frisca (2013) dengan judul Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online DragonnestIndonesia: Universitas Pembangunan Nasional [Veteran] Yogyakarta, tahun 2013. Tujuan penelitian ini bahwa ada pola yang digunakan dalam komunikasi virtual. Yaitu yang pertama pola komunikasi antarpersonal. Interaksi yang tercipta dalam komunikasi antarpersonal lebih bertujuan untuk melakukan transaksi jual beli dan pemecahan konflik antar gamers. Sedangkan, pola komunikasi yang kedua adalah Pola Komunikasi Kelompok, di mana pemanfaatan komunikasi lebih kepada koordinasi tim, menjalin pertemanan dan mencari informasi antar gamers dalam game online tersebut. Penelitian oleh Kenny K. Frisca ini mempunyai persamaan yakni sama-sama mengkaji tentang Komunikasi dalam Game Online dan menggunakan metode kualitatif deskriptif, namun perbedaan dalam penelitiannya adalah subyek penelitian lebih kepada komunikasi

antarpribadi, dan obyek yang digunakan adalah Game Online Dragonnest Indonesia. Sedangkan obyek dalam penelitian ini memfokuskan pada model komunikasi virtual yang digunakan oleh pengguna game online mobile legends.

2. Teuku Romy Syahputra diatas terpaku pada pengaruh atau dampak dari game itu sendiri, sedangkan penelitian yang penelitikakukan adalah mendeskripsikan Model Komunikasi Virtual pengguna game online, fokus penelitian ini pada bagaimana model komunikasi virtual pada game online mobile legends dan bagaimana bahasa yang digunakan.
3. Agus Triyono dan Kurniawan Kunto Yuliarso (2011) dengan judul Bermain di Kehidupan Digital (studi Virtual Ethnography pendekaran Uses and Gratification pada pemain farmville di facebook.com), Universitas Muhammadiyah Surakarta dan Universitas Gajah Mada, Tahun 2011. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat motif uses and gratifications seperti apa yang ada di benak para pemain game di SNS. Dengan paradigma konstuktifitas serta dengan design penelitian virtual ethnography. Pada penelitian Agus Triyono dan Kurniawan Kunto Yuliarso mempunyai persamaan yakni mengkaji tentang komunikasi virtual. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian tersebut menggunakan teori uses and gratifications dan objek yang digunakan adalah game online Farmville di Facebook.com. Sedangkan penelitian ini mendeskripsikan model komunikasi virtual dan objek yang digunakan adalah model komunikasi game online mobile legends: Bang Bang

4. Teuku Romy Syahputra di atas terpaku pada pengaruh atau dampak dari game itu sendiri, sedangkan penelitian yang penelilitakukan adalah mendeskripsikan Model Komunikasi Virtual pengguna game online, fokus penelitian ini pada bagaimana model komunikasi virtual pada game online mobile legends dan bagaimana bahasa yang digunakan.
5. Penelitian selanjutnya yaitu jurnal oleh Agus Triyono dan Kurniawan Kunto Yuliarso dengan judul Bermain di Kehidupan Digital (studi Virtual Ethnography pendekatan Uses and Gratification pada pemain farmville di facebook.com), Universitas Muhammadiyah Surakarta dan Universitas Gajah Mada, Tahun 2011. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat motif uses and gratifications seperti apa yang ada di benak para pemain game di SNS. Dengan paradigma konstuktifitas serta dengan design penelitian virtual ethnography.

G. Langkah-langkah Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu social, termasuk juga ilmu pendidikan. Sejumlah alasan juga dikemukakan yang intinya bahwa penelitian kualitatif memperkaya hasil penelitian kuantitaif (Aan Komariah, 2019:20.²

² Aan Komariah (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Bandung. Alfabeta

Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrument kunci. Oleh karna itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bias bertanya, menganalisis dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai. Hakikat penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya, mendekati atau berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan focus penelitian dengan tujuan mencoba memahami, menggali pandangan dan pengalaman mereka untuk mendapat informasi atau data yang diperlukan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan studi lapangan (*field research*) dengan jenis penelitian kualitatif (*kualitatif methodology*). Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan teknik dokumentasi. Data yang diperoleh dapat berupa angka, gambar, maupun

fakta- fakta yang dapat disajikan secara statistik dan deskripsi naratif (Antonius. 2014: 12).³

Field research adalah penelitian lapangan yang mencari kemungkinan-kemungkinan dapat atau tidaknya suatu teori yang baru ditemukan sesudah penelitian lapangan.

Pada proses pengumpulan informasi dapat diperoleh Fakta data yang bersifat *kualitatif* sehingga data lebih komprehensif dalam meneliti masalah penelitian, karena peneliti ini memiliki kebebasan untuk menggunakan semua alat pengumpul data sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan. Penelitian yang digunakan adalah *deskriptif analisis* sehingga akan diperoleh uraian deskripsi atau gambaran mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki, penelitian *deskriptif* ini merupakan penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan. Untuk menyatukan data kuantitatif dan data kualitatif agar memperoleh analisis yang lebih lengkap.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Didalam penelitian ini jenis data yang akan diambil yaitu data kualitatif. Data Kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata atau verbal. Cara memperoleh data kualitatif dapat dilakukan melalui wawancara atau diskusi

³ Antonius, Bungaran Simanjuntak. (2014). *Metode Penelitian*: Jakarta.Obor.

b. Sumber Data

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data Primer ialah jenis dan sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber pertama (tidak melalui perantara), baik individu maupun kelompok. Jadi data yang di dapatkan secara langsung. Data primer secara khusus di lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penulis mengumpulkan data primer dengan metode survey dan juga metode observasi. Metode survey ialah metode yang pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis. Penulis melakukan wawancara kepada pemilik usaha woodshouse untuk mendapatkan data atau informasi yang di butuhkan. Kemudian penulis juga melakukan pengumpulan data dengan metode observasi. Metode observasi ialah metode pengumpulan data primer dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan kejadian tertentu yang terjadi. Jadi penulis datang ke tempat untuk mengamati aktivitas yang terjadi pada usaha tersebut untuk mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan apa yang di lihat dan sesuai dengan kenyataannya. Dalam penelitian ini terdapat lima orang responden yang akan dijadikan nara sumber sebagai data primer yaitu Abdul Rahman Wahid (Mahasiswa Ilmu Tasawuf 2019),

Nabil Ichwani (Mahasiswa Ilmu Tasawuf 2019), Muhammad Aonol Hilmi (Mahasiswa Ilmu Tasawuf 2020), Muhammad Fikri Haikal (Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam 2019) dan Usep Abdul Mu'ti (Mahasiswa Ilmu Tasawuf 2019) . Kemudian buku-buku yang dijadikan referensi diantaranya buku Metodologi Penelitian Kualitatif penulis Aan Komariah (2009). Metode Penelitian penulis Antonius, Bungaran Simanjuntak. (2014), Metodologi Penelitian Kualitatif penulis Djaman Satori. (2009), Komunikasi Interpersonal penulis Suranto (2015) dan Inovasi dan Pembelajaran Teknologi penulis Sutirna (2019).

2) Data Sekunder

Data Sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (di peroleh atau dicatat oleh pihak lain). Data sekunder itu berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data dokumenter. Penulis mendapatkan data sekunder ini dengan cara melakukan permohonan ijin yang bertujuan untuk meminjam bukti-bukti transaksi pada usaha woodshouse dan buku yang di gunakan untuk pencatatan transaksi setiap harinya.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi Berpartisipasi

Dalam pandangan Djaman Satori (2009:105), observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun

tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian.⁴

Dalam pandangan Djaman Satori (2009:117), observasi berpartisipasi merupakan teknik berpartisipasi yang sifatnya interaksi dalam situasi alamiah dan melalui penggunaan waktu serta catatan observasi untuk menjelaskan apa yang terjadi.⁵

Dalam penelitian ini observasi dilakukan pada masyarakat Indihiang Kota Tasikmalaya

b. Wawancara Mendalam dan tidak Terstandar

Dalam pandangan Djaman Satori (2009:131), wawancara mendalam adalah suatu proses mendapatkan informasi untuk kepentingan penelitian dengan cara dialog antara peneliti sebagai pewawancara dengan informan atau yang member informasi dalam konteks observasi partisipasi.⁶

Pendapat lain dalam Djaman Satori (2009:133), wawancara tidak terstandar adalah wawancara yang lebih bersifat informal dan diajukan secara bebas kepada subjek.⁷

Menurut Antonius (2014:91), mengemukakan bahwa subjek penelitian adalah seorang atau sesuatu yang ingin diperoleh keterangan. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan pada masyarakat Indihiang Kota Tasikmalaya⁸

⁴ Djam'an Satori. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Bandung. Alfabeta

⁵ Djam'an Satori. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Bandung. Alfabeta

⁶ *ibid*

⁷ *ibid*

⁸ Antonius, Bungaran Simanjuntak. (2014). *Metode Penelitian*: Jakarta. Obor.

c. Studi Dokumentasi

Menurut Djaman Satori (2009:147), dokumentasi adalah rekaman kejadian masa lalu yang ditulis atau dicetak, dapat berupa catatan anekdot, surat, buku harian dan dokumen-dokumen.⁹

Menurut Suharsimi Arikunto(2005:135), mengemukakan bahwa dokumen berasal dari kata dokumen yang artinya barang tertulis.¹⁰

5. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data adalah proses pengumpulan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Analisis yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh.

Menurut Miles & Huberman (1992: 16) analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Mengenai ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:¹¹

a. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data

⁹ Djaman Satori. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Bandung. Alfabeta

¹⁰

¹¹

berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung. Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan (seringkali tanpa disadari sepenuhnya) kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data mana yang dipilihnya. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, membuat memo). Reduksi data/transformasi ini berlanjut terus sesudah penelian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

Reduksi data merupakan bagian dari analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dengan reduksi data peneliti tidak perlu mengartikannya sebagai kuantifikasi. Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, yakni: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Kadangkala dapat juga mengubah data ke dalam angka-angka atau peringkat-peringkat, tetapi tindakan ini tidak selalu bijaksana.

b. Penyajian Data

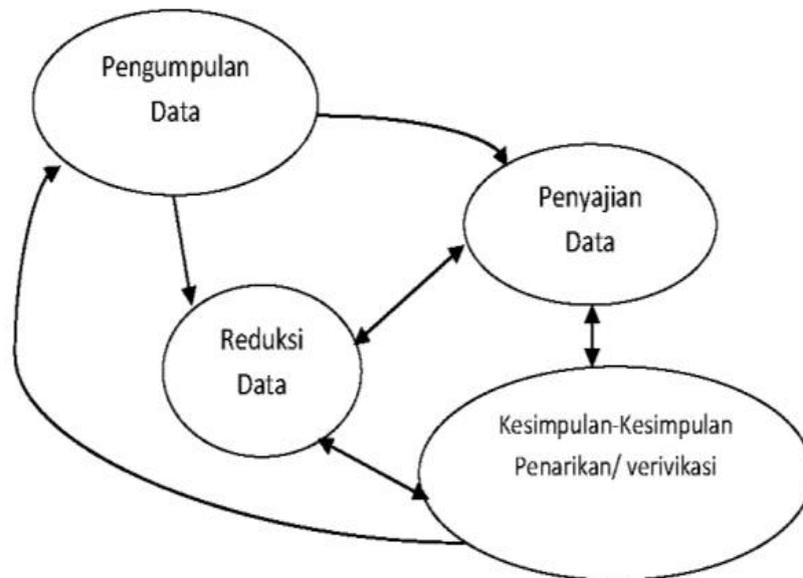
Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan

tindakan. Mereka meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis yang menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai sesuatu yang mungkin berguna.

c. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis (peneliti) selama menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan menghabiskan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan inter subjektif atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain. Singkatnya, makna-makna yang muncul dari data yang lain harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar

dapat dipertanggungjawabkan. Secara skematis proses analisis data menggunakan model analisis data interaktif Miles dan Huberman dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 1.1.
Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman

Peneliti akan mengumpulkan data-data dari lapangan baik berupa hasil observasi maupun wawancara kemudian data yang diperoleh akan direduksi untuk menentukan data apa saja yang diperlukan. Setelah data direduksi sesuai yang diperlukan kemudian data disajikan dan kemudian diambil kesimpulan.

6. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Mahasiswa Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Latifah Mubarakah Suryalaya Kabupaten Tasikmalaya.

b. Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan April- Agustus 2023

H. Sistematika Penelitian

Sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

JUDUL

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Kegunaan Penelitian
- E. Kerangka Pemikiran
- F. Kajian Pustaka
- G. Langkah-langkah Penelitian
- H. Sistematika Penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Pola Komunikasi
 - 1. Pengetian Pola
 - 2. Pengetian Komunikasi
 - 3. Macam-macam Komunikasi
 - 4. Unsur-unsur Komunikasi
 - 5. Proses Komunikasi
 - 6. Hambatan-hambatan Komunikasi
- B. Game Online
 - 1. Pengertian Game Online
 - 2. Macam-macam Game Online
 - 3. Kode Etik Game Online
 - 4. Tujuan Game Online
 - 5. Kegunaan dan Manfaat Game Online

BAB III PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

- A. Latar Belakang Munculnya Game Mobile Legends
- B. Kode Etik Game Mobile Legends
- C. Pola Komunikasi Game Mobile Legends
- D. Dampak Game Mobile Legends Terhadap Kepribadaian Pemain

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN**