

**Sehat Ihsan Shadiqin &
Fathayatul Husna (Ed)**

ISLAM VIRTUAL

Politik, Dakwah dan Kesenangan di Media Sosial

**Willy Hizriani Nasution
Dini Maulina
Wali Fansuri
Ziaul Haj
Maulida Rahmi
Agus Maulidin
Marlin Yanti**



ISLAM VIRTUAL

POLITIK, DAKWAH DAN KESENANGAN
DI MEDIA SOSIAL

Editor:

Sehat Ihsan Shadiqin dan Fathayatul Husna

Penulis:

Willy Hizriani Nasution

Dini Maulina

Wali Fansuri

Ziaul Haj

Maulida Rahmi

Agus Maulidin

Marlin Yanti

**Program Studi Sosiologi Agama UIN Ar-Raniry
Bandar Publishing
2020**

Islam Virtual: Politik, Dakwah, dan Kesenangan di Media Sosial / Sehat Ihsan Shadiqin dan Fathayatul Husna (ed), Program Studi Sosiologi Agama dan Bandar Publishing, Banda Aceh: 2020

x, 216 hlm, 14,8 x 21 cm

Layout: Lilis Sariyanti

Foto: canva.com

Cetakan Pertama, Oktober 2020

Diterbitkan atas Kerjasama Program Studi Sosiologi Agama
Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry dan
Bandar Publishing

Program Studi Sosiologi Agama
Jl. Abdurrauf Assingkili
Komplek Kampus UIN Ar-Raniry
Kopelma Darussalam
Banda Aceh
Email: sosiologiagama.fuf@ar-raniry.ac.id

Bandar Publishing
Lamgugob, Syiah Kuala
Banda Aceh, Provinsi Aceh
Mobile Phone: 085360606071
E-mail: bandar.publishing@gmail.com

ISBN:: 978-602-1632-90-1



KATA PENGANTAR

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Peran penting perguruan tinggi di Indonesia antara lain adalah melahirkan terobosan-terobosan pemikiran yang dapat bermanfaat bagi pemerintah sebagai dasar dalam mengambil kebijakan. Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry memiliki program studi yang fokus pada berapa bidang pengetahuan khususnya pengetahuan keagamaan. Program studi yang ada di Fakultas Ushuluddin dan Filsafat memiliki distingsi dan fokus dalam kajian mendalam dan komprehensif serta multidisipliner dalam ilmu-ilmu keislaman. Oleh sebab itu Fakultas Ushuluddin tidak lagi hanya terbatas pada kajian normativitas agama saja namun juga beragam masalah-masalah sosial dengan pendekatan keagamaan. Salah satunya adalah Sosiologi Agama.

Program Studi Sosiologi Agama memiliki visi melakukan penelitian dengan pendekatan sosiologi atas masalah-masalah sosial keagamaan. Hal ini untuk melihat sebuah masalah dengan

perspektif yang beragam. Bukan hanya hukum Islam namun juga perspektif sosial. Dengan demikian masalah sosial keagamaan yang ada di dalam masyarakat dapat dipahami dengan lebih jelas dan komprehensif. Program Studi Sosiologi Agama sudah berdiri sejak tahun 2013 dan terus melakukan kajian-kajian terkait dengan beragam masalah sosial keagamaan yang ada di dalam masyarakat Aceh. Di masa yang akan datang kita berharap melalui kajian-kajian ini program studi Sosiologi Agama dapat memberikan kontribusi kepada pemerintah terutama dalam bentuk pemikiran untuk mengambil kebijakan terkait dengan kehidupan sosial keagamaan.

Buku yang ada di tangan pembaca ini merupakan hasil kajian serius yang dilakukan oleh mahasiswa program studi Sosiologi Agama di bawah bimbingan para dosen untuk menggali beragam persoalan sosial yang ada dalam masyarakat dengan kacamata sosiologi. Buku ini berawal dari kebijakan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang memberikan peluang untuk melaksanakan program penulisan karya ilmiah mahasiswa atau selama ini dikenal dengan skripsi diganti dengan sebuah artikel *book chapter* yang dipublikasikan. Kebijakan ini lahir sebagai bagian dari respon terhadap pandemi covid 19 yang melanda dunia sejak tahun 2020. Oleh sebab itu buku ini selain memberikan kemudahan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan program sarjana S1 juga memberikan kontribusi yang lebih luas kepada masyarakat dengan penyebaran pemikiran hasil penelitian.

Atas nama Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh Saya merasa sangat berbangga dengan publikasi buku ini. Saya berharap penerbitan buku ini dapat menjadi sebuah tradisi baru di Fakultas Ushuluddin di masa yang akan datang sehingga hasil penelitian mahasiswa dan

dosen tidak hanya sekedar untuk menyelesaikan program Strata Satu di Universitas namun juga memberikan kontribusi pemikiran di dalam masyarakat yang lebih luas dengan menerbitkan karya ilmiah tersebut ke dalam bentuk buku atau bentuk penerbitan yang lain.

Darussalam, September 2020

Dekan,

Dr. Abd. Wahid, M.Ag



PENGANTAR PENERBIT

Penerbit Bandar Publishing sejak berdiri pada tahun 2007 fokus pada pengembangan pengetahuan sosial keagamaan melalui penerbitan buku. Kerjasama dengan Program Studi Sosiologi Agama UIN Ar-Raniry Banda Aceh merupakan usaha kami dalam menyebarkan pengetahuan khususnya hasil kajian akademisi ke ruang yang lebih luas. Selama ini banyak kajian akademisi di kampus yang terpendam dan tidak dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas karena hanya disimpan di kantor dan atau perpustakaan. Dengan melakukan sedikit penyesuaian, karya-karya yang bagus dari dosen, mahasiswa, dan civitas akademika pada umumnya dapat dikonsumsi oleh publik.

Kami memiliki komitmen kuat untuk terus mendukung lembaga pendidikan tinggi dalam mempublikasi hasil penelitian mereka dalam bentuk buku. Posisi Bandar Publishing sebagai mitra resmi toko buku Gramedia Indonesia di Aceh memberikan peluang buku-buku karya cendekiawan di Aceh mendapatkan pasar di seluruh Indonesia. Oleh sebab itu ke depan kita berharap karya-karya tersebut bukan hanya menjadi koleksi dan bacaan di kampus namun juga menjadi dasar pengambilan kebijakan oleh pemerintah di berbagai daerah di Indonesia.

Semoga penerbitan buku ini menjadi langkah strategis yang dilakukan oleh Bandar Publishing bersama Prodi Sosiologi Agama UIN Ar-Raniry dalam rangka mengembangkan budaya literasi bukan hanya di Aceh namun juga Indonesia pada umumnya.

Langgob, Oktober 2020
Direktur,

Dr. Mukhlisuddin Ilyas, M.Ed



DAFTAR ISI

Pengantar Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat.....	iii
Pengantar Penerbn	vii
Daftar Isi	ix
Pengantar Editor:	
Islam, Media Sosial, dan Kontruksi Identitas	
<i>Sehat Ihsan Shadiqin</i>	1
Dakwah dan Eksistensi: Penggunaan Instagram dalam Membangun Citra Politisi Perempuan Aceh	
<i>Willy Hizriani Nasution, Sehat Ihsan Shadiqin, dan Suci Fajarni.</i>	7
Rabbanians ID: Youtube, Generasi Milenial Dan Gerakan Dakwah Di Media Sosial	
<i>Dini Maulina, Sehat Ihsan Shadiqin, dan Musdawati.....</i>	41
Generasi Muda Dan Dakwah “Kekinian”: Komunitas Raisul Fata Di Banda Aceh	
<i>Wali Fansuri, Taslim HM Yasin, dan Abdul Majid</i>	71
Musik Aceh dan Kritik Sosial: Analisis Lirik Lagu Seuramoe Raggae	
<i>Ziaul Haj, Musdawati dan Taslim HM Yasin</i>	99
Game Online dan Interaksi Sosial Virtual	
<i>Maulida Rahmi, Taslim HM Yasin, dan Suci Fajarni</i>	131

Game PUBG: Fatwa MPU Aceh dan Respon Santri

Agus Maulidin, Abdul Madjid, dan Arfiansyah 157

Game “Aceh The Royal” dan Fatwa Haram MPU Aceh

Marlin Yanti, Sehat Ihsan Shadiqin, dan Musdawati 181

Tentang Penulis 209



PENGANTAR EDITOR

ISLAM, MEDIA SOSIAL, DAN KONTRUKSI IDENTITAS

Sehat Ihsan Shadiqin

Saat ini media sosial bukanlah hal yang asing lagi dalam masyarakat Indonesia. Bukan hanya di kalangan anak muda yang dianggap melek teknologi, banyak masyarakat usia paruh baya juga menggunakan media sosial sebagai media komunikasi dan eksistensi diri. Menariknya, penggunaan media sosial di Indonesia, khususnya di kalangan umat Islam, selalu dibenturkan dengan agama. Di satu sisi penggunaan media sosial sangat masif dan berkembang pesat, namun di sisi lain terus mendapatkan kecaman dan kritikan atas berbagai dampak negatif dari penggunaannya. Kebanyakan orang tua menyoroti penggunaan media sosial yang tidak sehat pada anak-anak, namun di sisi lain mereka juga memberikan *gadget* yang tentu saja dapat digunakan untuk mengakses media sosial kepada anak mereka untuk menenangkan dan “tidak berulah”.

Di kalangan orang dewasa sendiri penggunaan media sosial telah menjadi bagian dari kehidupannya. Komunikasi interpersonal dan individu dengan group telah disederhanakan melalui beragam group di media sosial yang memungkinkan memproduksi satu pesan dan menyampaikannya dengan cepat kepada banyak orang. Media sosial yang beragam jenisnya juga memungkinkan satu pesan disampaikan melalui berbagai macam bentuk media sehingga penerima pesan juga menjadi lebih banyak. Kondisi ini benar-benar sebuah revolusi dalam teknik menyampaikan pesan baik teks, gambar, video, dan suara. Sepuluh tahun yang lalu, biaya telpon ke luar negeri masih sangat sulit dan biaya paket Sambungan Langsung Internasional (SLI) dari Telkom masih sangat mahal, namun saat ini memiliki biaya yang nyaris sama dengan menelpon tetangga.

Kondisi inilah yang menyebabkan semua pihak menggunakan media sosial untuk beragam kepentingan. Kumpulan tulisan dalam buku ini menunjukkan tiga model penggunaan media sosial di Aceh: politik, dakwah, dan kesenangan. Penggunaan media sosial untuk kepentingan politik telah banyak mendapatkan sorotan dari peneliti. Salah satu hal yang disorot adalah bagaimana media sosial memanipulasi realitas untuk mendapatkan dukungan dari konstituen dari politisi yang membutuhkan suara dalam pemilihan umum. Dalam tulisannya, Willy Hizriani Nasution menunjukkan bagaimana politisi di Aceh mengkonstruksikan identitasnya di media sosial. Menggambil studi kasus pada dua politisi perempuan di Aceh, Willy berkesimpulan bahwa media sosial digunakan politisi untuk menunjukkan identitas politiknya dengan beragam cara. Dalam kasus yang dikajinya ada perbedaan antara Darwati dengan Illiza. Darwati ingin tampil

sebagai wanita yang memiliki kepekaan sosial tinggi dan peduli terhadap masalah yang ada di masyarakat serta dekat dengan keluarganya. Berbeda halnya dengan Illiza yang tampil dengan pakaian yang lebih muslimah dan religius. Melalui postingan *Instagram* miliknya penulis melihat bahwa Illiza ingin membentuk citra sebagai politisi yang Islami.

Tulisan Dini Maulina dan Wali Fansuri menyoroti tentang penggunaan media sosial sebagai media menyampaikan pesan agama. Dini melihat sebuah chanel YouTube *Rabbanians.id* yang mengusung tema dakwah tentang ide-ide yang cenderung konfrontatif, terutama pada relasi Islam non Muslim. Tema ini mendapatkan banyak penonton karena dianggap sebagai model dakwah yang menunjukkan kebenaran Islam dibandingkan dengan agama lain dalam beragam sisi. Tema-tema ini sudah sangat lama dibincangkan melalui buku dan publikasi lain. Dengan menggunakan media YouTube, *Rabbanians* mengemas kembali dengan metode gaya podcast yang lebih segar sehingga menarik lebih banyak menonton. Hal ini pula yang dilakukan oleh kelompok dakwah anak muda *Raisul Fata*. Selain YouTube mereka juga berkreasi dengan konten *Instagram* yang memposting pesan dakwah dalam disain yang unik untuk mendapatkan lebih banyak perhatian.

Meskipun sedikit berbeda dengan tulisan lain dari sisi tema, tulisan *Ziaul Haj* adalah sebuah penjelasan yang bagus tentang bagaimana anak muda di Aceh menyampaikan “dakwah” berupa kritik sosial melalui lagu. Dengan mengkaji konten lagi *Seuramo Ragge*, *Ziaul* menunjukkan bagaimana kelompok anak muda menggunakan lirik lagunya untuk mengkritik berbagai ketimpangan sosial di Aceh. Bagi mereka menyuarkan kritik sosial melalui lagu adalah bagian menyebarkan pemahaman

yang sama agar masyarakat dan penguasa sama-sama berbenar mewujudkan kesejahteraan sosial di Indonesia pada umumnya dan di Aceh pada khususnya.

Tiga tulisan lain dalam seri kumpulan tulisan ini menyoroti aspek hiburan virtual di kalangan anak muda di Aceh dalam hubungannya dengan agama, khususnya game. Maulida Rahmi menunjukkan bagaimana game telah membentuk sebuah realitas maya di kalangan anak muda. Fasilitas beberapa game yang menyediakan ruang langsung bagi pemainnya telah memberikan kesempatan untuk membentuk pertemanan baru tanpa batas di kalangan pemainnya. Hal ini telah menyebabkan ruang pertemanan anak muda pemain game di Aceh tidak hanya dibatasi pada teritorial tertentu, namun terbuka luas nyaris tanpa batasan geografis. Hal ini menyebabkan banyak anak muda menghabiskan waktu yang panjang untuk bermain game yang menyebabkan munculnya aspek negatif. Aspek negatif ini bukan hanya kecanduan bermain game namun juga kemungkinan provokasi psikologis dari game yang bertemakan kekerasan. Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa yang mengharamkan game PUBG yang dianggap mengusung tema kekerasan. Agus Maulidin melihat respon santri pesantren atas fatwa ini. Bagi para santri meskipun fatwa telah dikeluarkan namun permainan PUBG tetap dilakukan dengan menyesuaikan kadar waktu dan pengaruhnya. Bagi kebanyakan mereka, fatwa MPU sama sekali tidak mempengaruhi perilaku mereka dalam bermain game. Hal ini juga terjadi di kalangan komunitas game PUBG sendiri. Marlin Yanti yang mengkaji komunitas game di Aceh menjelaskan bagaimana mereka tidak terpengaruh dengan fatwa MPU karena menganggap aspek negatif yang disampaikan MPU tidak terjadi

pada mereka sendiri sebab mereka telah mampu memproteksi diri dari pengaruh negatif tersebut.

Kajian-kajian dalam buku ini telah menunjukkan dinamika yang angat beragam di kalangan politisi dan anak muda dalam dunia virtual di Aceh. Pemanfaatan internet sangat masif dan telah mengkonstruksi sebuah identitas maya bagi pelakunya. Kehidupan politik, agama, dan kesenangan tidak lagi sebatas dunia rill saja, namun juga terjadi di dunia virtual yang tidak dibatasi pada lokasi geografis tertentu melainkan pada dunia yang sangat luas.



5

GAME ONLINE DAN INTERAKSI SOSIAL VIRTUAL

Maulida Rahmi, Taslim HM Yasin, dan Suci Fajarni

Saat ini game *online* marak oleh berbagai kalangan di masyarakat khususnya anak muda. Game *online* termasuk salah satu media hiburan bagi masyarakat yang berkembang dengan sangat pesat, dan mengangkat teknologi yang sangat memungkinkan untuk perkembangan interaksi yang semakin kompleks antar pemain game *online*.¹ Dengan munculnya game *online* akan membentuk komunitas virtual.² Melalui komunitas virtual memungkinkan setiap pemain saling berkomunikasi. Penulis melihat sejauh ini orang yang biasanya bermain game *online* secara tim. Dengan adanya interaksi ini dapat menambah teman baru dengan

¹ Salamoon dan Daniel Kurniawan, "Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi dalam Game Online Dragon Nest," *Jurnal Kajian Media dan Komunikasi* 1, no. 5 (8 Januari 2014): 63–78.

² Muhammad Affandi, "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda," *Ilmu Komunikasi*, 4, 1 (2013): 179.

sejumlah pemain game *online* lainnya. Dengan adanya game *online*, kita dapat mengenal satu sama lain dan menjadi teman karib.

Dalam game *online Mobile Legends Bang Bang* terdapat pertarungan antar tim dan mengharuskan pemain untuk bekerja sama dan menyatukan berbagai macam pemain yang berbeda agar dapat memenangkan pertarungan. Ketika hal tersebut terjadi, maka pemain yang berada dalam game saling melakukan interaksi satu sama lain, dan game ini juga menjadi media komunikasi antar satu pemain dengan pemain lainnya. Proses kerja sama antar pemain dalam satu tim perlu untuk mengatur strategi berperang. Di sinilah terjalin interaksi dan silaturahmi antar pemain. Karena dalam game *online Mobile Legends Bang Bang* ini mempunyai *voice chat* yang dapat diaktifkan oleh semua anggota pemain game tersebut.

Terkait dengan hal tersebut ada beberapa fenomena yang terjadi dalam game *online*. Seperti yang kita ketahui pada tahun 2019 terjadi insiden yang menggemparkan diseluruh dunia, tepatnya di Selandia Baru. Yang dimana pada saat itu terjadi penembakan di masjid yang berada di Selandia Baru. Target penembakannya adalah jamaah masjid yang sedang beribadah, pelaku juga melakukan siaran langsung melalui akun sosial media yaitu Facebook sewaktu melakukan kejahatannya tersebut. Sekitar 51 jamaah yang meninggal sewaktu kejadian itu, atas peristiwa tersebut pelaku secara resmi sudah didakwa telah melakukan tindak terorisme pada Selasa, 21 Mei 2019.³ Sempat muncul kabar bahwa pelaku melakukan tindakan tersebut karena

³ Liputan6.com, "Resmi, Pelaku Pembantaian di Masjid Selandia Baru Didakwa Tindak Terorisme," liputan6.com, 21 Mei 2019, <https://www.liputan6.com/global/read/3971957/resmi-pelaku-pembantaian-di-masjid-selandia-baru-didakwa-tindak-terorisme>.

terinspirasi dari video game, walaupun isu tersebut sempat di bantahkan.⁴

Dikarenakan kejadian tersebut MUI akhirnya menetapkan fatwa haramnya game PUBG dan sejenisnya. Wakil Sekjen MUI Amirsyah Tambunan mengatakan penerbitan fatwa haram ini penting untuk menjaga kemaslahatan anak-anak muda yang kecanduan bermain PUBG dan sejenisnya.⁵ Menurut Wakil Sekjen MUI, suatu permainan seharusnya mengandung konten positif dan memberikan edukasi. Ia khawatir tentang permainan game yang mengandung unsur kekerasan hingga pornografi akan merusak pikiran penggunanya atau pamin game itu sendiri.

Secara akademik, interaksi sosial yang dibangun secara virtual sangat berkaitan dengan teori interaksi simbolik.⁶ Interaksi simbolik lebih menekankan studinya tentang sikap manusia pada hubungan interpersonal, bukan pada keseluruhan kelompok atau masyarakat. Proporsi paling mendasar dari interaksi simbolik adalah perilaku dan interaksi manusia itu dapat ini dibedakan, karena ditampilkan lewat simbol dan maknanya. Teori ini lebih pada sisi proses komunikasi. Dalam proses komunikasi itu terdapat 2 hal yang sangat penting, yaitu isyarat dan simbol. Kemudian diperlukan oleh proses pemikiran dalam menggunakan dan menerjemahkan simbol-simbol tersebut.

⁴ "Teroris di Selandia Baru Dipastikan Tidak Terinspirasi dari Game PUBG," suara.com, 17 Maret 2019, <https://www.suara.com/news/2019/03/17/081000/teroris-di-selandia-baru-dipastikan-tidak-terinspirasi-dari-game-pubg>.

⁵ C. N. N. Indonesia, "MUI Targetkan Fatwa Haram PUBG Rampung Bulan Depan," nasional, diakses 26 Agustus 2020, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20190325133118-20-380421/mui-targetkan-fatwa-haram-pubg-rampung-bulan-depan>.

⁶ Prof DR I.B.Wirawan, *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma: fakta sosial, definisi sosial, dan perilaku sosial* (Kencana, 2012), 114 dan 117.

Interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide tentang individu dan interaksinya dengan masyarakat. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Perspektif ini menyarankan bahwa sikap manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia untuk membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Definisi ini yang mereka berikan kepada orang lain, situasi, objek dan bahkan diri mereka sendiri yang menentukan perilaku manusia. Dalam pembahasan ini, makna dikonstruksikan dalam proses interaksi dan proses tersebut bukanlah suatu medium netral yang memungkinkan kekuatan-kekuatan sosial untuk memainkan perannya, melainkan justru merupakan substansi sebenarnya dari organisasi sosial dan kekuatan social.⁷

Interaksi simbolik menunjukkan pada karakter interaksi khusus yang berlangsung antarmanusia.⁸ Herbert Blumer menyatakan bahwa aktor tidak semata-mata hanya bereaksi terhadap tindakan yang lain, akan tetapi dia menafsirkan dan mendefinisikan setiap tindakan orang lain tersebut. Respons individu, baik langsung ataupun tidak langsung, selalu didasarkan atas penilaian makna tersebut. Dengan demikian, interaksi antarmanusia dijabatani oleh penggunaan symbol-simbol. Penafsiran atau dengan menemukan makna tindakan orang lain.

Blumer melanjutkan pernyataannya tadi dengan mengatakan bahwa manusia itu memiliki kedirian, di mana ia membuat dirinya menjadi objek dari tindakannya sendiri, ataupun ia bertindak menuju pada tindakan orang lain. Kediriannya itu dijabatani oleh bahasa yang mendorong

⁷ Dedi Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Rosdakarya, 2002).

⁸ L.B. Wirawan, *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma*.

manusia untuk mengabstraksikan sesuatu yang berasal dari lingkungannya.

Mengenai sebab tindakan, Blumer mengatakan bahwa tindakan manusia bukan disebabkan oleh jumlah “kekuatan luar” maupun “kekuatan dalam”. Gambaran yang benar mengenai hal ini adalah individu membentuk objek yang berbeda-beda, kemudian memberi arti, menilai kesesuaiannya dengan tindakan, dan mengambil keputusan berdasarkan penilaian tersebut. Inilah yang dimaksud dengan penafsiran ataupun tindakan berdasarkan simbol-simbol.

Istilah interaksi simbolik, menurut Blumer, menunjukkan sifat khas dari interaksi antar manusia, yaitu manusia saling menerjemahkan dan saling mendefinisikan tindakannya. Tanggapan atas tindakan orang lain itu harus didasarkan atas makna. Interaksi antar-individu bukan sekedar merupakan proses respon-respons dari stimulus sebelumnya, melainkan dijumpai oleh pengguna simbol-simbol, interpretasi, atau upaya untuk saling memahami maksud dari tindakan masing-masing kemampuan interpretasi dalam proses berpikir merupakan kemampuan khas yang dimiliki manusia.

Terkait penggunaan game *online* dan interaksi sosial telah diteliti oleh para akademisi terdahulu diantaranya, Cornelius Ardiantino Setiawan, Angga Supri Andana, Muhammad Farras Raihan Nur dkk, Andi Indri Abriani dkk. Angga Supri Andana menjelaskan bahwa game *online* dapat dimainkan oleh banyak orang di ruang yang berbeda dalam waktu yang sama.⁹ Oleh karena itu pemain game *online* dapat saling berinteraksi dengan

⁹ Angga Supril Andana, “Interaksi Sosial dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2),” Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018, 3.

lingkungan sekitar yang ada di dalam game. Hal ini dapat diketahui dari identitas dunia maya yang ditampilkan *username* dan karakter atau tokoh di dalam game. Tokoh yang dimiliki oleh setiap pemain game *online* akan menunjukkan kelebihannya sewaktu bermain game *online* agar mendapat perhatian dari pemain lain. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pemain game *online* ingin terlihat menjadi lebih dominan dan perbedaan-perbedaan sikap akan terlihat.

Cornelius Ardiantino Setiawan, menjelaskan bahwa pemain game *online* dapat saling bersosialisasi dalam lingkungan sekitar game.¹⁰ Karena di dalam game *online* sendiri juga terdapat beberapa komponen-komponen yang dapat membantu untuk saling berinteraksi dan bersosialisasi antar pemain satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut dapat membantu pemain untuk saling mengenal satu sama lain dengan identitas asli pemilik akun atau tokoh tertentu yang ada di dalam game tersebut. Pemain game *online* dapat menggunakan semua komponen pendukung *chatting* untuk saling berinteraksi antar satu pemain dengan pemain lainnya. Bentuk interaksi dengan menggunakan fitur tambahan dalam game *online* ini mampu membentuk hubungan saling membutuhkan atau ketergantungan antara pemain game *online* dengan pemain lainnya.

Fery Romadhoni menjelaskan bahwa di dalam komunitas game *online*, komunikasi mempunyai arti yang sangat penting demi tercapainya prestasi suatu tim.¹¹ Pola komunikasi yang terbentuk dapat mendekatkan satu pribadi dengan yang lainnya, dan membuat suatu komunitas itu menjadi kuat, sehingga

¹⁰ Cornelius Ardiantino Setiawan, "Pola Interaksi Antar Gamers Dalam Game Online (analisis deskriptif tentang pola interaksi antar gamers dalam menggunakan fitur *chatting* pada game online atlantica)," *Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 2014, 3.

¹¹ Fery Romadhoni, "Pola Komunikasi Di Kalangan Pecandu Game Let's Get Rich Di Komunitas Xlite Tenggarong," 1, 2017, 236.

pola komunikasi merupakan faktor yang sangat penting demi terwujudnya tujuan komunitas tersebut. Berhasil atau tidaknya tujuan pencapaian dalam game tersebut, sangat tergantung oleh adanya pola komunikasi yang baik antara pemain satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan fenomena di atas, penulis tertarik untuk mengkaji tentang game *online* dan interaksi sosial *virtual*. Penulis tertarik untuk melihat bagaimana proses kemunculan game *online*? Dan bagaimana game *online* membentuk interaksi sosial secara virtual?

Terkait dengan penulisan tersebut penulis melakukan metode studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan tinjauan pustaka ke perpustakaan dan pengumpulan buku-buku, bahan-bahan tertulis serta referensi-referensi yang relevan dengan tulisan yang sedang dilakukan. Studi kepustakaan ini juga menjadi bagian penting dalam kegiatan penelitian karena dapat atau memberikan informasi tentang game *online* dan interaksi sosial virtual secara lebih mendalam.¹²

Kemunculan Game Online

Semakin berkembangnya teknologi, maka semakin majunya permainan digital.¹³ Seperti permainan digital saat ini, baik melalui komputer atau *Playstation* yang tersedia fasilitas untuk bermain secara *online* dengan menggunakan teknologi internet. Perkembangan teknologi yang meliputi *hardware* maupun *software* yang ada mampu membuat internet menjadi bagian dari

¹² Prof Dr H. Punaji Setyosari M.Ed, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Prenada Media, 2016).

¹³ Salamoon dan Kurniawan, "Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi dalam Game Online Dragon Nest."

kehidupan manusia. Bukan hanya sekedar hal *formal* yang berhubungan dengan bisnis atau pekerjaan, akan tetapi juga menelusuri hingga kebutuhan sosial secara mendasar. Menyadari bahwa internet memiliki potensi yang sangat besar, maka manusia mulai terus mengembangkan internet tanpa batas.

Game *online* muncul sejak tahun 1969.¹⁴ Pada saat itu, game *online* hanya untuk dua orang dan dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Awal tahun 1970, suatu sistem yang disebut Plato ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam belajar secara *online*, dan beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan. Karena Plato dianggap sukses, 2 tahun kemudian muncul Plato IV dengan kemampuan grafik yang terbaru. Sistem ini dibuat untuk menciptakan berbagai permainan dengan banyak pemain atau yang lebih dikenal dengan *multiplayer* game.

Kemajuan game *online* saat ini tidak lepas juga dari kemajuan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri.¹⁵ Pada tahun 1970 saat muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas *Local Area Network* (LAN) saja, tetapi sudah mencakup *Wide Area Network* (WAN) dan berevolusi menjadi internet. Game *online* muncul dari beberapa perubahan sejumlah game, dari simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer. Game ini secara bebas dikomersialkan. Perubahan ini menjadi inspirasi munculnya ragam bentuk game *online*.

¹⁴ Aloysius Bagas Pradipta dkk., "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)," *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)* 4, no. 1 (30 Juni 2019): 71–80.

¹⁵ Mokhammad Ridoi S.Si, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2* (Maskha, 2018), 5.

Semakin majunya teknologi maka semakin berkembangnya permainan digital.¹⁶ Misalnya permainan digital saat ini, baik melalui komputer atau permainan video game (konsol) (Nintendo, Playstation, dan lain sebagainya) yang tersedia sarana untuk bermain secara *online* dengan menggunakan teknologi internet. Bersamaan dengan pesatnya kemajuan teknologi internet, game *online* juga mengalami kemajuan yang pesat.¹⁷ Terbukti dari munculnya berbagai bentuk game *online* seperti *Ragnarok Online*, *Word Of Warcraft*, *GunBond* dan *Risk Your Life*. Game *online* sendiri tidak pernah lepas dari kemajuan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki oleh komputer maupun jaringannya.

Kemajuan game *online* di Indonesia muncul pada saat pertengahan tahun 1990-an, ketika game *Nexian* beredar.¹⁸ Pada masa itu, salah satu game *online* yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah *Ragnarok*. Cepatnya perkembangan game *online* tersebut memunculkan berbagai jenis game *online* lainnya, seperti *Counter Strike*, *Dota Online*, *Atlantica Online*, *Point Blank*, serta *Three Kingdom Online*. Jika dilihat adanya perkembangan game *online* tersebut didasarkan pada beberapa keunggulan yang dihadirkan dibandingkan dengan game *offline*.

Semenjak berkembangnya teknologi, maka akan membuat game *online* dapat dimainkan dalam bentuk *smart phone* atau

¹⁶ Salamoon dan Kurniawan, "Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi dalam Game Online Dragon Nest."

¹⁷ Khairul Anam, "Fenomena Maraknya Game Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)," *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2014, 2.

¹⁸ Choirul Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia," *Komunikasi*, 5, 1 (2012): 444.

yang sering dinamai dengan *mobile phone*.¹⁹ *Mobile online game* sudah sangat umum dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia saat ini, terutama masyarakat perkotaan. *Mobile online game* seakan menjadi barang wajib untuk kebutuhan sehari-hari bagi manusia *modern*. Keadaan ini dikarenakan teknologi sekarang memungkinkan untuk kita berhubungan dengan siapapun, di manapun dan kapanpun. Sehingga memudahkan para pemain game lebih banyak meluangkan waktunya untuk bermain *mobile online game* tersebut.

Permainan game *online* yang ada di Indonesia sendiri mempunyai berbagai macam, mulai dari yang berbentuk *sport*, RPG (*role-playing game*) maupun *action*.²⁰ Tercatat lebih dari 20 judul game *online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

Game *online mobile legend Bang Bang* muncul sejak tahun 2016 dan mulai dikenal ditahun 2017, bahkan pada tahun 2018 game *online mobile legend Bang Bang* sangat terkenal dengan kepopulerannya.²¹ Game *online* ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali oleh pengguna perangkat *mobile*, baik yang dijalankan dengan android maupun *iPhone Operating System (IOS)*. *Mobile legend Bang Bang* ini termasuk tipe game *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, yang memerlukan kerja sama dan strategi tim untuk melawan dan mengalahkan tim musuh. Dalam bermain game ini, pemain membutuhkan 5 anggota untuk melawan 5 anggota dari musuh. Sebelum bertarung pemain harus memilih

¹⁹ Andana, "Interaksi Sosial dalam Virtual Comunity (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2)."

²⁰ S.Si, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*, 6.

²¹ Andi Indri Abriani, Zein Abdullah, dan Marsia Sumule, "Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)," *Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Halu Oleo*, 1, 3 (2018).

karakter (*Hero*) yang tersedia berbagai macam bentuk, dan juga tipe *skill* yang berbeda-beda. Selain itu juga terdapat berbagai macam bentuk yang dimainkan sebanding dengan *level up* yang dapat digunakan oleh pemain, seperti *Match up mode (classic mode)*, *Ranked mode*, *Brawl mode*, *Custom mode* dan *Human vs Ai mode*.

Dalam bermain game *mobile legend Bang Bang* terdiri dari 2 tim, tim sendiri dan tim musuh.²² Kedua tim tersebut harus menghancurkan bangunan musuh dan juga mempertahankan bangunan sendiri agar tidak dapat dikalahkan oleh tim musuh. Dalam bermain *mobile legend Bang Bang*, pemain juga bisa melakukan interaksi yang sudah disediakan oleh game *online mobile legend Bang Bang*, seperti: *Chat room*, *voice chat (speaker dan microphone)* dan beberapa simbol atau isyarat-isyarat tertentu.



²² Caroline Vinci Wijaya dan Sinta Paramita, "Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)," *Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara*, 1, 3 (2019).

Gambar 1: Tampilan pemilik akun game *online Mobile*

Masing-masing pemain game *online Mobile Legend Bang Bang* memiliki akun pribadi. Pemilik akun biasanya tidak memakai nama yang sebenarnya, pada kebiasaannya mereka sering memakai nama kartun atau nama samaran lainnya.



Gambar 2: Salah satu tampilan *chat room* di *Mobile Legend Bang Bang*

Chat room digunakan sebagai tempat berkumpulnya para pemain game online. Biasanya dalam *chat room* terdapat komunitas atau grup dari game *online* tersebut. Dalam komunitas atau grup yang ada dalam game *online mobile legend Bang Bang*, biasanya pemain tidak mengenal satu sama lain. Bahkan terkadang dalam grup tersebut juga biasanya terdapat pemain dari luar daerah bahkan ada yang dari luar negeri. Interaksi yang biasanya sering dilakukan dalam *chat room* tentang mengajak untuk main bareng (mabar), ada juga yang mempromosikan akun media sosial dan lain sebagainya. Dalam *chat room* juga diberitau prestasi dari pemain game online tersebut. Misalnya pemain

game online tersebut sudah menyelesaikan sebuah misi atau mendapatkan *hero* baru.



Gambar 3: salah satu kondisi saat permainan berlangsung (*Arena Battle*)

Voice chat digunakan sewaktu dalam pertandingan, yang di mana pemain bisa juga mengaktifnya mikrofonnya ataupun tidak, selain *voice chat* terdapat juga beberapa simbol-simbol yang bisa di gunakan dalam pertandingan game *online* tersebut.

Game Online dan Interaksi Sosial Virtual

Dengan munculnya komunitas virtual semakin memudahkan komunikasi antar individu ataupun kelompok.²³ Pada umumnya komunitas virtual terbentuk dari kumpulan anggota dalam jaringan internet yang terjalin hubungan atas tujuan tertentu, contohnya mempunyai hobi yang sama, cara pandang yang sama, mempunyai kebutuhan yang sama dan kesamaan latar belakang seperti pendidikan, profesi, agama, budaya dan lain sebagainya.

²³ Dony Arung Triantoro, "Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja," *Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta*, 2, 13 (2019): 136.

Pada dasarnya, pembentukan komunitas maya juga di inisiatif oleh beberapa faktor yang mendorong terbentuknya komunitas nyata pada umumnya. Di mana masyarakat nyata membentuk organisasi yang dilatarbelakangi oleh faktor kesamaan minat dan tujuan.

Semakin luasnya penggunaan internet di kalangan masyarakat, permainan digitalpun turut mengambil bagian dalam pembangunan interaksi sosial di dalam masyarakat *modern* pada saat ini.²⁴ Interaksi sosial yang terjalin di dalam dunia maya dapat terjadi dalam jangka waktu tertentu, tergantung pada kepentingan orang tersebut yang masuk ke dalam dunia maya.

Internet merupakan tempat terjadinya virtual, di mana para individu saling bekerjasama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual.²⁵ Biasanya mereka mempunyai pembahasan atau topik yang sama, seperti sebuah kelompok atau grup khusus membahas tentang game, berita, atau memberikan informasi. Interaksi yang dilakukan pada kelompok disebut dengan interaksi virtual, karena cara komunikasinya didunia maya dengan menggunakan jaringan internet.

Game *online* telah menjadi tempat berkomunikasi dan berinteraksi antar manusia sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi.²⁶ Mereka membangun dunia sosial secara virtual antar anggotanya. Bergabung kedalam masyarakat virtual biasanya harus memiliki identitas khusus supaya dapat

²⁴ Salamoon dan Kurniawan, "Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi dalam Game Online Dragon Nest."

²⁵ Annisa Risecha Junep dan Frenky, "Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamer Dota 2," *Sosial dan Humaniora, Universitas Putera Batam*, 1, 3 (2017): 2.

²⁶ Erni Herawati, "Kontruksi Realitas Kehidupan Kedua Pemain Game Online (Studi Pada Para Pemain Game Online dalam membentuk Realitas dan Komunikasi Virtual)," *Marketing Communication Department, Faculty of Economic and Communication, BINUS University*, 1, 5 (2014): 379–80.

bergabung dengan anggota masyarakat lainnya. Identitas ini tidak harus sesuai dengan identitas yang ada di dalam dunia nyata, sehingga setiap orang bisa dengan bebas memiliki identitas lain untuk menyebut dirinya ke dalam dunia virtual. Identitas kedua yang mereka buat untuk tetap eksis di dunia virtual merupakan pintu untuk memasuki dunia kedua mereka, salah satunya adalah dunia game *online*. Lewat game *online*, pemain akan diajak untuk masuk ke dalam dunia paralel yang berupa angan-angan, yang berjalan seiring dengan dunia nyata mereka.

Interaksi virtual dalam game *online Mobile Legends Bang Bang* sangat bermanfaat dalam game tersebut, karena dapat berkomunikasi dengan pemain dalam satu tim, tidak hanya disatu tempat dan bertatap muka, akan tetapi juga dapat berinteraksi dengan pemain yang tidak dikenal dan berinteraksi dalam dunia maya.²⁷ Selain itu dengan adanya sarana komunikasi yang disediakan oleh game *online Mobile Legends Bang Bang* dapat memudahkan para pemain game untuk mengarahkan pemain pemula yang belum terlalu mahir dalam bermain game *online Mobile Legends Bang Bang*. Dan pemain juga bisa saling bertukar pendapat untuk meraih kemenangan.

Komunikasi secara virtual dalam game *online Mobile Legends* terjadi dalam dunia maya, komunitas maya, *chat rooms*, interaktivitas, dan *multimedia*, karena adanya interaksi dan komunikasi yang dilakukan di dalam game *online Mobile Legend Bang Bang* secara *online* dengan menggunakan jaringan internet.²⁸ Interaksi secara virtual sangat mempengaruhi aktivitas dalam berkomunikasi, dan dengan adanya sarana yang

²⁷ Wijaya dan Paramita, "Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)," 265.

²⁸ Wijaya dan Paramita, 261.

dimiliki oleh game *online Mobile Legend Bang Bang* itu sendiri pemain dapat berinteraksi tanpa harus bertemu langsung.

Komunikasi dalam game online sangat dibutuhkan untuk mencapai sebuah kemenangan dalam game *online* tersebut. Dan dengan adanya beberapa komponen yang disediakan oleh game *online Mobile Legend Bang Bang* sangat memudahkan antara satu pemain untuk bisa mengarahkan pemain lain. Komponen yang disediakan oleh *Mobile Legend Bang Bang* seperti *chat rooms* dan *voice chat* menjadi sangat bermanfaat bagi para pemain game *online Mobile Legend Bang Bang* untuk saling berkomunikasi dengan teman satu tim.



Gambar 4: tampilan *chat room* di game *online Mobile Legend Bang Bang*

Dalam *chat room* mobile legend pemain bisa bergabung ke dalam dua grup sekaligus. Pemain bisa juga memilih untuk membuat grup sendiri, atau bisa juga memilih grup yang sudah tersedia dalam game *online Mobile legend Bang Bang*. Biasanya kebanyakan dalam satu grup tidak saling mengenal antara satu
146

dengan yang lainnya. Tetapi terkadang itu yang membuat mudah pemain dalam berinteraksi dan tidak canggung karena tidak saling mengenal. Yang di bahas dalam grup game *online Mobile Legend Bang Bang*, biasanya tentang mengajak untuk main bareng, tidak sedikit juga ada yang mempromosikan akun sosial media masing-masing, bahkan mungkin ada juga yang sampai mempromosikan dagangannya. Selain bisa interaksi dalam grup *Mobile Legend Bang Bang* juga akan diberitahu kalau seorang pemain game sudah menyelesaikan sebuah misi atau mendapatkan *hero* baru.



Gambar 5: Tampilan dari percakapan Publik pada game *online Mobile Legend Bang Bang*

Selain grup dalam game *Online Mobile Legend Bang Bang* juga terdapat percakapan publik, yang di mana dalam percakapan public tersebut semua orang dapat berkumpul di sana. Pembahasan yang dibicarakan dalam percakapan publik pun sangat beragam. Mulai dari mengajak main bareng sampai ada juga yang mencari pacar.



Gambar 6: Tampilan arena battle dalam game online Mobile Legend Bang Bang

Dalam arena battle, game online Mobile Legend Bang Bang juga menyediakan chat suara, yang di mana pemain game online Mobile Legend Bang Bang bisa berinteraksi langsung dengan pemain lain ketika bermain game. Selain chat suara terdapat juga beberapa simbol yang bisa digunakan sewaktu bermain game.



Gambar7: Tampilan Live streaming dalam game online Mobile Legend Bang Bang

Live streaming atau siaran langsung dalam game *online Mobile Legend Bang Bang* biasanya menampilkan suatu anggota kelompok atau grup yang sedang bermain game *online Mobile Legend Bang Bang*. Dengan adanya siaran langsung tersebut memudahkan untuk pemula untuk mengetahui tips dan trik cara bermain game *Mobile Legend Bang Bang* yang baik dan benar. Dalam siaran langsung tersebut terdapat kolom chat, yang di mana penonton dapat saling tegur sapa atau berbincang-bincang dengan penonton yang lainnya. *live streaming* juga bisa dilakukan oleh semua pemain dengan syarat, pemain tersebut harus mempunyai pengikut sebanyak lebih dari 20 orang, minimal sudah bermain game *online Mobile Legend Bang Bang* sebanyak 30 kali dalam waktu lima hari, dan masih ada beberapa syarat lainnya.

Game Online: Positif dan Negatif

Penggunaan game *online* manuai pro dan kontra ditengah publik. Game *online* dinilai memiliki sisi positif dan negatife. Sisi positif dari game ialah dengan adanya game, dapat mengurangi stress akibat aktivitas yang telah dilalui atau untuk menghilangkan rasa bosan karena kegiatan yang sama setiap harinya.²⁹ Dan juga bermain game *online* bisa menambah teman di dunia maya. Saling tegur sapa dan sering biasanya menjalin tali silaturahmi, misalnya saling membagi *username* akun *facebook*, *instagram*, dan lainnya. Meskipun itu lawan di game *online*, namun nantinya bisa jadi kawan.

²⁹ TIMES Indonesia, "Kecanduan Game Online Marak Terjadi Dikalangan Remaja," TIMES Indonesia, 11 Januari 2020, <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/246435/kecanduan-game-online-marak-terjadi-dikalangan-remaja>.

Disisi lain ternyata dengan hanya bermain game *online* dapat juga menghasilkan uang.³⁰ Misalnya dalam game *online* para pemain dapat menjual karakter yang telah dimainkan ataupun item-item yang diperlukan pemain lain. Setelah sepakat, nanti akan langsung dilakukan transaksi pembayaran. Dari setiap tahunnya penggemar game *online* selalu meningkat. Otomatis penyedia game *online* atau warnet game *online* semakin banyak. Dengan demikian lapangan kerja baru tercipta.

Dalam bermain game *online* dapat membentuk ajang melatih konsentrasi.³¹ Misalnya saja dalam game *online* yang genre *action*, dibutuhkan konsentrasi saat menembak, bersembunyi ataupun lari. Mereka juga akan lebih fokus dalam menghadapi misi-misi yang ada di dalam game tersebut. Keadaan ini membuat para pemain game memiliki pola pikir untuk segera menyelesaikan tugas atau misi yang ada dalam game tersebut.

Permainan yang sudah berada di titik di mana pemain harus menguasai kendali untuk berfikir sendiri. Bahkan banyak permainan di dalam game yang mendorong pemain untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki atau permasalahan sebelum mereka dapat maju ke tahap berikutnya atau ke level selanjutnya.

Adapun sisi *negative* dari game *online* adalah menyebabkan kecanduan. Terdapat beberapa studi uji klinis menunjukkan bahwa keinginan yang datang akibat terlalu banyak

³⁰ Muhammad Faris Liputan6.com, "Dampak Positif dari Game Online," liputan6.com, 28 Desember 2012, <https://www.liputan6.com/citizen6/read/476318/dampak-positif-dari-game-online>.

³¹ Kompas Cyber Media, "Inilah 10 Efek Positif Bermain "Game"," Halaman all, KOMPAS.com, diakses 1 Juli 2020, <https://lifestyle.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game>.

menghabiskan waktu dalam bermain game online sama dengan penyalahgunaan alkohol atau narkoba.³² Efek dari kecanduan ini bisa terjadi melalui kurangnya fokus pada kegiatan sehari-hari, kurangnya perhatian di kelas, dan selalu memikirkan tentang game. Bahkan, Organisasi Kesehatan Dunia *World Health Organization* (WHO) telah menetapkan kecanduan game *online* sebagai salah satu jenis penyakit gangguan mental (*mental disorder*).

Pada dasarnya remaja yang sering bermain game *online* mulai dari pagi hingga tengah malam tidak mengenal waktu untuk berhenti bermain, hingga banyak yang terkena penyakit, seperti anemia, sakit mata, gangguan jiwa.³³ Kecanduan game pada anak dan remaja hingga berdampak negatif bukanlah isu baru. Sejak beberapa tahun belakangan ini bermunculan kasus-kasus kekerasan yang dipicu oleh kecanduan game *online* melalui ponsel.

Gangguan game *online* juga didefinisikan sebagai perilaku yang tidak terkontrol, di mana seorang pemain game tidak dapat berhenti bermain game.³⁴ Meskipun itu berdampak negatif terhadap kehidupan dan kesehatan mereka. Meningkatkan agresifitas pada pemain game online tersebut, karena permainan game online ini mengandung kekerasan pada level yang sangat tinggi. dapat merubah pola pikir, sikap dan perilaku pemain game

³² Kompas Cyber Media dan Ariska Puspita Anggraini, "4 Bahaya Game Online untuk Kesehatan, dari Kecanduan hingga Obesitas Halaman all," KOMPAS.com, diakses 1 Juli 2020, <https://health.kompas.com/read/2020/01/25/073300368/4-bahaya-game-online-untuk-kesehatan-dari-kecanduan-hingga-obesitas>.

³³ Indonesia, "Kecanduan Game Online Marak Terjadi Dikalangan Remaja."

³⁴ "Ini Dampak Negatif Game PUBG bagi Perkembangan Anak," Serambi Indonesia, diakses 1 Juli 2020, <https://aceh.tribunnews.com/2019/07/16/ini-dampak-negatif-game-pubg-bagi-perkembangan-anak>.

online tersebut. Hal itu sangat mungkin terjadi dikarenakan kondisi emosi dan kepribadian anak dan remaja yang masih labil.

Kesimpulan

Semakin majunya teknologi maka semakin mudahnya melakukan interaksi di manapun dan kapan pun. Game *online* juga turut mengambil andil dalam hal tersebut, yang di mana game *online* saat ini kebanyakan sudah menyediakan komunikasi secara virtual. Pemain bisa bermain game sambil berbicara atau berinteraksi dengan pemain lainnya. Hal tersebut memudahkan pemain game *online* untuk mengarahkan pemain lain agar mencapai sebuah kemenangan. Dalam game *online* tersebut, tersedia berbagai macam cara berinteraksi. Mulai dari *voice*, simbol-simbol yang disediakan dalam game tersebut atau dengan menggunakan *chatting*. Walaupun pemain game online tersebut tidak saling mengenal, akan tetapi mereka tidak canggung dalam berkamuikasi antara satu pemain dengan pemain lainnya.

Disisi lain game *online* tersebut juga menyediakan percakapan publik bagi pemain game. Disana pemain bisa berinteraksi atau berkomunikasi dengan pemain lain tanpa batas. Selain itu dalam game *online* ini juga terdapat siaran langsung, yang dimana pemain bisa melihat pemain lain sedang bermain game. Dalam siaran langsung terdapat ruang untuk berkomentar, penonton bisa berkomunikasi dengan yang sedang siaran langsung atau dengan pemain lainnya. Dan siaran langsung ini berdampak sangat baik bagi pemula, untuk bisa mengetahui cara-cara bermain dengan benar.

Bermain game sangat menyenangkan terlebih lagi bisa menambah perteman, terkadang juga bisa menghilangkan stress, dan juga bisa menghasilkan uang, akan tetapi bermain sewajarnya dan seperlunya saja. Jangan terlalu berlebihan atau

terlalu kecanduan akan game *online* tersebut, karena dapat merusak kesehatan bagi pemain game tersebut. Dan memanfaatkan waktu luang untuk peduli terhadap lingkungan sekitar.



DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, Andi Indri, Zein Abdullah, dan Marsia Sumule. "Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)." *Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Halu Oleo*, 1, 3 (2018).
- Affandi, Muhammad. "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda." *Ilmu Komunikasi*, 4, 1 (2013): 179.
- Anam, Khairul. "Fenomena Maraknya Game Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)." *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2014, 2.
- Andana, Angga Supril. "Interaksi Sosial dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2)." *Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, 2018, 3.
- Fajri, Choirul. "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia." *Komunikasi*, 5, 1 (2012): 444.

- Herawati, Erni. "Kontruksi Realitas Kehidupan Kedua Pemain Game Online (Studi Pada Para Pemain Game Online dalam membentuk Realitas dan Komunikasi Virtual." *Marketing Communication Department, Faculty of Economic and Communication, BINUS University*, 1, 5 (2014): 379-80.
- I.B.Wirawan, Prof DR. *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma: fakta sosial, definisi sosial, dan perilaku sosial*. Kencana, 2012.
- Indonesia, C. N. N. "MUI Targetkan Fatwa Haram PUBG Rampung Bulan Depan." nasional. Diakses 26 Agustus 2020. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20190325133118-20-380421/mui-targetkan-fatwa-haram-pubg-rampung-bulan-depan>.
- Indonesia, TIMES. "Kecanduan Game Online Marak Terjadi Dikalangan Remaja." TIMES Indonesia, 11 Januari 2020. <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/246435/kecanduan-game-online-marak-terjadi-dikalangan-remaja>.
- Serambi Indonesia. "Ini Dampak Negatif Game PUBG bagi Perkembangan Anak." Diakses 1 Juli 2020. <https://aceh.tribunnews.com/2019/07/16/ini-dampak-negatif-game-pubg-bagi-perkembangan-anak>.
- Junep, Annisa Risecha, dan Frenky. "Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamer Dota 2." *Sosial dan Humaniora, Universitas Putera Batam*, 1, 3 (2017): 2.
- Liputan6.com. "Resmi, Pelaku Pembantaian di Masjid Selandia Baru Didakwa Tindak Terorisme." liputan6.com, 21 Mei 2019. <https://www.liputan6.com/global/read/3971957/resmi-pelaku-pembantaian-di-masjid-selandia-baru-didakwa-tindak-terorisme>.
- Liputan6.com, Muhammad Faris. "Dampak Positif dari Game Online." liputan6.com, 28 Desember 2012. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/476318/dampak-positif-dari-game-online>.
- M.Ed, Prof Dr H. Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media, 2016.

- Media, Kompas Cyber. "Inilah 10 Efek Positif Bermain "Game" Halaman all." KOMPAS.com. Diakses 1 Juli 2020.
<https://lifestyle.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game>.
- Media, Kompas Cyber, dan Ariska Puspita Anggraini. "4 Bahaya Game Online untuk Kesehatan, dari Kecanduan hingga Obesitas Halaman all." KOMPAS.com. Diakses 1 Juli 2020.
<https://health.kompas.com/read/2020/01/25/073300368/4-bahaya-game-online-untuk-kesehatan-dari-kecanduan-hingga-obesitas>.
- Mulyana, Dedi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, 2002.
- Pradipta, Aloysius Bagas, Marindah Ulfa, Leonardo Alexander, Hema M. Sirait, dan Alexander J. Danny. "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)." *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)* 4, no. 1 (30 Juni 2019): 71–80.
- Romadhoni, Fery. "Pola Komunikasi Di Kalangan Pecandu Game Let's Get Rich Di Komunitas Xlite Tenggara," 1, 2017, 236.
- Salamoon, dan Daniel Kurniawan. "Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi dalam Game Online Dragon Nest." *Jurnal Kajian Media dan Komunikasi* 1, no. 5 (8 Januari 2014): 63–78.
- Setiawan, Cornelius Ardiantino. "Pola Interaksi Antar Gamers Dalam Game Online (analisi deskriptif tentang pola interaksi antar gamers dalam menggunakan fitur chatting pada game online atlantica)." *Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 2014, 3.
- S.Si, Mokhammad Ridoi. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha, 2018.
- suara.com. "Teroris di Selandia Baru Dipastikan Tidak Terinspirasi dari Game PUBG," 17 Maret 2019.
<https://www.suara.com/news/2019/03/17/081000/teroris-di-selandia-baru-dipastikan-tidak-terinspirasi-dari-game-pubg>.

Triantoro, Dony Arung. "Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja." *Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta*, 2, 13 (2019): 136.

Wijaya, Caroline Vinci, dan Sinta Paramita. "Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)." *Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara*, 1, 3 (2019).



Tentang Penulis



Willy Hizriani Nasution lahir di Sinabang pada tanggal 28 Mei 1998. Menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 1 Air Batu, pada tahun 2016. Pada tahun itu juga melanjutkan pendidikan S1 di Uin Ar-Raniry Banda Aceh, Prodi Sosiologi Agama. Selama menjadi mahasiswa, pernah aktif dalam organisasi kampus seperti HMP dan sebelumnya juga pernah menjadi salah satu penulis sebuah buku kumpulan cerpen yang berjudul “Cerita Hujan”, menyukai tulisan-tulisan ilmiah atau non ilmiah seperti puisi-puisi, cerpen, Novel. Pernah magang di Komisi Independen Pemilihan (KIP). Penulis dapat dihubungi melalui email: willynasution28@gmail.com.



Dini Maulina, biasa di panggil Dini, adalah perempuan berdarah Aceh yang lahir di Langsa pada 23 September 1999 dan membesar di Simpang Ulim, Kabupaten Aceh Timur. Merupakan puteri tunggal dari Bapak M. Dahlan Ahmad dan Ibu Nuraini Mahmud. Memiliki motto “hidup lah untuk memberi” dalam hidup. Sejak kecil terbiasa dengan sekolah Islam (Madrasah) diawali dengan menempuh pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 14 Aceh Timur, kemudian melanjutkan pendidikan Madrasah Tsanawiyah Negri 1 di Aceh Timur, dan melanjutkan pendidikan Madrasah Aliyah Ulumul Quran Langsa, menyelesaikan pendidikan sarjana di jurusan

Sosiologi Agama UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Sedang menempuh pendidikan pasca sarjana di prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Aktif di organisasi kemahasiswaan kampus. Pernah menjadi ketua bidang bakat dan seni Dewan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (DEMAF) Fakultas Ushuluddin dan Filsafat pada tahun 2019. Suka menulis sejak duduk di bangku sekolah atas. Mempunyai blogspot bernama jiwadini. Menyukai tema tema keagamaan, media sosial, serta budaya khususnya Aceh dan Melayu. Penulis dapat di hubungi di: dinimaulina99@gmail.com atau follow instagram dini.dahlan.



Maulida Rahmi lahir di Bambi pada tahun 1997. Menyelesaikan pendidikan SMA di SMKN 1 Sigli, Pidie tahun 2015, dengan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Pernah magang di kantor bupati selama 5 bulan. Pada tahun itu juga melanjutkan pendidikan S1 di UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan jurusan Sosiologi Agama. Selama menjadi mahasiswa sedikit tertarik dengan dunia politik. Pada tahun 2016 saya mengikuti penelitian bersama Media Research Centre (MRC) di Nagan Raya tentang pemilihan Bupati, Wakil Bupati dan DPR. Pernah magang di kantor KIP Banda Aceh selama 2 bulan. Maulida Rahmi bisa di hubungi melalui email: Rahmi.mky21@gmail.com



Ziaul Haj, lahir di Banda Aceh pada tanggal 11 Mei 1996. merupakan lulusan dari SMAN negeri 11 Banda Aceh pada tahun 2014. melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry pada fakultas Ushuluddin dan Filsafat dengan Prodi Sosiologi Agama dan lulus pada tahun 2020. Pernah aktif di organisasi HMP

Sosiologi Agama dan menjadi sebagai salah satu inisiator dari terbentuknya Si-Adul (Sosiologi Agama Peduli). Selama menjalani perkuliahan pernah magang di Walhi Aceh (Wahana Lingkungan Hidup) sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan. Memiliki hobby olahraga, travelling/touring, musik dan suka mengikuti isu-isu dunia politik & kegamaan. Untuk kegiatan di luar kampus sendiri pernah aktif sebagai EO (Event Organizer) dan pengawas lapangan pada salah satu perusahaan swasta. kini aktif sebagai menejer dari pada channel youtube Haba Baba Ali sekaligus menjadi komisaris pada CV. BABA ALI MANAGEMENT.



Marlin Yanti lahir di Geudong pada tanggal 25 Juni 1998. Menyelesaikan sarjana di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Jurusan Sosisologi Agama pada tahun 2020. Aktif dibeberapa organisasi kampus seperti HMP Sosiologi Agama, pernah menjadi anggota kesenian Sosiologi Agama (tampil tarian pada acara milad sosiologi agama).

Marlin Yanti bisa dihubungi di email: yantimarlin98@gmail.com



Agus Maulidin lahir di Glp Minyeuk, Pidie, Aceh 12 Agustus 1996. Pendidikan MIN 1 Glp Minyeuk 2008, MTsN Glp Minyeuk 2011, SMA Swasta Tauthiah Arongan 2014. Menyelesaikan pendidikan sarjana di jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat 2020. Aktif di organisasi kemahasiswaan baik di kampus dan di luar kampus. Aktif di organisasi Gerakan Sedekah Aceh (GSA). Menyukai tema-tema tentang keagamaan. Penulis dapat dihubungi di email sugamaulidin17@gmail.com



Wali Fansuri lahir di desa Gosong Telaga, Kabupaten Aceh Singkil pada 12 September 1997. Menyelesaikan pendidikan SMKN 1 Singkil Utara pada 2015 tepatnya di jurusan Agribisnis Pertanian, pada tahun yang sama juga melanjutkan pendidikan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Program Studi Sosiologi Agama. Selama masa kuliah banyak berkecimpung di berbagai organisasi, yaitu: Ketua LDF Mushalla Azh-Zhilal Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Ketua Ikatan Masyarakat Perantauan Gosong Telaga (2018-2019), Ketua LDK Ar-Risalah UIN Ar-Raniry (2019-2020), Ketua Devisi Keagamaan HIPMASIL (2019). Di dunia akademik menekuni bidang Sosiologi Agama dan juga tertarik pada kajian Dakwah, Sejarah, Politik dan Sosial. Email : walifansuri.wsf@gmail.com

Tentang Editor



Fathayatul Husna menyelesaikan jenjang pendidikan S1 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Pendidikan S1 ia selesaikan pada tahun 2016. Kemudian, setahun setelahnya tepat pada tahun 2017, ia melanjutkan pendidikan di jenjang S2 di universitas yang sama dan pada program studi *Interdisciplinary Islamic Studies*. Pada program studi ini, ia memilih fokus pada konsentrasi Kajian Komunikasi dan Masyarakat Islam. Studi S2 berhasil ia tempuh dan selesai pada pertengahan tahun 2019. Di pertengahan masa studi, ia sempat mempelajari kebudayaan dan pariwisata melalui keikutsertaan dan program *Asean Creative Tourism* di Bangkok. Selain itu, ia juga aktif menjadi asisten dosen di bidang riset sosial dan komunikasi serta mengurus organisasi kedaerahan bersama rekan-rekan Aceh di perantauan. Saat ini, ia tengah menjejaki keilmuannya mengabdikan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Ia juga sudah mempublikasi beberapa tulisan yang berkaitan dengan media, komunikasi, anak muda, sosial dan Islam. Beberapa tulisan sudah dibukukan dalam bentuk *book chapter*, seperti buku *PR Shoot* (2015) dan buku *Keluarga: Peran Strategi Keluarga dalam Pemuliaan Martabat Manusia* (2020). Ia bisa dihubungi melalui email fathayatulhusna@gmail.com.



Sehat Ihsan Shadiqin menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada program Pendidikan Bahasa Arab. Tahun 2002 melanjutkan pendidikan di universitas yang sama dalam konsentrasi Pemikiran Islam, selesai tahun 2004. Pendidikan S3 diselesaikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam program studi

Islamic Studies tahun 2017. Sempat berguru ke negeri Pizza mengambil S3 di Universita Degli Studi di-Milano Bicocca, Milan, Italia, jurusan Antropologi Budaya. Saat ini menjadi dosen di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dalam Program Studi Sosiologi Agama. Menulis beberapa buku seperti *Dialog Tasawuf dan Psikologi* (2004), *Tasawuf Aceh* (2008), *Abu Habib Muda Seunagan: Republikan Sejati dari Aceh* (2015), *Tasawuf Gaul* (2019), *Aceh Go-Blog* (2020). Selain mengajar di kampus juga aktif mengembangkan pusat studi Laboratorium Pengembangan Sosial Keagamaan (LABPSA) yang aktif mengkampanyekan Islam Moderat melalui media sosial dengan memproduksi ceramah-ceramah toleran, film pendek, dan film dokumenter. Bisa dihubungi di email sehatihsan@ar-raniry.ac.id