

**REAKSI VERBAL PEMAIN GAME ONLINE MOBA PADA  
MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
(Studi Etika Komunikasi Islam)**

**SKRIPSI**

**AHYAL KARIM AMRAN  
NIM. 190401093  
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH 2023**

# SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah

Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh

**AHYAL KARIM AMRAN**

**NIM. 190401093**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Drs. Yusriz, M. LIS**

**Nip : 196712041994031004**

  
**Anita, S.Ag., M. Hum**

**Nip : 197109062009012002**

**SKRIPSI**

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan Sebagai  
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

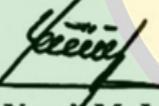
**Diajukan Oleh**

**Ahyal Karim Amran  
NIM. 190401093**

**Selasa, 19 Desember 2023**

**Di Darussalam, Banda Aceh  
Panitia Sidang Munaqasyah**

**Ketua,**

  
**Drs. Yusri, M. Lis  
NIP. 196712041994031004**

**Sekretaris,**

  
**Anita, S. Ag., M. Hum  
NIP. 197109062009012002**

**Anggota I,**

  
**Dra. Muhsinah, M. Ag  
NIP. 1963123119920322015  
D-11 SYAHRIL FURQANY**

**Anggota II,**

  
**Drs. Syukri, M. Ag  
NIP. 196412311199660310006**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh**

  
**Prof. Dr. Kusnawati Hatta, M. Pd.  
NIP. 196412201984122001**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahyal Karim Amran

NIM : 190401093

Jenjang : Strata Satu (SI)

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 19 Desember 2023

Pernyataan Penulis,



Ahyal Karim Amran

## ABSTRAK

Nama : Ahyal Karim Amran  
NIM : 190401093  
Fakultas/Prodi : Dakwah dan Komunikasi/ Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : Reaksi Verbal Pemain Game Online MOBA Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (Studi Etika Komunikasi Islam)

*Game online* sendiri di Indonesia tidak terdengar asing di kalangan mahasiswa maupun remaja. Semakin populernya *game online* dapat mengakibatkan *gamers* (pemain game) menjadi ketagihan akan game tersebut. Dalam *game online* terdapat beberapa fitur berkomunikasi, baik verbal maupun nonverbal, agar terjadi interaksi dengan pemain lain menjadi mudah untuk dimainkan. Akibat dari ketagihan bermain game, mahasiswa sering mengucapkan perkataan kotor dan kasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain game online dan tinjauan etika komunikasi Islam terhadap reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain game online. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu *observasi*, *interview* dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak mahasiswa ketika bermain *game mobile legends bang bang*, memperlihatkan ekspresi kekesalan saat kekalahan, berbicara kotor dan kasar seperti: *NOOB*, *jancuk*, *anj*, *tolol*, *bocah*, *bego*, *cemas ko dek* 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. Ditinjau dari konsep etika komunikasi Islam bahwa reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam saat bermain game online tidak menerapkan prinsip *qaulan sadidan*, yang diucapkan bukanlah perkataan yang benar, melainkan perkataan-perkataan yang tidak benar dan tergolong ke dalam perkataan kotor dan kasar. Dan juga tidak menerapkan prinsip *qaulan layyinan*. Karena seharusnya sebagai mahasiswa yang mempelajari ilmu etika komunikasi Islam mengamalkan ilmu tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari, membiasakan diri untuk berbicara dengan perkataan yang baik dengan perkataan yang lemah lembut karena hal itu akan menjadi salah satu cara agar perkataan spontan yang terucap merupakan perkataan yang baik pula. Disarankan kepada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam agar memahami dengan benar konsep berkomunikasi dalam Islam yang telah diajarkan pada mata kuliah etika komunikasi Islam dan mengaplikasikan ilmu tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : *Reaksi verbal, Game Online dan Mobile Legend Bang Bang*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segep puji syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi ini telah dapat penulis selesaikan. Shalawat beserta salam juga tidak lupa penulis hantarkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta kepada keluarga dan para sahabatnya yang menjadi suri tauladan terbaik bagi setiap manusia dan alam semesta.

Pada kenyataannya bahwa tidak ada manusia yang sempurna. Demikian pula dalam penulisan skripsi ini, telah banyak pihak yang membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya dengan judul **“Reaksi Verbal Pemain Game Online MOBA Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (Studi Etika Komunikasi Islam)”**.

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih banyak yang tidak terhingga kepada:

1. Kedua orang terbaik bagi kehidupan penulis yang selalu memberikan doa yang sangat berarti yaitu Ayahanda Amran dan Ibunda tercinta Verawati yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang yang tiada henti, yang selalu memberikan kepercayaan, dukungan, semangat, motivasi. Kepada Sajida, Halim dan Syakir yang selalu memberikan dukungan terbaik.
2. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M. Ag, selaku Rektor dan Bapak Prof. Dr. Muhammad Yasir Yusuf, M.A, Selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. Khairuddin, M.Ag, selaku Wakil Rektor II, Bapak Prof. Dr. Saifullah, M.Ag, selaku Wakil Rektor III UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd, selaku Dekan dan Bapak Dr. Mahmuddin, M.Si, selaku Wakil Dekan I, Bapak Dr. Fairus, M.A, selaku

Wakil Dekan II, Bapak Dr. Sabirin, M.Si, selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

4. Bapak Syahril Furqany, M.I.Kom, selaku Ketua dan Ibu Hanifah, M.Ag, selaku Sekretaris Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
5. Bapak Drs. Yusri, M.LIS selaku pembimbing I dan Ibu Anita, M.Hum selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini dengan penuh rasa tanggungjawab dan selalu memberikan bantuan, arahan dan masukan sehingga penulisan skripsi ini dapat rampung di waktu yang tepat.
6. Seluruh dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah membekali ilmu kepada penulis.
7. Seluruh teman-teman KPI seperjuangan angkatan 2019 yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan-kekurangan baik dari segi isi maupun penulisannya yang jauh dari kata kesempurnaan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan jasa-jasa yang disumbangkan oleh semua pihak, *Aamiin Yarabbal'alamiin*.

Banda Aceh, 19 Desember 2023

Penulis,

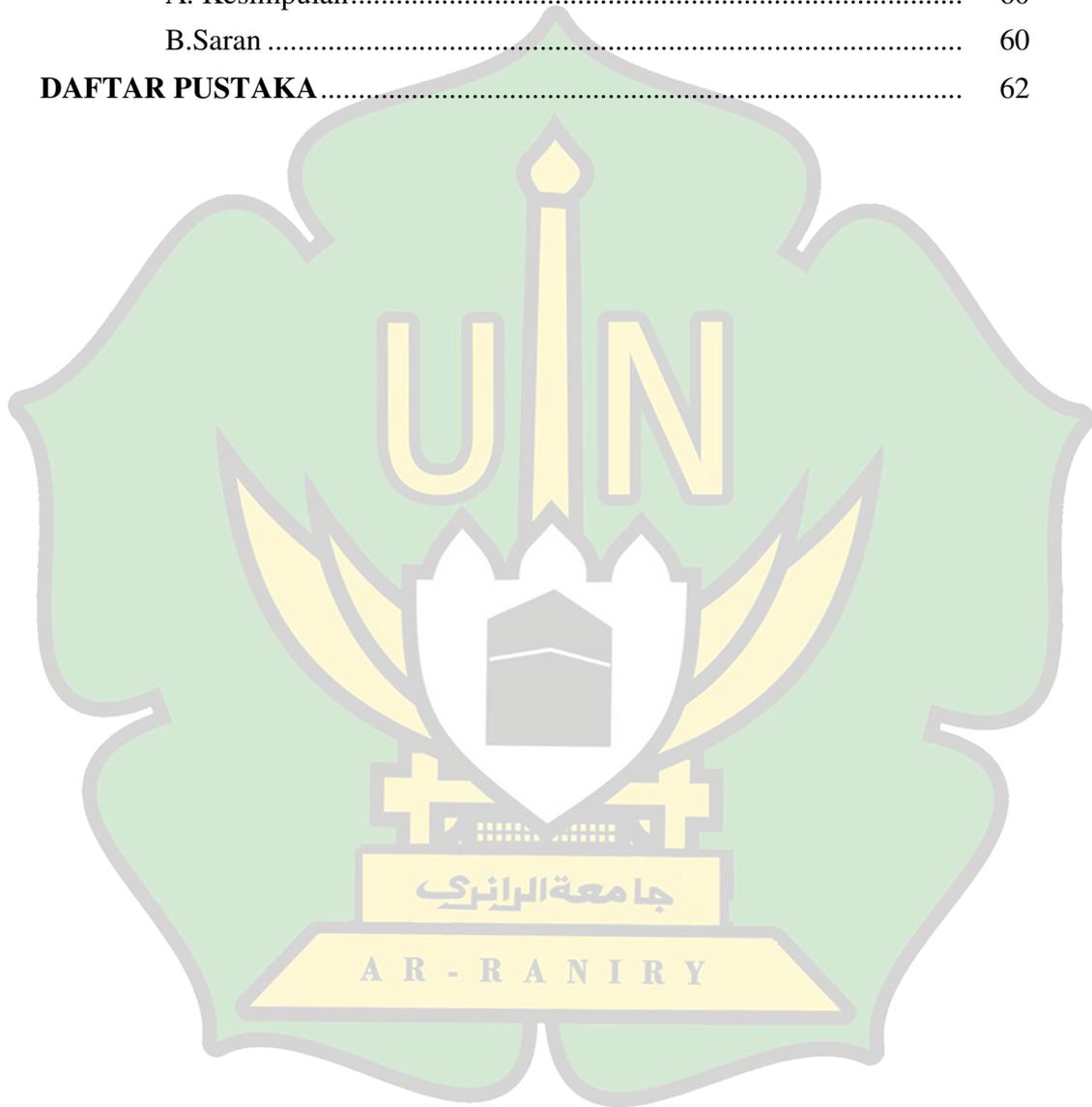
Ahyal Karim Amran

NIM. 190401093

## DAFTAR ISI

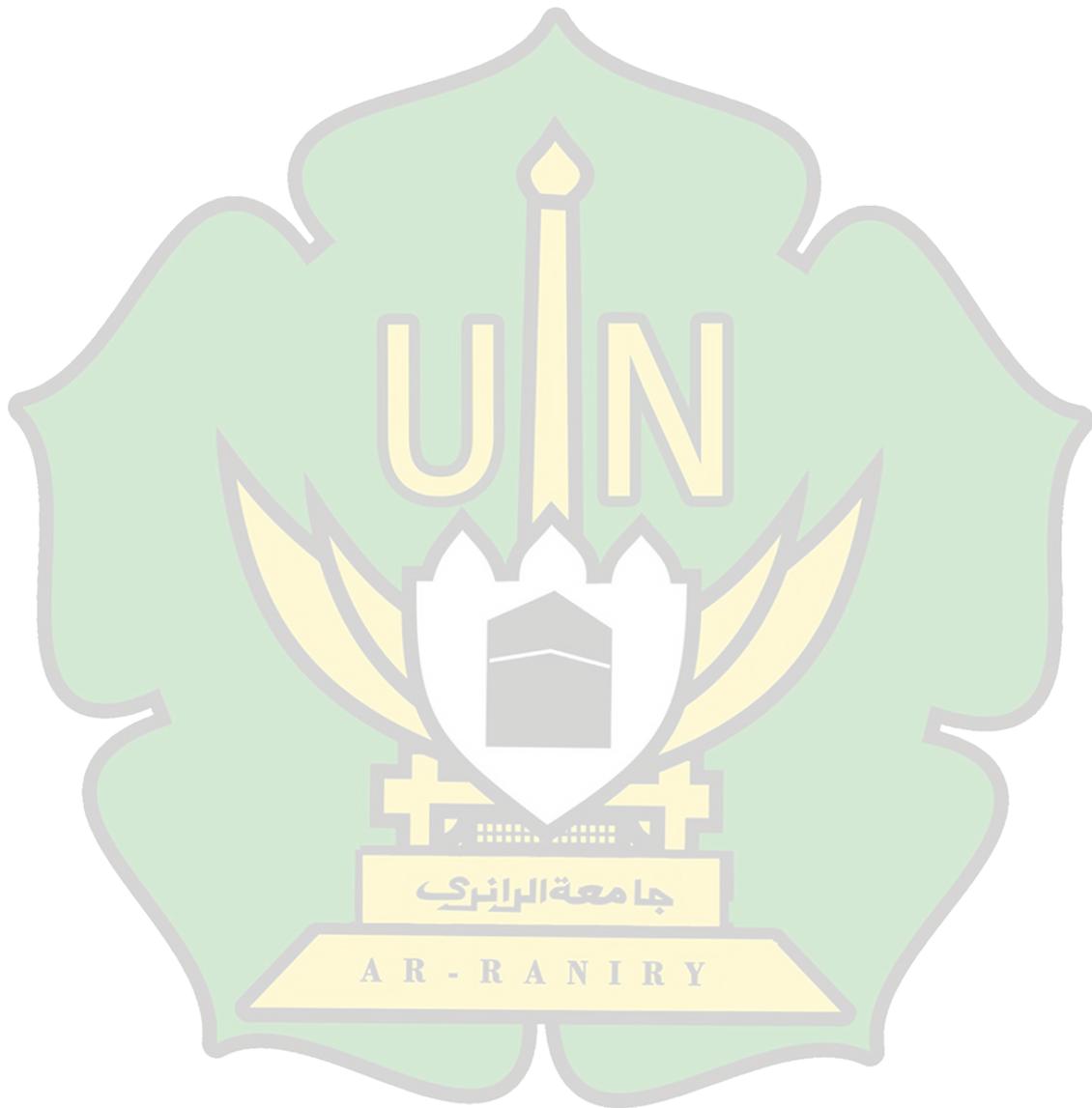
<b>LEMBARAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>2</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Pejelasan Istilah Penelitian .....	9
<b>BAB II : KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Sebelumnya yang Relevan .....	12
B. Teori yang digunakan .....	14
1. Komunikasi Verbal .....	14
2. Etika Komunikasi Islam.....	20
3. Game Online .....	25
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
A. Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian .....	31
B. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	31
C. Informan Penelitian .....	33
D. Teknik Pengumpulan Data .....	35
E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	37
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>39</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	39
1. Sejarah Singkat Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam ...	41
2. Struktur Organisasi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam	43
B. Hasil Penelitian.....	44
1. Reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam	
angkatan 2019 saat bermain game online .....	44

2. Tinjauan Etika Komunikasi Islam Terhadap Reaksi Verbal Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Angkatan 2019 Saat Bermain Game Online .....	50
C. Pembahasan .....	55
<b>BAB V : PENUTUP</b> .....	60
A. Kesimpulan.....	60
B.Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	62



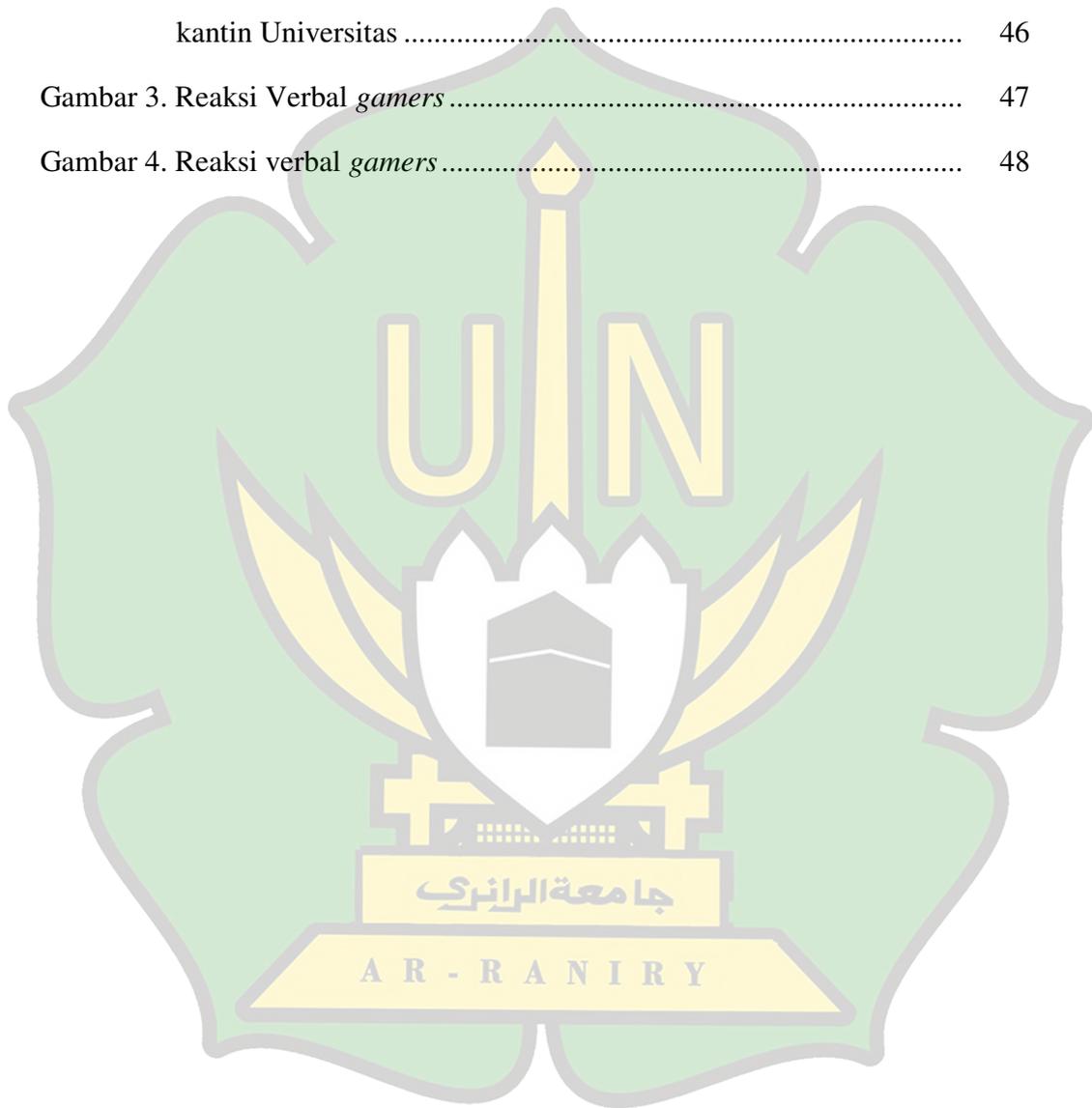
## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Informan penelitian.....	34
Tabel 2. Intensitas bermain <i>game online Mobile Legends Bang Bang</i> .....	45



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo <i>game online Mobile Legend Bang Bang</i> 2023.....	45
Gambar 2. Mahasiswa bermain <i>game online Mobile Legend Bang Bang</i> di kantin Universitas .....	46
Gambar 3. Reaksi Verbal <i>gamers</i> .....	47
Gambar 4. Reaksi verbal <i>gamers</i> .....	48



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK penetapan Pembimbing Skripsi

Lampiran 2. Instrument Wawancara

Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Game online saat ini dijadikan sebagai sarana hiburan, selain itu juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online juga mengajarkan hal-hal baru karena adanya kecanduan dan kesenangan disaat bermain game online. Istilah dari game online disini yaitu sebuah permainan elektronik yang menggunakan media komputer serta media mobile.

Industri game sudah terkenal di berbagai penjuru dunia termasuk negara-negara yang berkembang, game mulai populer di seluruh dunia dengan dimulainya kepopuleran berbagai media game di Amerika Serikat pada tahun 70-an dan mulai berkembang di berbagai negara pada awal tahun 80-an. Munculnya game online di Indonesia pada tahun 2001 yang dimulai dengan masuknya Nexia Online.

Maraknya game online yang menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam game online juga terkandung story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Game didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tingkatan levelnya, hal inilah dapat menyebabkan si pemain kecanduan saat bermain game online.

Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting dan kompleks bagi kehidupan manusia. Manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukannya dengan manusia lain, baik yang sudah dikenal maupun tidak dikenal sama sekali. Komunikasi juga memiliki peran yang sangat vital bagi kehidupan manusia, karena itu kita harus memberikan perhatian yang seksama terhadap komunikasi.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Alqanitah Pohan, *Peran Komunikasi Verbal dan Non Verbal Dalam Hubungan Masyarakat*, Jurnal Ilmiah Dakwah dan Komunikasi (online), Vol. 6, No. 2, 2015, hal.6. Diakses 03 Juni 2023

Sebagaimana yang dikutip oleh Alqanitah Pohan, Barnett Pearce menjelaskan bahwa munculnya peran komunikasi sebagai penemuan revolusioner (*Revolutionary Discovery*) yang sebagian besar disebabkan oleh penemuan teknologi komunikasi, seperti radio, televisi, telepon, handphone, satelit, dan jaringan komputer. Walaupun orang sudah mengetahui dan mempelajari komunikasi dari zaman purbakala, namun perhatian terhadap pentingnya komunikasi baru muncul belakangan, yaitu pada abad ke-20.<sup>2</sup>

Komunikasi verbal adalah struktur pergesekan yang disampaikan komunikator menjelang komunikasi tabah resam tertulis (*written*) atau bunyi (*oral*). Komunikasi verbal mempunyai konsekuensi yang besar, dimana kenyataannya, ide-ide, filsafat, atau keputusan, lebih mudah disampaikan secara verbal dibandingkan tambah nonverbal. Komunikasi verbal yaitu cara penyampaian pesan dengan cara kata-kata, baik lisan maupun tulisan.<sup>3</sup>

Komunikasi verbal yang sering digunakan dalam *game online*, yakni melalui kata-kata, mereka yang mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau menyampaikan fakta, data, dan informasi serta dapat menjelaskan, saling bertukar pikiran, berdebat, dan bertengkar. Maka oleh karena itu, komunikasi verbal juga termasuk yang sangat penting dalam game online antara pemain game tersebut.

*Game online* yang dimainkan oleh masyarakat Indonesia itu adalah beberapa game yang terpopuler dikalangan remaja, anak-anak, maupun dewasa yaitu *Mobile Legends Bang-Bang* yang dirilis pada 24 september 2016 dan *PUBG (Player Unknown's Battle Ground)* yang dirilis pada 19 Maret 2018. Seiring dengan berjalannya waktu permainan *game online* ini paling banyak digemari terkhususnya dikalangan mahasiswa.

---

<sup>2</sup> Alqanitah Pohan, *Peran Komunikasi Verbal dan Non Verbal dalam Hubungan Masyarakat*, Jurnal Ilmiah Dakwah dan Komunikasi (online), Vol. 6, No. 2, 2015, hal. 8-9. Diakses 03 Juni 2023

<sup>3</sup> Alqanitah Pohan, *Peran Komunikasi Verbal dan Non Verbal dalam Hubungan Masyarakat*,... hlm. 7

*Game online* telah melebihi sebatas aktivitas santai untuk yang memainkannya, termasuk anak muda dan orang dewasa. Fenomena yang memiliki banyak pengaruh terhadap pemain yang berpengaruh berbahaya, seperti telah ditunjukkan wali, dan bahkan politisi angkat suara untuk memperingatkan dan meningkatkan kesadaran.<sup>4</sup>

Semakin populernya *game online* dapat mengakibatkan *gamers* (pemain game) menjadi ketagihan akan game tersebut. Tahap ketagihan dalam memainkan *game online* ialah situasi dimana seseorang *gamers* sangat susah dalam melepaskan dirinya dari game tersebut. Kemudian ketagihan game mampu menyebabkan kerugian yang tinggi. Contohnya seperti bisa saja si *gamers* ini menjadi gagal akan kehidupan realnya dikarenakan sudah sangat fokus didalam game itu.<sup>5</sup>

Para *gamers* biasanya dapat merelakan waktu dari hobinya, merelakan jangka waktu tidurnya, merelakan pekerjaannya maupun waktu belajarnya, dan merelakan waktu bersama keluarga. *Game online* juga bisa menyebabkan pola makan serta pola tidur berantakan dan juga kesehatan akan terganggu. Pada situasi tertentu seseorang yang sudah kecanduan kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti bermain *game online*. Dikarenakan dunia game dengan dunia nyata tidak berbeda jauh, sebab ada aspek sosial dalam hubungan secara interpersonal dengan pemain lain, para pemain game online mereka saling berinteraksi menggunakan komunikasi verbal maupun non verbal.

Dalam *game online* terdapat beberapa fitur berkomunikasi, baik verbal maupun nonverbal, agar terjadi interaksi dengan pemain lain menjadi mudah untuk dimainkan. Komunikasi memang sangat sering kali digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Penyampaian suatu pesan tidak hanya digunakan melalui lisan akan tetapi banyak juga menggunakan tulisan agar berjalannya interaksi antar sesama.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwan, 2016), Hlm. 72.

<sup>5</sup> Ach Fauzi, *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*, 2019, Vol. 11, No.1. Diakses 03 Juni 2023

<sup>6</sup> Tri Indah Kusumawati, *Komunikasi Verbal dan Non Verbal*, Jurnal Pendidikan dan Koseling (online), Vol. 6, No. 2, 2016, hal. 83. Diakses 03 Juni 2023

Oleh karena itu *game online* ini menyediakan fitur berkomunikasi dikarenakan tanpa adanya komunikasi manusia tidak bisa saling melakukan interaksi sesama. Maka sangat penting komunikasi atau penyampaian pesan melalui lisan maupun tulisan saat berinteraksi, baik di dunia nyata maupun di dunia game.

Pada umumnya *game online* ini memiliki dampak yang buruk bagi pemain yang memberi reaksi yang negatif maupun berlebihan. Kebanyakan dari mereka yang memainkannya, banyak memberikan reaksi verbal yang buruk atau *toxic* saat sedang bermain game, namun ada juga yang bereaksi biasa saja. Reaksi yang diberikan oleh sipemain ini kadang terjadinya saat kealahannya di dalam game, sehingga dapat memicu emosi yang tidak terkontrol oleh si pemain.

Reaksi verbal yang buruk tidak mencerminkan perilaku yang baik dapat memberi efek yang negatif kepada lawan komunikasi. Sedangkan di dalam islam kita dianjurkan untuk berbicara dengan baik, sopan dan santun sesama manusia.

Reaksi Verbal yang dimaksud di atas yaitu suatu reaksi pemain *game online* disaat berada dalam game, reaksi verbal yang mana mereka memberikan intonasi suara yang tinggi, berkata kasar, membanting benda sekitarnya, serta tidak dapat mengontrol dirinya saat bermain game, sedangkan dalam proses terjadinya komunikasi sangat dianjurkan untuk memerhatikan konteks etika komunikasi Islam.

Etika komunikasi adalah sebuah nilai, norma atau ukuran-ukuran tingkah laku yang dianggap baik dalam proses kegiatan komunikasi di tengah-tengah masyarakat. Masyarakat satu dengan lainnya tentulah memiliki perbedaan sebagai standar atau ukuran-ukuran terhadap tingkah laku, norma, maupun nilai yang dianggap baik dan buruk.<sup>7</sup> Perbedaan ini dapat dikatakan sebagai suatu keniscayaan yang didasarkan pada perbedaan budaya masing-masing, maka tergantung terhadap tingkah laku masing-masing masyarakat.

---

<sup>7</sup> Joko Susanto, *Etika Komunikasi Islami*, Jurnal Waraqat (Online), Vol. 1, No. 1, 2016, hal. 13. Diakses 04 Juni 2023

Secara keislaman pengaplikasian etika komunikasi didasarkan pada aturan yang tertuang dalam Al-Qur'an dan hadits sesuai dengan yang telah dicontohkan Rasulullah Saw. Maka juga perlu dilakukan dan dikembangkan dalam praktek komunikasi di era modern seperti sekarang ini, khususnya dengan melakukan komunikasi dalam media sosial, dan *game online*.<sup>8</sup> Berikut merupakan dalil terkait larangan berkata kasar dan kotor yang termaktub dalam Q.S *An-Nisa'* ayat 148:

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوْءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ وَكَانَ  
اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا

Artinya: “Allah tidak menyukai ucapan buruk, (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianiaya. Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.” (An-Nisa' : 148)<sup>9</sup>

Allah tidak menyukai hamba-Nya yang melontarkan kata-kata buruk kepada siapa pun. Kata buruk dapat menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara anggota masyarakat dan jika berlarut-larut dapat menjurus kepada pengingkaran hak dan pertumpahan darah, dan dapat pula mempengaruhi orang yang mendengarnya untuk meniru perbuatan itu, terutama bila perbuatan itu dilakukan oleh pemimpin. Allah tidak menyukai sesuatu, berarti Allah tidak meridainya dan tidak memberinya pahala.<sup>10</sup>

Kemuliaan akhlak adalah amalan yang paling berat di dalam (*mizan*) timbangan seorang mukmin pada hari kiamat kelak. Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam yang tidak pernah berbicara dari hawa nafsunya, yang telah diberikan perkataan-perkataan yang sempurna telah menjelaskan kepada kita, bahwa amalan yang paling

<sup>8</sup> Andriani, Faricha, *Perkembangan Etika Komunikasi Islam dalam Bermedia Sosial*, At-Tabsyir: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam (Online), Vol. 6, No. 1, Juni 2019, hal. 61. Diakses 04 Juni 2023

<sup>9</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an terjemah*, (Bandung: Syma Examedia Arkenleema, 2021) Q.S. An-Nisa: 148, hal 101.

<sup>10</sup> Kemenag RI. *Tafsir Tahlili*, diakses melalui <https://quran.nu.or.id/an-nisa'/148> pada Senin, 13 Nov 2023 pukul 11.00 WIB.

berat di dalam timbangan seorang mukmin pada hari kiamat adalah akhlak yang mulia. Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ تَعَالَى عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ:  
مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ،...

Artinya: “*Dari Abu Hurairah radhiallahu ‘anhu, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Siapa saja yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berkata baik atau diam...”* (HR. Bukhari dan Muslim).<sup>11</sup>

Hadits ini menunjukkan bahwa kewajiban yang terkait dengan hak Allah adalah menjaga lisan. Artinya apabila seseorang beriman dengan benar kepada Allah dan hari akhir, maka disuruh untuk menjaga lisan dengan berkata yang baik, atau jika tidak bisa menjaga lisannya, maka ia diperintahkan untuk diam.

Salah satu *game online* yang diteliti adalah *Mobile Legend Bang-Bang (MOBA)*, karena kebanyakan dari Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2019 memainkan *game online mobile legend bang-bang* dengan secara berlebihan serta dapat mengeluarkan beberapa ucapan yang tidak layak untuk didengar. Beberapa dari sebagian Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2019 kecanduan dalam bermain *game online MOBA (mobile legend’s bang-bang)*, dan lebih parahnya lagi ada yang tidak sadar apa yang telah ia ucapkan saat kalah bermain *game online*. Oleh karena itu mereka dapat mengetahui reaksi verbal seperti apa yang terjadi dalam *game online MOBA (mobile legend’s bang-bang)* ini. Peneliti tertarik dengan *game online MOBA (mobile legend’s bang-bang)* karena ketimbang *game online* lain, *game online MOBA (mobile legend’s bang-bang)* ini yang paling banyak diminati dikalangan Mahasiswa.

---

<sup>11</sup> Syaikh Muhammad bin Shalih al-Utsaimin, *kitab Syarah Hadist ‘Arbain: Imam An-Nawawi*, (Jakarta Timur: Penerbit Ummul Qura) , hal 225.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Reaksi Verbal Pemain Game Online MOBA Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (Studi Etika Komunikasi Islam)”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain *game online*?
2. Bagaimana tinjauan etika komunikasi Islam terhadap reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain *game online*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui reaksi verbal yang sering terjadi dikalangan mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui tinjauan etika komunikasi Islam terhadap reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain *game online*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian tentang ilmu komunikasi. Memberikan gambaran reaksi verbal yang dilakukan mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain *game online* sesuai etika komunikasi Islam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

memberikan sisi positif bagi lembaga terutama mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan para pemain game online dapat mengontrol diri interaksi sosialnya dalam game, untuk mencegah adanya dampak negatif di dalam *game online* agar berjalannya dengan baik, komunikasi di dalam *game online* dan bersikap sesuai etika komunikasi Islam.

## E. Pejelasan Istilah Penelitian

### 1. Reaksi Verbal Bermain *Game Online*

Bahasa verbal merupakan sarana paling utama dalam rangka menyatakan rasa, pikiran dan juga apa yang kita maksudkan.<sup>12</sup> Kata-kata yang digunakan dalam bahasa verbal mewakili segala aspek realita individual. Penggunaan komunikasi verbal menggunakan lisan dapat dilakukan melalui media, seperti dengan menggunakan lisan melalui media telepon/handphone. Sedangkan penggunaan komunikasi verbal melalui tulisan dilakukan secara tidak langsung antara seseorang dengan orang lain dengan cara penyampaiannya melalui media sosial, gambar, lukisan, dan juga terdapat pada media game.

Reaksi verbal adalah suatu reaksi yang terjadi di dalam game melalui komunikasi verbal yang dilakukan oleh si pemain *game online*. Komunikasi verbal adalah lambang-lambang bersifat abstrak yang dibuat dan disepakati oleh sekelompok tertentu kemudian diberikan makna tertentu pula.<sup>13</sup> Komunikasi verbal sering kita temukan sekarang pada media sosial maupun sarana media game.

Reaksi verbal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kekerasan verbal yang terjadi di dalam *game online*. Kekerasan verbal adalah penggunaan bahasa

<sup>12</sup> Mulyana, *Ilmu Komunikasi; Suatu Pengantar*, hal. 261

<sup>13</sup> Luhur Wicaksono, “Bahasa dalam Komunikasi Pembelajaran”, *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, Vol. 1 No. 2, 2016, hal. 16. Diakses 05 Juni 2023

(kata-kata, frasa, metafora) yang menyiratkan mengabaikan, mempermalukan, mengejek, merendahkan, mencelakakan, mengancam, meremehkan, kemampuan juru bicara, mengerdilkan, gosip, desas-desus, sehingga dapat menyebabkan ketidaksukaan (psikologis gangguan) dalam berdialog.

*Game online* menurut Rahmat yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan dan memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, hal ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar – gambar, animasi – animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam – macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.

## 2. Etika Komunikasi Islam

Dari segi *etimologi*, etika berasal dari bahasa Yunani, *ethos* yang berarti watak kesusilaan atau adat. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, etika diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang asas-asas akhlak (moral).

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, etika berarti ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak), kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak, nilai mengenai benar dan salah yang dianut suatu golongan atau masyarakat.<sup>14</sup>

Dalam perspektif Islam, komunikasi merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia karena segala gerak langkah kita selalu disertai dengan komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi yang Islami, yaitu komunikasi ber-akhlak Al-Karimah atau beretika. Komunikasi yang berakhlak Al-Karimah berarti komunikasi yang bersumber kepada Al-Quran dan Hadis (Sunah Nabi).<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Muslimah, *Etika Komunikasi Perspektif Islam*, Jurnal Sosial Budaya Vol. 13, No. 2 Desember 2016, hal 116.

<sup>15</sup> Nur Marwah, *Etika Komunikasi Islam*, UIN Alauddin Makassar, hal 2

Komunikasi dipandang sebagai upaya untuk membangun hubungan secara vertikal dengan Allah SWT (*hablumminallah*) dan juga untuk menjalin komunikasi secara horizontal yaitu hubungan dengan sesama komunikasi dengan Allah SWT tercermin melalui ibadah-ibadah yang telah ditentukan dengan tujuan untuk mendekatkan diri kepada-Nya dan membentuk karakter taqwa dalam diri hamba. Sedangkan komunikasi dengan sesama manusia terwujud melalui penekanan hubungan sosial yang disebut muamalah, yang tercermin dalam semua aspek kehidupan manusia, dengan tujuan untuk mewujudkan kebaikan dan kesejahteraan manusia. Etika komunikasi Islam adalah tata cara berkomunikasi yang sesuai dengan nilai moral dalam menilai benar atau salah perilaku seseorang disampaikan dengan mengandung unsur islami mengarahkan manusia kepada kemaslahatan dunia dan akhirat dalam bentuk hubungan manusia dengan Tuhan.

Terdapat larangan berkomunikasi menggunakan bahasa yang kasar dan kotor sesuai dengan firman Allah SWT.:

وَيْلٌ لِّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ

Artinya: “Celakalah bagi pengumpat dan pencela.”. (Al-Humazah: 1)<sup>16</sup>

Dalam ayat ini, Allah mengancam bahwa kemurkaan dan azab-Nya akan ditimpakan kepada setiap orang yang mengumpat, mencela, dan menyakiti mereka baik di hadapan maupun di belakang mereka. Celakalah bagi setiap pengumpat atau pencaci, baik dengan ucapan atau isyarat, dan demikian pula pencela dengan menampilkan keburukan orang lain untuk menghinakannya. Perbuatan ini berdampak buruk dalam pergaulan karena mencoreng wibawa dan kehormatan seseorang, serta menghilangkan kepercayaan kepada orang tersebut.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an terjemah*, (Bandung: Syma Examedia Arkenleema, 2021) Q.S. Al-Humazah: 1, hal 601.

<sup>17</sup> Kemenag RI, Tafsir Tahlili dan Wajiz, diakses melalui <https://quran.nu.or.id/al-humazah/1> pada Rabu, 22 November 2023 pukul 10.00 WIB.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian Sebelumnya yang Relevan**

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyertakan penelitian yang terdahulu yang pernah diteliti oleh pihak-pihak yang relevan sebelumnya dalam penelitian ini. Sebagai bahan referensi, pendukung, pelengkap, dan pembanding dalam menyusun skripsi dan mengembangkan materi yang ada pada penelitian yang akan diteliti.

1. Penelitian yang ditulis oleh Shelly Furqan tahun 2015 dengan judul “*Model Komunikasi Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*”. Penelitian ini mengkaji tentang model komunikasi mahasiswa yang sering main *game online free fire*, pesan komunikasi verbal dalam *game online free fire* mewarnai pesan komunikasi mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan analisis kualitatif untuk memberikan informasi, fakta, dan data mengenai model komunikasi mahasiswa pemain game online free fire. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua model komunikasi mahasiswa pemain game online, yaitu Model Komunikasi *Schramm* yang terbentuk dari proses komunikasi antar pemain game para pemain dapat berperan sebagai pengirim maupun penerima pesan, dalam interaksinya kedua belah pihak dapat memberikan umpan balik terhadap informasi yang disampaikan dan sekaligus menafsirkan informasi tersebut. Model ini terungkap ketika antar anggota kelompok melakukan komunikasi satu sama lain dalam bertukar informasi melalui *Voice Chat* pada game. Selanjutnya Model Seiler, terbentuk dari tindakan proses komunikasi yang terjadi antar anggota kelompok. Model ini menekankan pentingnya balikan dan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi. Lingkungan yang sepi dan damai akan membuat komunikasi antara pemain dapat terdengar dengan jelas sehingga proses komunikasi berjalan dengan lancar tanpa adanya hambatan

2. Skripsi yang ditulis oleh Winarti pada tahun 2021 dengan judul “*Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends Hereuy Squad*”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan analisis kualitatif untuk memberikan informasi, fakta, dan data mengenai komunikasi virtual pengguna *game online mobile legends hereuy squad*. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik pengamatan (*observasi*) dan wawancara. Teknik analisis datanya menggunakan tiga sub proses yang saling berhubungan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses komunikasi virtual yang ada pada squad hereuy berupa penyampaian pesan dari sebuah ide atau gagasan dari seseorang anggota yang diutarakan melalui *chat room* dan *voice chat*, kemudian ide tersebut diserap oleh anggota yang lain, sehingga timbullah berbagai *feedback* dan menyebabkan interaksi. Dalam artian, proses komunikasi tersebut memunculkan koordinasi antar anggota selama pertandingan berlangsung. Koordinasi tersebut memunculkan proses komunikasi horizontal, komunikasi dua arah, dan solusi dalam komunikasi virtual. Bahwa komunikasi verbal yang digunakan pemain game online banyak mengandung bahasa kekinian dan bahasa kasar yang kurang baik. Penggunaan bahasa gaul dan kasar tersebut merupakan suatu elemen yang melekat dalam keseharian mereka. Bahasa kasar yang digunakan oleh pengguna *game online hereuy squad* tersebut bisa memunculkan pertikaian antar anggota squad itu sendiri.
3. Skripsi yang ditulis oleh Faralintang Desy Prasiska pada tahun 2022 dengan judul “*Perilaku komunikasi pemain game online (Studi Deskriptif Kualitatif Penarikan Diri Anak Pada Mobile Legend: Bang Bang)*”. Penelitian ini menggabungkan metode deskriptif dengan penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji proses pelepasan yang digunakan oleh anak usia sekolah dasar (usia 7 sampai 12) yang bermain game online. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yang dikenal dengan

*purposive sampling*, dimana peneliti mengumpulkan data dari subjek penelitian yang telah dipilih sesuai dengan kriteria peneliti. Peneliti akan menggunakan teknik ini untuk melakukan wawancara mendalam dengan setiap subjek penelitian, yang akan dilanjutkan dengan tahap analisis data selanjutnya. Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan akhirnya menghasilkan kesimpulan adalah empat tahap teknik analisis data yang peneliti gunakan. *Triangulasi* data dapat digunakan untuk memvalidasi data. Temuan menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar melakukan perilaku verbal dan non verbal seperti terlibat dalam perilaku agresif, termasuk melakukan kontak fisik dengan teman sekelas, berkelahi, membantah orang tua, menyakiti diri mereka sendiri secara verbal atau non verbal, serta indikasi ekspresi marah, mengeluarkan kata-kata kotor, hingga melempar benda.

## **B. Teori yang digunakan**

### **1. Komunikasi Verbal**

Komunikasi memiliki peran penting dalam dunia ini. Komunikasi bahkan sanggup untuk menyentuh segala aspek kehidupan. Manusia sebagai makhluk sosial, hanya dapat hidup berkembang dan berperan sebagai manusia dengan berhubungan dan bekerja sama dengan manusia lain dengan cara komunikasi. Hampir sebagian besar kegiatan manusia selalu berkaitan dengan komunikasi. Semuanya membutuhkan komunikasi. Walaupun komunikasi telah dipelajari sejak zaman purbakala, perhatian terhadap komunikasi baru muncul pada awal abad ke-20. Barnett Pearce menyebutkan munculnya peran komunikasi sebagai penemuan revolusioner (*revolutionary discovery*) yang disebabkan oleh penemuan teknologi komunikasi, seperti radio, televisi, telepon, handphone, satelit, dan jaringan komputer.<sup>18</sup>

Miller mengemukakan bahwa komunikasi berarti informasi disampaikan dari satu tempat ke tempat lain. Clevenger mendefinisikan komunikasi sebagai

---

<sup>18</sup> Keme Morris dan Andy Corry Wardhany, *Teori Komunikasi*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2009), hal 4.

istilah yang berkaitan dengan semua proses berbagi informasi yang dinamis (Proses ‘*sharing*’). Komunikasi adalah proses sosial dimana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka.<sup>19</sup> Komunikasi merupakan proses memberi dan menerima berbagai makna diantara dua orang.<sup>20</sup>

Komunikasi adalah usaha penyampaian pesan antar sesama manusia. Proses Komunikasi memiliki beberapa unsur, yaitu: pengirim pesan (komunikator); Penerima pesan (komunikan); saluran/media; pesan itu sendiri; timbal balik Terhadap pesan yang diterima. Hal ini sesuai dengan apa yang dibuat oleh David K. Berlo ditahun 1960-an yang membuat formula komunikasi yang dikenal dengan “SMCR”, yaitu *Source* (pengirim), *Message* (pesan), *Channel* (saluran media) dan *Receiver* (penerima).<sup>21</sup>

- a. Komunikator, merupakan orang yang menyampaikan pesan ke Seseorang atau sejumlah orang. Komunikator ini bisa satu orang, Lebih dari satu atau massa.<sup>22</sup>
- b. Komunikan adalah seseorang yang menerima pesan dari komunikator. Peran antara komunikator dan komunikan disini bersifat dinamis, Dimana mereka bisa bersifat dinamis dalam artian saling bergantian Dalam memberikan pesan.
- c. Pesan itu sendiri bersifat abstrak. Pesan dapat bersifat konkret bila Berupa suara, mimik, gerak-gerik, bahasa lisan, dan bahasa Tulisan. Pesan yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima dapat dapat dikemas secara verbal atau nonverbal. Komunikasi verbal adalah Penyampaian makna dengan menggunakan kata-kata. Pesan bersifat verbal (*verbal communication*) antara lain: *Oral* (komunikasi yang dijalin secara lisan) dan *Written* (komunikasi yang dijalin secara tulisan). Sedang komunikasi

<sup>19</sup> Richard West dan Lynn H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi; Analisis dan Aplikasi*, Jakarta: Salemba Humanika, 2008) hal 55.

<sup>20</sup> Muhammad Ahmad Al-‘Aththar, *The Magic of Communication*, (Jakarta: Zaman, 2012) hal 10.

<sup>21</sup> Marheni Fajar, *Ilmu Komunikasi dan praktek*, (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2009). hal 53

<sup>22</sup> Onong Uchjana Efendi, *Ilmu komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2006), hal 52.

nonverbal tidak Menggunakan kata-kata. Pesan bersifat non verbal (*non verbal Communication*) yaitu: *Gestural communication* (menggunakan sandi-sandi untuk menjamin kerahasiaan) dan menggunakan kiat, isyarat, gambar atau warna dalam komunikasi sehari-hari 35% berupa komunikasi verbal dan 65% berupa komunikasi nonverbal.<sup>23</sup>

- d. Saluran komunikasi merupakan alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Terdapat dua cara: *Non mediated communication (face to face)* atau secara langsung dan Dengan menggunakan media. Pada komunikasi tatap muka, akan terjadi aktifitas komunikasi antara komunikan dengan komunikator, Contohnya forum, diskusi panel, rapat, ceramah, simposium, konferensi pers, seminar dan lain-lain. Komunikasi yang dilakukan dengan media, dapat dilakukan melalui media massa dan non media Massa. Komunikasi melalui media massa dapat dilakukan secara periodik melalui elektronik yang berupa radio, TV, dan film atau melalui media cetak seperti surat kabar dan majalah. Komunikasi secara non Periodik dapat dilakukan melalui manusia seperti SPG dan juru Kampanye.
- e. Efek komunikasi diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan pesan Dari komunikator dalam diri komunikannya, yang dapat berupa efek kognitif (seseorang menjadi tahu sesuatu), afektif (sikap seseorang terbentuk) dan konatif (tingkah laku, hal yang membuat seseorang Bertindak melakukan sesuatu).<sup>24</sup>
- f. Umpan Balik dapat diartikan sebagai jawaban dari komunikan Terhadap pesan yang telah disampaikan komunikator. Pada komunikasi yang dinamis, komunikator dan komunikan terusmenerus saling bertukar peran.

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik itu secara lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal paling banyak dipakai dalam hubunganantar manusia, untuk mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran,

---

<sup>23</sup> Desakan Putu Yuli, *Modul Komunikasi Verbal dan Nonverbal*, (Universitas Udayana, 2016) hal 5.

<sup>24</sup> Hasan Bahanan, *Taksonomi Konsep Komunikasi*, (Surabaya: Patyrus. 2005), hal 133.

gagasan, fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar.

Unsur penting dalam komunikasi verbal, dapat berupa kata dan bahasa.<sup>25</sup>

#### 1) Kata

Kata merupakan lambang terkecil dari bahasa. Kata merupakan lambang yang mewakili sesuatu hal, baik itu orang, barang, kejadian, atau keadaan. Makna kata tidak ada pada pikiran orang. Tidak ada hubungan langsung antara kata dan hal. Yang berhubungan langsung hanyalah kata dan pikiran orang.<sup>26</sup> Komunikasi verbal merupakan sebuah bentuk komunikasi yang diantarai (*mediated form of communication*). Seringkali kita mencoba membuat kesimpulan terhadap makna apa yang diterapkan pada suatu pilihan kata. Kata kata yang kita gunakan adalah abstraksi yang telah disepakati maknanya, sehingga komunikasi verbal bersifat intensional dan harus 'dibagi' (*shared*) di antara orang-orang yang terlibat dalam komunikasitersebut.

#### 2) Bahasa

Bahasa adalah suatu sistem lambang yang memungkinkan orang berbagi makna. Dalam komunikasi verbal, lambang bahasa yang dipergunakan adalah bahasa lisan, tertulis pada kertas, ataupun elektronik. Bahasa memiliki tiga fungsi yang erat hubungannya dalam menciptakan komunikasi yang efektif. Fungsi itu digunakan untuk mempelajari dunia sekitarnya, membina hubungan yang baik antar sesama dan menciptakan ikatan-ikatan dalam kehidupan manusia. Ada tiga teori yang membicarakan sehingga orang bisa memiliki kemampuan berbahasa, diantaranya:<sup>27</sup>

- a) *Operant Conditioning Theory* yang dikembangkan oleh seorang ahli psikologi behavioristik yang bernama B. F. Skinner. Teori ini

---

<sup>25</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2007), hal 53.

<sup>26</sup> Desak Putu Yuli, *Modul Komunikasi Verbal dan Nonverbal*,... Hal 7.

<sup>27</sup> Ahmad Rustama Hardi, *Aksi Komunikasi dalam Teori dan Praktik*. 2023. Hal 54.

menekankan adanya unsur rangsangan (stimulus) serta tanggapan (*response*) atau lebih dikenal dengan istilah S-R. Teori ini menyatakan jika satu organism dirangsang oleh stimuli dari luar, orang cenderung akan memberi reaksi. Anak-anak mengetahui bahasa karena ia diajar oleh orang tuanya atau meniru apa yang diucapkan oleh oranglain.

- b) *Cognitive Theory* yang dikembangkan oleh Noam Chomsky, yang menyatakan bahwa kemampuan berbahasa yang ada pada manusia adalah pembawaan biologis yang dibawa dari lahir.
- c) *Mediating Theory* atau teori penengah, yang dikembangkan oleh Charles Osgood. Teori ini menyatakan bahwa manusia dalam mengembangkan kemampuannya berbahasa, tidak saja bereaksi terhadap rangsangan (*stimuli*) yang diterima dari luar, tetapi juga dipengaruhi oleh proses internal yang terjadi dalam dirinya.

Bahasa juga memiliki karakteristik sebagai berikut:

- (1) Pengalihan (*displacement*). Bahasa memiliki karakteristik yang namanya pengalihan, dimana kita dapat berbicara mengenai hal-hal yang jauh dari kita, baik dari segi tempat maupun waktu, berbicara tentang masa lalu atau masa depan, berbicara tentang hal-hal yang tidak pernah kita lihat seperti kuda terbang, makhluk planet lain.
- (2) Pelenyapan. Suara saat kita bicara bisa hilang atau lenyap dengan cepat. Suara harus diterima dengan segera setelah itu dikirimkan atau kita tidak akan pernah menerimanya.
- (3) Kebebasan makna. Isyarat bahasa memiliki kebebasan makna. Suatu kata memiliki arti atau makna yang mereka gambarkan karena kitalah yang secara bebas yang menentukan arti atau maknanya.
- (4) Transmisi budaya. Bahasa dipancarkan secara budaya. Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga berbahasa Inggris akan menguasai bahasa Inggris

#### a. Jenis Komunikasi Verbal

Jenis komunikasi verbal ada beberapa macam, yaitu:

1) Berbicara dan menulis

Berbicara adalah komunikasi verbal vocal, sedangkan menulis adalah komunikasi verbal non vocal. Presentasi dalam rapat adalah contoh dari komunikasi verbal vocal. Surat menyurat adalah contoh dari komunikasi verbal non vocal.

2) Mendengarkan dan membaca

Mendengar dan mendengarkan adalah dua hal yang berbeda. Mendengar mengandung arti hanya mengambil getaran bunyi, sedangkan mendengarkan adalah mengambil makna dari apa yang didengar. Mendengarkan melibatkan unsur mendengar, memperhatikan, memahami dan mengingat. Membaca adalah satu cara untuk mendapatkan informasi dari sesuatu yang ditulis.

b. Karakteristik Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Jelas dan Ringkas

Berlangsung sederhana, pendek dan langsung. Bila kata-kata yang digunakan sedikit, maka terjadinya kerancuan juga makin sedikit. Berbicara secara lambat dan pengucapan yang jelas akan membuat kata tersebut makin mudah dipahami.

2) Perbendaharaan kata

Penggunaan kata-kata yang mudah dimengerti oleh seseorang akan meningkatkan keberhasilan komunikasi. Komunikasi tidak akan berhasil jika pengirim pesan tidak mampu menterjemahkan kata dan ucapan.

3) Arti konotatif dan denotative

Makna konotatif adalah pikiran, perasaan atau ide yang terdapat dalam suatu kata, sedangkan arti denotative adalah memberikan pengertian yang sama terhadap kata yang digunakan.

4) Intonasi

Seorang komunikator mampu mempengaruhi arti pesan melalui nada suara yang dikirimkan. Emosi sangat berperan dalam nada suara ini.

### 5) Kecepatan berbicara

Keberhasilan komunikasi dipengaruhi juga oleh kecepatan dan tempo bicara yang tepat. Kesan menyembunyikan sesuatu dapat timbul bila dalam pembicaraan ada pengalihan yang cepat pada pokok pembicaraan.

### 6) Humor

Humor dapat meningkatkan keberhasilan dalam memberikan dukungan emosi terhadap lawan bicara. Tertawa membantu mengurangi ketegangan pendengar sehingga meningkatkan keberhasilan untuk mendapat dukungan.

## 2. Etika Komunikasi Islam

Etika komunikasi Islam adalah etika komunikasi yang dilihat berdasarkan al-Qur'an, Hadist, dan sunnah Nabi Muhammad SAW. Hal tersebut didasarkan pada ajaran-ajaran Islam sebagai agama yang membawa nilai kebenaran dan kebaikan bagi seluruh umat Muslim. Komunikasi Islam merujuk pada suatu proses penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan prinsip maupun kaidah yang terdapat di dalam Al-Qur'an dan sunnah Nabi Muhammad SAW.

Menurut ajaran Islam, teori komunikasi dalam Islam selalu terikat kepada perintah dan larangan Allah swt atau Alqur'an dan Sunnah Nabi Muhammad saw. Alqur'an juga menyebut komunikasi sebagai salah satu fitrah manusia. Alqur'an memberikan kata kunci yang berhubungan dengan bagaimana seharusnya manusia berkomunikasi. Dengan berkomunikasi, manusia bisa membentuk jaringan sosial mengekspresikan dirinya, dan mengembangkan diri. Para pakar komunikasi dan pakar psikologi sepakat bahwa kegagalan komunikasi bisa berakibat fatal baik secara individual maupun sosial.

Ada enam bentuk atau jenis gaya berbicara di dalam Alqur'an yang dikategorikan sebagai kaidah, prinsip, dan etika dalam komunikasi Islam, yaitu:

a. *Qaulan Sadida*

*Qaulan sadidan* dapat diartikan sebagai suatu perkataan yang benar, jujur, tidak berbohong, lurus dan tidak berbelit-belit.<sup>28</sup>

Alqur'an menyebut *qaulan sadidan* sebanyak dua kali. Pertama dalam Q.S An-Nisa' ayat 9:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ  
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: “Hendaklah merasa takut orang-orang yang seandainya (mati) meninggalkan setelah mereka, keturunan yang lemah (yang) mereka khawatir terhadapnya. Maka, bertakwalah kepada Allah dan berbicaralah dengan tutur kata yang benar (dalam hal menjaga hak-hak keturunannya).” (An-Nisa': 9)<sup>29</sup>

Allah memerintah manusia menyampaikan *qaulan sadida* dalam urusan anak yatim dan keturunan. Kedua dalam Q.S Al-Ahzab ayat 70:

يٰۤاَيُّهَا النِّسَاءُ النَّبِيِِّّ مَنْ يَأْتِ مِنْكُنَّ بِفَاحِشَةٍ مُّبَيَّنَةٍ يُضَاعَفْ لَهَا الْعَذَابُ ضِعْفَيْنِ  
وَكَانَ ذَلِكَ عَلَى اللَّهِ يَسِيرًا

Artinya: “Wahai istri-istri Nabi, siapa di antara kamu yang melakukan perbuatan keji yang nyata, pasti azabnya akan dilipatgandakan dua kali lipat kepadanya. Hal yang demikian itu sangat mudah bagi Allah.” (Al-Ahzab: 70)<sup>30</sup>

Allah memerintah orang-orang yang beriman untuk bertakwa serta senantiasa berbicara *qaulan sadidan* yaitu perkataan yang benar dan sopan, bukan perkataan yang batil. Maka dalam Alqur'an, perkataan yang benar merupakan prinsip komunikasi yang baik.

Perintah umum untuk mengucapkan perkataan yang benar (*qaulan sadida*) dan bertakwa bermakna bahwa perintah ini umum semua bidang kehidupan

<sup>28</sup> Renita zuhra, Skripsi “Analisis Fenomena Ghosting dalam Tinjauan Etika Komunikasi Islam”, UIN Ar-raniry Banda Aceh, 2023. hal 36

<sup>29</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an terjemah*, (Bandung: Syma Examedia Arkenleema, 2021) Q.S. An-Nisa: 9, hal 78.

<sup>30</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an terjemah*, (Bandung: Syma Examedia Arkenleema, 2021) Q.s. Al-Ahzab: 70, hal 427.

dan tidak hanya terkhusus untuk tema tertentu. Mengucapkan perkataan yang benar secara umum bermakna perkataan yang tepat dengan kondisi yang ada, seperti menembakkan anak panah tepat ke sasaran yang dituju.

b. *Qaulan Baligha*

Kata *baligha* diartikan sampai dalam bahasa Arab. Jika dikaitkan dengan kata-kata atau ucapan *baligha* berarti fasih, jelas, tepat mengungkapkan apa yang hendak disampaikan dan terang. *Qaulan Baligha* artinya menggunakan kata-kata yang efektif, tepat sasaran, komunikatif, mudah dimengerti, langsung ke pokok masalah (*straight to the point*), dan tidak berbelit-belit.<sup>31</sup> Ungkapan kata *baligha* terdapat dalam QS An-Nisa ayat 63:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا لِيُطَاعَ بِإِذْنِ اللَّهِ وَلَوْ أَنَّهُمْ إِذْ ظَلَمُوا أَنفُسَهُمْ

جَاءُوكَ فَاسْتَغْفَرُوا اللَّهَ وَاسْتَغْفَرَ لَهُمُ الرَّسُولُ لَوَجَدُوا اللَّهَ تَوَّابًا رَحِيمًا<sup>32</sup>

Artinya: “Kami tidak mengutus seorang rasul pun, kecuali untuk ditaati dengan izin Allah. Seandainya mereka (orang-orang munafik) setelah menzalimi dirinya datang kepadamu (Nabi Muhammad), lalu memohon ampunan kepada Allah, dan Rasul pun memohonkan ampunan untuk mereka, niscaya mereka mendapati Allah Maha Penerima tobat lagi Maha Penyayang.” (An-Nisa': 63)

Ayat ini menjelaskan *qaulan baligha* sebagai perkataan yang membekas di jiwa. Oleh karena itu, prinsip *qaulan baligha* dapat diartikan sebagai prinsip komunikasi efektif.

Jalaluddin Rahmat menjelaskan, sebagaimana yang telah dikutip oleh Nur Marwah, *qaulan baligha* terjadi bila komunikator bisa menyesuaikan penyampaian pesan yang ingin disampaikan disesuaikan dengan sifat-sifat khalayak yang dihadapinya. *Qaulan baligha* juga bisa terjadi bila komunikator bisa menyentuh pendengar pada hati dan otaknya sekaligus.

c. *Qaulan Ma'rufa*

<sup>31</sup> Sumatjo, *Ilmu Komunikasi dalam Perspektif Al-Qur'an*, Jurnal Inovasi Vol. 8 No. 1, Maret 2011, hal 116.

<sup>32</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an terjemah*, (Bandung: Syma Examedia Arkenleema, 2021) Q.S. An-Nisa: 63, hal 88.

*Qaulan Ma'rufa* artinya perkataan yang baik, ungkapan yang pantas, santun, menggunakan sindiran (tidak kasar), dan tidak menyakitkan atau menyinggung perasaan. *Qaulan Ma'rufa* juga bermakna pembicaraan yang bermanfaat dan menimbulkan kebaikan (masalahat).<sup>33</sup> Kata *qaulan ma'rufan* disebutkan Allah SWT dalam ayat Alqur'an QS. Al-Ahzab ayat 32.

(Q.S. Al-Ahzab: 32) وَقُلْنَ قَوْلًا مَّعْرُوفًا...

Artinya: "...dan ucapkanlah perkataan yang baik."<sup>34</sup>

*Qaulan ma'rufan* berarti pembicaraan yang bermanfaat dan memberikan pengetahuan, pencerahan pemikiran, menunjukkan pemecahan terhadap kesulitan kepada orang lemah. Allah SWT menggunakan frase ini ketika berbicara tentang kewajiban orang-orang miskin dan orang lemah. Setidaknya bisa membantu secara psikologi jika tidak mampu membantu secara material.

#### d. *Qaulan Karima*

*Qaulan Karima* adalah perkataan yang mulia, dibarengi dengan rasa hormat dan mengagungkan, enak didengar, lemah lembut, dan bertatakrama. Perkataan mulia, disertai dengan rasa hormat yang enak didengar, bertata krama dan lemah lembut. Komunikasi yang menggunakan *qaulan karima* dianjurkan digunakan ke sasaran dengan tigitatan umurnya lebih tua.<sup>35</sup> Sehingga dalam komunikasi dapat digunakan pendekatan yang sifatnya pada sesuatu yang santun, lembut, dan yang paling diutamakan sopan satu. Dapat diartikan memberikan penghormatan yang tidak menggurui dan retorika yang tinggi. *Qaulan karima* terdapat dalam QS *Al-Israa* ayat 23:

AR - RANIRY  
تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا...

Artinya: "dan janganlah engkau membentak keduanya, serta ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik." (Q.S. Al-Israa: 23)

<sup>33</sup> Sumarjo, Ilmu Komunikasi dalam Perspektif Al-Qur'an, ... hal 118.

<sup>34</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an terjemah*, (Bandung: Syma Examedia Arkenleema, 2021) Q.S. Al-Ahzab: 32. hal 422.

<sup>35</sup> Sumarjo, Ilmu Komunikasi dalam Perspektif Al-Qur'an, ... hal 118.

Ayat ini menjelaskan tentang menghormati dan berkomunikasi dengan sopan kepada orang yang lebih tua. Komunikasi yang baik tidak dinilai dari tinggi rendahnya jabatan atau pangkat seseorang, tetapi dinilai dari perkataan yang disampaikan. Banyak kegagalan komunikasi yang disebabkan oleh perkataan yang keliru dan berpotensi merendahkan orang lain. Salah perkataan dapat berpengaruh pada kualitas hubungan sosial. Jadi, permasalahan perkataan yang keliru tidak bisa dianggap ringan dalam komunikasi.

e. *Qaulan Layyina*

*Qaulan Layyina* berarti pembicaraan yang lemah-lembut, dengan suara yang enak didengar, dan penuh keramahan, sehingga dapat menyentuh hati. Dalam Tafsir Ibnu Katsir disebutkan, yang dimaksud *layyina* ialah kata kata sindiran, bukan dengan kata-kata terus terang atau lugas, apalagi kasar.<sup>36</sup> Rasulullah saw selalu bertutur kata dengan lemah lembut sehingga banyak yang tersentuh dengan setiap kata yang beliau ucapkan. Ayat yang memerintahkan menggunakan perkataan yang lemah lembut terdapat dalam QS *Thaahaa* ayat 44:

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

Artinya: “Berbicaralah kamu berdua kepadanya (*Fir’aun*) dengan perkataan yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut.” (*Thaahaa*: 44)<sup>37</sup>

Ayat tersebut menjelaskan tentang perintah Allah SWT yang memerintah kepada Musa dan Harun untuk berkata dengan lemah lembut kepada *Fir’aun* walaupun lawan bicara adalah musuhnya. Dengan menerapkan *qaulan layyina*, hati pendengar atau lawan bicara akan merasa tersentuh dan tergerak jiwa untuk menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator.

<sup>36</sup> Sumarjo, *Ilmu Komunikasi dalam Perspektif Al-Qur’an*,... hal 120.

<sup>37</sup> Departemen Agama, *Al-Qur’an terjemah*, (Bandung: Syma Examedia Arkenleema, 2021) Q.S. *Thaha*: 44, hal 314.

f. *Qaulan Maysura*

Secara etimologis, kata *maysuran* berasal dari kata *yasara* yang artinya mudah atau gampang. Ketika kata *maysuran* digabungkan dengan kata *qaulan* menjadi *qaulan maysuran* yang artinya berkata dengan mudah atau gampang. *Qaulan maysura* dapat berarti perkataan yang mudah.<sup>38</sup> Ayat yang menjelaskan tentang *qaulan maysura* terdapat dalam QS Al-Isra ayat 28:

...فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا مَّيْسُورًا

Artinya: “ucapkanlah kepada mereka perkataan yang lemah lembut.” (Al-Israa: 28)<sup>39</sup>

Al- Maraghi mengartikan, sebagaimana yang telah dikutip oleh Nur Marwah, *qaulan maysura* adalah ungkapan dengan makna yang lunak dan baik atau ucapan janji yang tidak mengecewakan.

### 3. Game Online

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*Packed based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game – game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.

Young menyebutkan bahwa game online merupakan sebuah permainan yang membutuhkan kemampuan berpikir maupun permainan yang memacu adrenalin yang dapat diakses dan dapat digunakan oleh beberapa users, dan terkoneksi dengan jaringan internet.

Game online terbagi menjadi dua jenis, yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based game* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di

<sup>38</sup> Sumarjo, *Ilmu Komunikasi dalam Perspektif Al-Qur'an*,... hal 117.

<sup>39</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an terjemah*, (Bandung: Syma Examedia Arkenleema, 2021) Q.S. Al-Isra: 28. hal 284.

internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet atau browser untuk mengakses game tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkannya. Sedangkan text based game sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dengan grafis tinggi.<sup>40</sup>

*Mobile Legends: Bang Bang* adalah permainan video seluler bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Dirilis pada tahun 2016, game ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara dan sejak itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, *Mobile Legends: Bang Bang* mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US\$1 miliar dengan 44 persen pendapatannya berasal dari luar Asia, menjadikannya game seluler teratas dari genre-nya dengan daya tarik paling global.<sup>41</sup>

*Mobile Legends* adalah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur “atas”, “tengah” dan “bawah”, yang menghubungkan ke setiap markas. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan avatar sendiri-sendiri, yang dikenal sebagai “hero”, dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut “minion”, yang bersarang di markas tim lalu menyebar ke tiga jalur dan melawan menara serta lawan yang menghadang. Mengumpulkan EXP berguna untuk menaikkan level hero saat permainan berlangsung.

Terdapat karakter dalam *Mobile Legends* yang dibedakan menjadi 6 peran (*role*) diantaranya: *marksman*, *fighter*, *tank*, *mage*, *assassin* dan *support*. Setiap peran mempunyai spesialisasi dan kemampuan yang unik. Total jumlah hero per November 2021, baik pada server orisinal (*original server*) maupun lanjutan

<sup>40</sup> Andri Arif kustiawan, *jangan suka game online: pengaruh game online dan tindakan pencegahan*, (Jawa Timur: CV AE media Grafika, 2018) hal 9.

<sup>41</sup> Ensiklopedia Dunia, *Mobile Legends: Bang Bang*, diakses melalui [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Mobile_Legends:_Bang_Bang) pada Selasa, 5 Desember 2023 pukul 18.00 WIB.

(*advance server*) adalah 107 hero. Untuk memiliki karakter dalam *Mobile Legends* dibagi menjadi dua cara yaitu mendapatkan secara gratis atau dengan cara membeli.<sup>42</sup>

Moonton secara teratur bekerjasama dengan negara-negara di Asia Tenggara yang merupakan target pasar dengan pemain *Mobile Legends* terbanyak di dunia dengan membuat karakter baru berlatar belakang sejarah atau cerita rakyat masing-masing negara untuk meningkatkan daya tarik permainan. Karakter yang berdasarkan kerjasama tersebut yaitu Lapu-Lapu (Filipina), Minsitthar (terinspirasi dari Kyansittha; Myanmar), Kadita (terinspirasi dari Nyi Roro Kidul; Indonesia), dan Badang (Malaysia).<sup>43</sup>

Bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, hal ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar – gambar, animasi – animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam – macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Dari defenisi – defenisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa game online merupakan sebuah layangan yang di dalamnya terdapat bermacam – macam jenis permainan yang bisa dimainkan secara individu ataupun bersama – sama.

a. Faktor – Faktor yang mempengaruhi Intensitas Bermain *Game Online*  
Imanuel mengemukakan faktor – faktor yang mempengaruhi Intensitas bermain *game online*, yaitu:

1) Gender

Menurut Imanuel, gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan Terhadap *game online*. Laki – laki dan perempuan sama – sama tertarik pada fantasi *Game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki – laki lebih mudah menjadi kecanduan

<sup>42</sup> Sigit Hant, *Tips Bermain Mobile Legends atau Free Fire*, (Serambi Buku, 2020) Hal 10.

<sup>43</sup> Ensiklopedia Dunia, *Mobile Legends: Bang Bang*, diakses melalui [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Mobile_Legends:_Bang_Bang) pada Selasa, 5 Desember 2023 pukul 18.00 WIB.

terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam *took* game elektronik dibandingkan perempuan.

## 2) Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi dalam game menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian – kejadian yang ada pada game sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi karena bermain game memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan *game online* juga dapat menimbulkan masalah – masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

## 3) Jenis game

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial yang dapat menghilangkan stereotip rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena pemain yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering memainkannya.

### b. Aspek – aspek Intensitas *Game Online*

Menurut Horrigan, intensitas bermain *game online* terdiri dari dua aspek, yakni:

#### 1) Frekuensi

Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering individu bermain *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti

sekali, dua kali, tiga kali, dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

## 2) Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan oleh individu untuk bermain *game online*.

Dimiyanti & Mujiono mengemukakan bahwa tingkat intensitas digolongkan menjadi intensitas tinggi, sedang, dan rendah. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:<sup>44</sup>

### a) Intensitas Tinggi

Intensitas tinggi merupakan intensitas yang berasal dari motivasi yang tinggi dalam individu berorientasi pada keberhasilan dan memiliki rasa percaya diri dalam menghadapi setiap tugas yang harus diselesaikan. Selain itu, individu merasa ia menyukai tugas – tugas yang sulit serta lebih suka bekerja dengan orang lain walaupun orang tersebut kurang menyenangkan baginya. Artinya, apabila dikaitkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas yang tinggi cenderung memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan setiap level maupun setiap game yang ia mainkan sehingga akan terus – menerus bermain *game online* tersebut tanpa memikirkan total waktu yang digunakan.

### b) Intensitas Sedang

Tingkat intensitas sedang memiliki ciri – ciri antara lain memiliki rasa kurang Percaya diri dalam menghadapi tugas dan cukup mengalami kesulitan dalam Menyelesaikan tugas. Pada umumnya hal ini terjadi apabila motivasi yang ada dalam Diri individu mulai menurun namun tidak sampai pada kategori motivasi yang Rendah. Apabila dihubungkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas bermain *game online* yang sedang cenderung bermain dalam durasi dan frekuensi yang

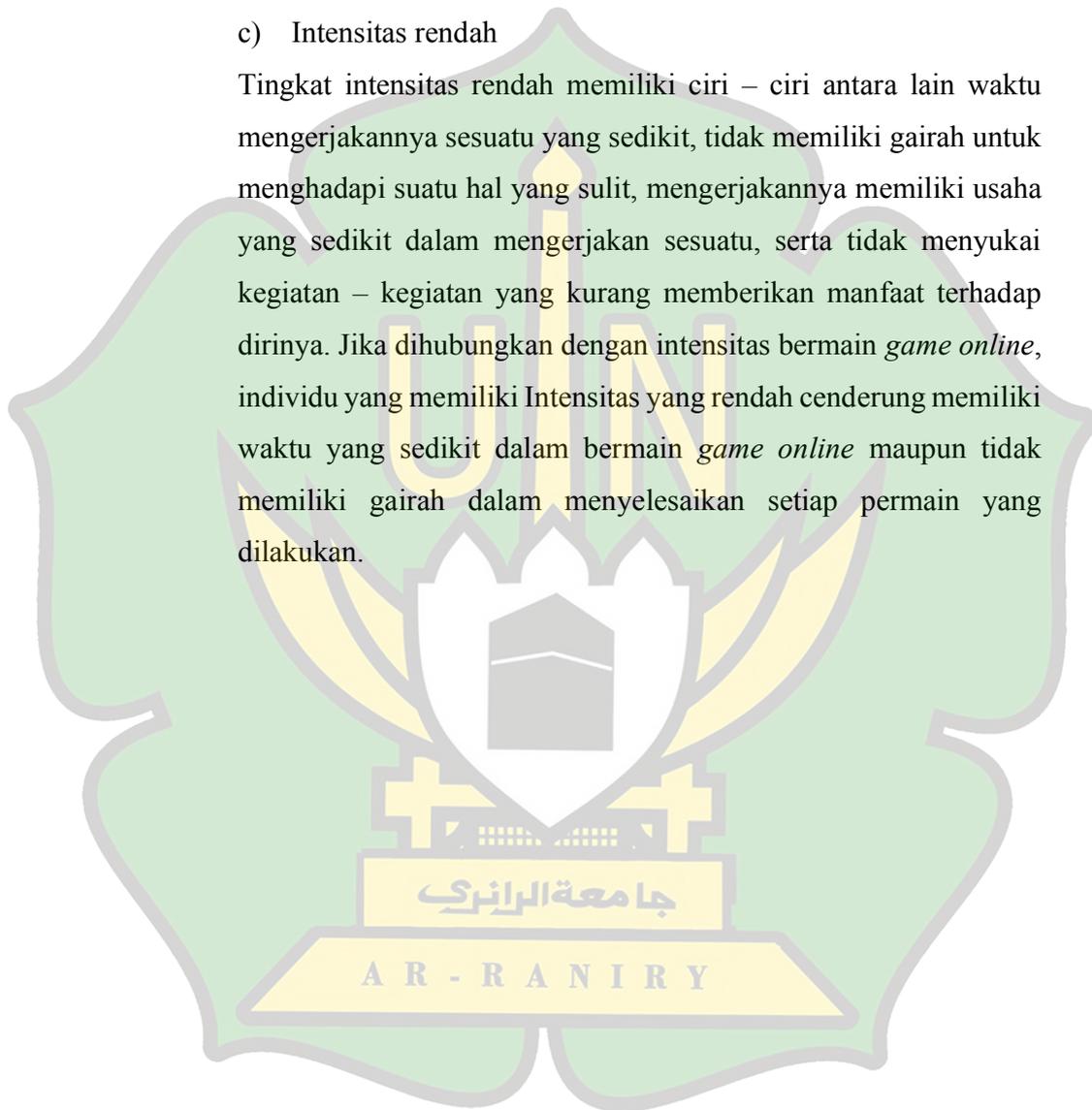
---

<sup>44</sup> Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineka. Cipta. Hamdayama, 2013), hal 80.

sedang. Ia bermain hanya untuk mengisi waktu luang. Namun tetap mendahulukan hal – hal yang menjadi prioritasnya, seperti belajar.

c) Intensitas rendah

Tingkat intensitas rendah memiliki ciri – ciri antara lain waktu mengerjakannya sesuatu yang sedikit, tidak memiliki gairah untuk menghadapi suatu hal yang sulit, mengerjakannya memiliki usaha yang sedikit dalam mengerjakan sesuatu, serta tidak menyukai kegiatan – kegiatan yang kurang memberikan manfaat terhadap dirinya. Jika dihubungkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas yang rendah cenderung memiliki waktu yang sedikit dalam bermain *game online* maupun tidak memiliki gairah dalam menyelesaikan setiap permainan yang dilakukan.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian**

Fokus yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah mengenai reaksi verbal bermain *game online* pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry dalam studi Etika Komunikasi Islam. Adapun ruang lingkup yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain *game online*.
2. Etika Komunikasi Islam pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain *game online*.

#### **B. Pendekatan dan Metode Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian adalah keseluruhan cara atau kegiatan dalam suatu penelitian yang dimulai dari perumusan masalah sampai membuat suatu kesimpulan. Penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungannya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan penafsiran mereka tentang dunia sekitarnya.<sup>45</sup> Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menggambarkan semua data atau kondisi subjek atau objek penelitian, menganalisisnya, kemudian mencoba memecahkan masalah dan memberikan informasi terkini sehingga berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan. dapat digunakan lebih sering pada berbagai topik.

Penelitian kualitatif deskriptif adalah fokus dari jenis penelitian ini berupa pernyataan tertulis atau lisan yang dibuat oleh objek dan orang-orang yang telah diamati, diarahkan dari sudut pandang individu secara keseluruhan (holistik),

---

<sup>45</sup> Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018) hlm 1.

bukan memandang individu dan organisasinya sebagai variabel tetapi sebagai bagian dari suatu keutuhan.<sup>46</sup>

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengertian dan pemahaman tentang suatu manusia atau perilaku manusia dalam suatu organisasi atau institusi. Dalam penelitian untuk memperoleh data yang lebih jelas peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*Field Research*). Metode ini mengobsevasi langsung ke lokasi penelitian mengenai topik permasalahan pada reaksi verbal bermain *game online* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry dalam studi Etika Komunikasi Islam.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian karya ilmiah ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah interaksi eksplorasi untuk memahami masalah manusia atau sosial dengan membuat gambaran yang luas dan kompleks yang diperkenalkan dengan kata-kata, mengungkapkan perspektif terperinci yang diperoleh dari sumber data, dan diselesaikan dalam latar (*setting*) yang khas.<sup>47</sup>

Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian dengan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari narasumber, diarahkan dari latar belakang individu secara keseluruhan (holistik), tanpa mengisolasi individu dan organisasinya dalam variabel tetapi melihatnya sebagai bagian dari keutuhan.<sup>48</sup> Metode etnografi, metode fenomenologis, dan metode impresionistik adalah sebutan lain untuk penelitian kualitatif.<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000.) hlm 3.

<sup>47</sup> Warul Walidin, Saifullah & Tabrani ZA, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*, (Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press, 2015), hlm 93.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif dan R dan D*, (ALFABETA, Bandung, 2009), hlm 9.

<sup>49</sup> Nana Sujana, dkk., *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), hlm. 195

Penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang terlebih dahulu menggambarkan semua data atau kondisi subjek atau objek penelitian, kemudian menganalisis dan menggunakan realita yang sedang berlangsung untuk mencoba memecahkan masalah dan memberikan informasi terkini sehingga berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan dapat digunakan untuk memecahkan lebih banyak masalah dalam penelitian ini. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang bertujuan atau berusaha menggambarkan suatu gejala atau peristiwa secara faktual, sistematis, dan akurat.<sup>50</sup>

### C. Informan Penelitian

Salah satu aspek yang sangat krusial dalam setiap penelitian adanya narasumber atau informan untuk memperoleh informasi dari permasalahan yang terjadi. Sumber informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-raniry Banda Aceh khususnya angkatan 2019 dengan ciri-ciri subjek yang akan diteliti, yaitu:

1. Mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019
2. Mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah etika komunikasi Islam
3. Mahasiswa yang bermain *game mobile legend bang bang*

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan 10 orang Mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 sebagai *sample* pada penelitian ini. Sesuai dengan hasil pengamatan peneliti sejak tahun 2021 mahasiswa tersebut merupakan pemain *game mobile legen bang bang* dan sering memberikan reaksi verbal yang kurang efektif dan semua informan tersebut telah memenuhi ciri-ciri sebagai subjek yang akan diteliti, di antaranya 7 laki-laki dan 3 perempuan. Berikut daftar informan penelitian:

---

<sup>50</sup> Supardi, *Metodologi Penelian Ekonomi Dan Bisnis*, (Yogyakarta: UII Press, 2005) hal, 28.

Table 1. Daftar informan penelitian

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1.	CD	Perempuan
2.	MRG	Laki-laki
3.	MF	Laki-laki
4.	ZH	Laki-laki
5.	MAA	Laki-laki
6.	RF	Laki-laki
7.	LU	Perempuan
8.	HZ	Perempuan
9.	TA	Laki-laki
10	MMY	Laki-laki

Informan memberikan data yang digunakan untuk mendukung terselesaikannya penelitian ini. Data primer dan data sekunder adalah dua jenis data yang dikumpulkan untuk penelitian ini.

1. Sumber Data Primer adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber data pertama melalui prosedur dan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi, data primer juga merupakan data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama). Jumlah responden atau sumber data dalam penelitian kualitatif tidak ditentukan sebelumnya, apabila sudah mendapatkan informasi yang cukup maka tujuan penelitian sudah terpenuhi. Konsep sampel dalam penelitian kualitatif berkaitan dengan cara memilih responden dan konteks sosial tertentu yang dapat memberikan informasi yang akurat dan dapat dipercaya tentang fokus penelitian. Untuk mendapatkan data yang jelas dan relevan untuk penelitian, peneliti melakukan observasi langsung ke dengan tujuan melakukan wawancara mengenai reaksi verbal yang ditimbulkan dari bermain game online dengan mengajukan beberapa

pertanyaan dan meminta responden untuk menjawab pertanyaan untuk memperoleh data.

2. Sumber Data Sekunder merupakan data yang di dapatkan oleh peneliti dari sumber secara tidak langsung, berupa data dokumentasi dan arsip-arsip penting. Adapun data skunder dalam penelitian ini yaitu :
  - a. Buku-buku yang relevan dari judul penelitian sebagai referensi
  - b. Penelitian yang relevan dari judul penelitian sebagai referensi
  - c. Dokumen-dokumen penting

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini digunakan berbagai teknik, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data dan informasi yang saling menunjang dan melengkapi tentang permasalahan yang terjadi.

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu untuk mendapatkan informasi mengenai data yang diperlukan.<sup>51</sup> Pewawancara (juga dikenal sebagai orang yang mewawancarai) mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai (juga dikenal sebagai responden) orang yang menjawab pertanyaan tersebut selama percakapan ini. Akan mencatat tanggapan masing-masing responden dari pertanyaan yang diberikan namun dalam mengajukan pertanyaan peneliti menyesuaikan pertanyaan dengan responden penelitian. Agar proses wawancara lebih mudah dan mencapai hasil yang diinginkan, peneliti akan menyiapkan pertanyaan yang telah disiapkan. Peneliti melakukan wawancara ini dengan responden untuk memperoleh beberapa informasi dari mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry khususnya angkatan 2019. Dengan melakukan interview, peneliti dapat memperoleh data yang lebih

---

<sup>51</sup> Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000.) hlm 3.

banyak sehingga peneliti dapat memahami permasalahan yang terjadi saat timbulnya reaksi verbal dari mahasiswa yang bermain *game online*.

Pada dasarnya interview dibedakan menjadi 3 macam yaitu :

- a. Interview tak terpimpin adalah interview tanpa pengawasan dimana pewawancara tidak bermaksud untuk mengarahkan pertanyaan dan tanggapan orang yang diwawancarai dari pokok permasalahan penelitian.
- b. interview terpimpin adalah wawancara yang menggunakan pedoman untuk masalah-masalah utama yang diteliti.
- c. Interview bebas terpimpin adalah interview bebas terpimpin dan interview tidak terpimpin digabungkan dalam apa yang disebut wawancara bebas terpimpin. Oleh karena itu, pewawancara hanya memilih pertanyaan yang paling penting untuk ditanyakan, dan wawancara dilakukan sesuai dengan keadaan pewawancara harus dapat mengarahkan orang yang diwawancarai jika responden menyimpang topik permasalahan.

Dari tiga interview yang penulis jelaskan, penulis mengambil interview bebas terpimpin artinya setiap orang yang di interview bebas memberikan jawaban dengan data-data yang diketahui atau dimiliki. Penulis menggunakan interview ini agar mudah mendapatkan jawaban dari permasalahan dengan data yang relevan.

## 2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam pengamatan secara langsung pada lokasi yang ditentukan serta dengan mencatat semua yang diperlukan terhadap kondisi atau perilaku objek sasaran.<sup>52</sup> Observasi merupakan pedoman penelitian untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang dapat memberikan informasi tambahan dengan melakukan pengamatan terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan subjek penelitian.

---

<sup>52</sup> Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm.104.

Dengan mengamati secara langsung reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-raniry Banda Aceh saat bermain *game online*.

### 3. Dokumentasi

Menurut penjelasan Sanafiah Faesal, metode dokumentasi ini dapat diartikan sebagai cara mengumpulkan data dengan menggunakan data berupa buku, catatan, atau dokumen: Bahan-bahan tertulis atau rekaman menjadi sumber informasi dalam metode dokumenter.<sup>53</sup> Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah rekaman reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-raniry Banda Aceh saat bermain *game online*.

## **E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

### 1. Teknik Pengolahan Data

Dalam jenis penelitian kualitatif ini, teknik pengelolaan data tidak harus dilakukan setelah data terkumpul atau pengolahan data selesai. Data sementara dapat dikumpulkan, data yang ada dapat diproses, dan analisis data dapat dilakukan secara bersamaan dalam hal ini. Pengolahan data penelitian ini terdiri dari:

#### a. Reduksi Data

Menurut Miles dan Huberman, reduksi data adalah proses selektif yang berfokus pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah dari catatan lapangan. Mempertajam analisis, mengklasifikasikan setiap masalah dengan deskripsi singkat, mengarahkan, menghilangkan langkah-langkah yang tidak perlu, dan mengorganisir data agar dapat diambil dan diaktifkan adalah langkah-langkah yang diambil. Semua data yang berkaitan dengan masalah penelitian dimasukkan dalam dataset yang direduksi. Semakin sedikit data akan memberikan gambaran yang lebih

---

<sup>53</sup> Sanafiah Faesal, *Dasar dan Teknik Penelitian Keilmuan Sosial* (Surabaya: Usaha Nasional, 2002), hlm.42-43

tepat dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data tambahan dan mencari data tambahan jika diperlukan. Semakin banyak waktu yang dihabiskan peneliti di lapangan, semakin kompleks dan luas datanya. Oleh karena itu, reduksi data harus dilakukan agar data tidak terdistorsi agar tidak mempersulit analisis.

b. Penyajian Data

Miles dan Huberman. Penyajian data merupakan tahap analisis selanjutnya setelah data direduksi. Data disajikan sebagai kumpulan informasi terstruktur yang memungkinkan untuk membuat kesimpulan dan mengambil tindakan. Data disajikan dengan cara agar memudahkan peneliti untuk memahami dan mengatur lebih sedikit data dalam suatu pola hubungan.

Tahap penarikan kesimpulan atau verifikasi ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah dikumpulkan penelitian. Upaya penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha untuk menemukan atau memahami makna atau arti, keteraturan, pola, penjelasan, alur sebab akibat, atau proposisi tersebut. Sebelum melakukan penarikan kesimpulan terlebih dahulu dilakukan reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi dari kegiatan-kegiatan sebelumnya.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan berdasarkan pada setiap perolehan data berupa catatan lapangan direduksi, di deskripsikan, dianalisis, kemudian ditafsirkan. Dengan menggunakan teknik analisis pendalaman kajian (verstegen), proses analisis data permasalahan lebih menitik beratkan pada upaya penggalian fakta sebagaimana adanya (natural setting). Prosedur berikut digunakan untuk memberikan ringkasan data penelitian:

- a. Tahap Penyajian Data: Penyajian data secara terpadu.
- b. Tahap Perbandingan: adalah prosedur mengkontraskan interpretasi data dengan hasil analisis data yang telah diuraikan untuk menemukan solusi dari masalah yang diteliti.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry merupakan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri yang terletak di Banda Aceh Provinsi Aceh. Sebelum menjadi UIN, lembaga pendidikan tinggi ini bernama Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ar- Raniry. Ar-Raniry diambil dari nama seorang Ulama penasehat kesultanan Aceh pada masa kepemimpinan Sultan Iskandar Tsani. Perguruan tinggi keagamaan Islam ini, didirikan pada tanggal 5 Oktober 1963 dan merupakan IAIN ketiga setelah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Sebelumnya IAIN Ar-Raniry merupakan cabang dari IAIN Yogyakarta, tepat pada tanggal 5 Oktober 1963, akhirnya IAIN Ar- Raniry resmi berdiri sendiri. Melalui Perpres no. 64 tahun 2013, statusnya ditetapkan menjadi Universitas Islam Negeri. Awalnya lembaga pendidikan ini, hanya memiliki tiga fakultas yaitu, Fakultas Tarbiyah, Fakultas Syari'ah, dan Fakultas Ushuluddin. Kemudian, seiring perkembangannya, IAIN Ar- Raniry dilengkapi dengan dua fakultas baru, yaitu Fakultas Dakwah berdiri pada tahun 1968 dan Fakultas Adab pada tahun 1983.<sup>54</sup> Hingga kini, UIN Ar- Raniry memiliki sembilan fakultas dan Program Pancasarjana.

Fakultas Dakwah diresmikan di IAIN Ar- Raniry pada tanggal 19 juli tahun 1968, tepat lima tahun setelah IAIN Ar- Raniry diresmikan. Awalnya fakultas ini bernama Fakultas Dakwah dan Publistik yang secara terbuka diresmikan oleh Menteri Agama Republik Indonesia saat itu, yaitu K.H. Mohd. Dahlan yang juga merupakan salah seorang tokoh penggerak nasioanal.

---

<sup>54</sup> UIN ar- Raniry, *Buku Panduan Akademik Uin Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Akademik 2019/2020*. (Banda Aceh), hal. 1.

Sebelumnya, Fakultas Dakwah dan Publistik merupakan salah satu jurusan dibawah Fakultas Ushuluddin yang kemudian berdiri sendiri dan memiliki dua pilihan jurusan keilmuan, yaitu Jurusan Dakwah wal Irsyad dan Jurusan Publistik dan Jurnalistik yang kemudian dikenal dengan Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Keberadaan Fakultas Dakwah dan Publistik merupakan tonggak sejarah baru bagi perkembangan keilmuan dakwah Islam di Indonesia saat itu. Kelahiran fakultas ini juga tidak terlepas dari jasa besar seorang tokoh pendidikan Aceh, yaitu Prof. Ali Hasjmy yang pernah menjabat sebagai Rektor IAIN Ar-Raniry dan Dekan Fakultas pada kala itu. Lahirnya Fakltas Dakwah untuk mendukung perkembangan syiar Islam khususnya di Aceh. Pemikiran ini muncul dari pemahaman beliau terhadap Al-Qur'an dan Hadits, dimana disebutkan bahwa dakwah merupakan salah satu tugas pokok seorang muslim dalam kaitannya dengan hubungan sesama manusia.<sup>55</sup>

Seiring berkembangnya waktu dan inovasi dalam dunia pendidikan di Indonesia, Fakultas Dakwah dan Publistik ini berubah namanya menjadi Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada tahun 2013. Hal ini disebabkan karena perubahan nama jurusan yang ada di Fakultas Dakwah, yaitu Dakwah Manajemen Dakwah (DMD) berubah menjadi Managemen Dakwah (MD), jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam (BPI) menjadi Bimbingan Konseling Islam (BKI), serta Prodi Publistik dan Jurnalistik berganti menjadi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI). Perbahan jurusan dilakukan karena evaluasi dan guna mengikuti perkembangan zaman serta teknologi yang semakin maju dan canggih.<sup>56</sup>

Fakultas Dakwah dan Komunikasi juga terdiri dari lima Prodi, antara lain:

1. Prodi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)
2. Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
3. Prodi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)
4. Prodi Managemen Dakwah (MD)

---

<sup>55</sup> Komunikasi dan Penyiaran Islam, *Sejarah*, Diakses melalui <http://kpi.uin.ar-raniry.ac.id/index.php/id/pages/sejarah> pada Jum'at, 08 November 2023 pukul 16.00 WIB.

<sup>56</sup>Sarah Salpina, Skripsi: "*Komunikasi Interpersonal Jarak Jauh Antara Orangtua dan Anak*", (Banda Aceh: Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2018), hal. 50.

## 5. Prodi Kesejahteraan Sosial (Kesos)

Struktur organisasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar- Raniry Banda Aceh saat ini sebagai berikut:

Dekan	: Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd
Wakil Dekan I	: Dr. Mahmudin, S. Ag., M. Si
Wakil Dekan II	: Fairus., S. Ag., MA
Wakil Dekan III	: Dr. Sabirin., S. Sos. I., M. Si
Ketua Prodi BKI	: Jarnawi, S. Ag, M. Pd
Ketua Prodi KPI	: Syahil Furqany, M. I. Kom
Ketua Prodi PMI	: Dr. Rasyidah, M. Ag
Ketua Prodi MD	: Dr. Abizal Muhammad Yati, Lc., MA
Ketua Prodi Kesos	: T. Zuliyadi, Ph. D

(Sumber. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
<http://fdk.uin.ar-raniry.ac.id/index.php/id>)

### 1. Sejarah Singkat Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Lahirnya Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry bersamaan dengan didirikannya Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada tanggal 19 Juli 1968 berdasarkan Surat Keputusan Meteri Agama RI Nomor 153 Tahun 1968. Sebelumnya Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam ini bernama Prodi Publistik dan Journalistik.

Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam mempunyai visi misi serta tujuan untuk menjadikan Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang lebih unggul ke depannya. Adapun visi misi dan tujuan Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam antar lain sebagai berikut:

#### Visi

Menjadikan prodi KPI sebagai program studi yang unggul dalam pengembangan Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam yang menjunjung tinggi moral, etika serta mampu berperan pada tingkat Regional Asia Tenggara pada tahun 2030.

### Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang bermutu, profesional dan berdaya saing global sehingga memiliki kemampuan ilmu komunikasi islam, berwawasan global dan amanah.
2. Melaksanakan penelitian di bidang Ilmu komunikasi dan penyiaran Islam yang berorientasi kepada pengembangan dan pengelolaan, dan pemanfaatan sumberdaya manusia yang berwawasan komunikasi Islam.
3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat melalui kerjasama antara institusi terkait dalam mengaplikasikan pengetahuan komunikasi Islam dan hasil penelitian dalam rangka syiar Islam.

### Tujuan

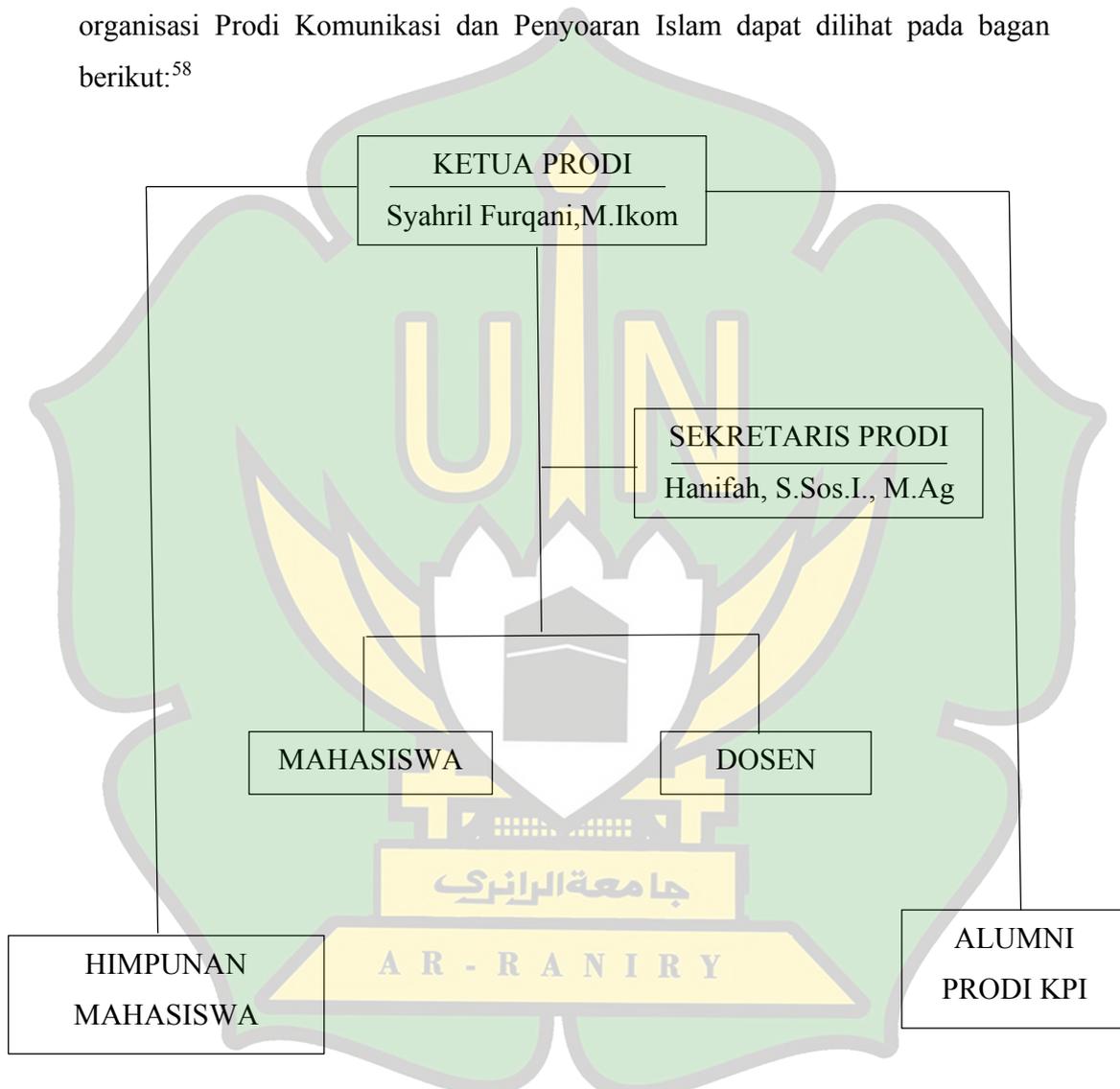
1. Islam yang berorientasi pada pengembangan ilmu; Menghasilkan lulusan yang professional, memiliki penguasaan terhadap Ilmu Komunikasi berbasis nilai-nilai keislaman, moral dan etika, di tingkat nasional, regional dan internasional;
2. Menghasilkan inovasi penelitian dalam bidang ilmu komunikasi dan penyiaran
3. Menghasilkan karya pengabdian masyarakat dan mengaplikasikan pengetahuan dan hasil penelitian dalam rangka syiar Islam;
4. Membangun jejaring kerjasama dalam tingkat lokal, nasional dan internasional;
5. Menghasilkan karya ilmiah yang diterbitkan pada jurnal berputasi nasional dan internasional.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Komunikasi dan Penyiaran Islam, Tujuan, diakses melalui <http://kpi.uin.ar-raniry.ac.id/index.php/id/pages/tujuan> pada Jumat, 08 November 2023 pukul 16.10 WIB.

## 2. Struktur Organisasi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dalam pelaksanaan fungsi dari Prodi Kominikasi dan Penyoaran Islam dibentuk struktur organisasi sebagai kejelasan tanggung jawab. Struktur organisasi Prodi Komunikasi dan Penyoaran Islam dapat dilihat pada bagan berikut:<sup>58</sup>



(Sumber. Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, tahun 2023)

<sup>58</sup> Struktur Organisasi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (Sumber. Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, tahun 2023).

## B. Hasil Penelitian

### 1. Reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain game online

Game online menurut Kim dkk adalah game atau permainan di mana Banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online selanjutnya, Win dan Fisher mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>59</sup>

*Game online* dapat didefinisikan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet biasanya disediakan Sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet.<sup>60</sup>

Dari observasi yang penulis lakukan, ditemukan fakta bahwa 90% mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam rutin bermain *game online* baik itu laki-laki maupun perempuan. *Game online* yang paling banyak diminati di kalangan mahasiswa adalah *Mobile Legend Bang Bang*. *Mobile Legends: Bang Bang* adalah permainan video seluler ber-genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton Elex Technology, anak perusahaan dari ByteDance. Dirilis pada tahun 2016, game ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara dan sejak itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, *Mobile Legends: Bang Bang* mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US\$1 miliar dengan 44 persen pendapatannya berasal dari

---

<sup>59</sup> Andri Arif kustiawan, *jangan suka game online: pengaruh game online dan tindakan pencegahan*, (Jawa Timur: CV AE media Grafika, 2018) hal 5.

<sup>60</sup> Andri Arif kustiawan, *jangan suka game online: pengaruh game online dan tindakan pencegahan*,... hal 6.

luar Asia, menjadikannya game seluler teratas dari genre-nya dengan daya tarik paling global.



Gambar 1. Logo Mobile Legends Bang Bang tahun 2023  
(Sumber. m.mobilelegend.com)

Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan peneliti melihat banyak kalangan terpelajar salah satunya mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam yang kecanduan memainkan *game online Mobile Legends Bang Bang*, baik itu saat sedang di rumah, di warung, dan juga di kampus. Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam bermain *game online Mobile Legends* di kantin fakultas saat jam istirahat usai menyelesaikan perkuliahan, namun juga ada yang sedang dalam proses perkuliahan memainkan game tersebut. Intensitas waktu bermain game online bervariasi dari tiap-tiap mahasiswa, berikut intensitas waktu bermain game online mahasiswa komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019:

Tabel 2. Intensitas bermain game online

NO.	NAMA	INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
1.	CD	30 Menit
2.	MRG	1 Jam
3.	MF	1 Jam
4.	ZH	1 Jam
5.	MAA	1 Jam
6.	RF	2 Jam
7.	LU	2 Jam

8.	HZ	3 Jam
9.	TA	3 Jam
10	MMY	3 Jam



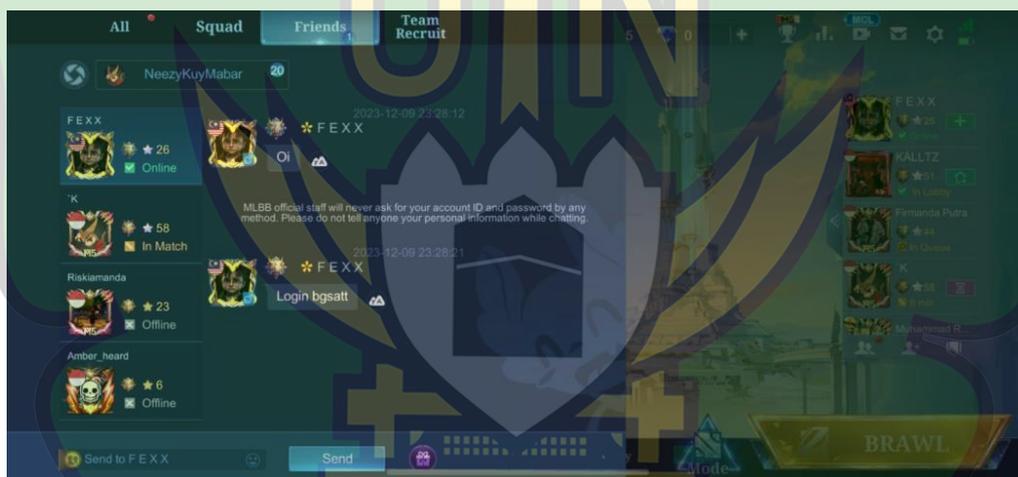
Gambar 2. Mahasiswa bermain game online di kantin Universitas  
(Sumber. Hasil potret oleh peneliti)

Mahasiswa di atas menghabiskan waktu untuk bermain game mobile legend bang bang dikarenakan kapasitas game tersebut tergolong kecil dan dapat dimainkan bersama teman. ZH mengatakan bahwa *“saya tertarik memainkan game mobile legend bang bang karena memiliki waktu kosong dan bisa menghilangkan rasa bosan. Game ini sangat menghibur.”*

Sebelum mengenal *game online Mobile Legends* Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam memiliki kebiasaan pergi ke kantin untuk makan dan Minum dan juga saking tukar pikiran, dan ada juga yang mengisi waktu luang mereka dengan bermain futsal, dan berkumpul melakukan hal yang bermanfaat. Namun, saat populernya game ini membuat aktifitas mahasiswa berubah, mereka Lebih sering berkumpul di kantin dalam waktu yang lama.

Peneliti melihat ketika mahasiswa yang bermain *game mobile legends bang bang* mahasiswa tersebut memperlihatkan ekspresi kekesalan saat kekalahan, berbicara kotor dan kasar seperti: *NOOB, jancuk, anj, tolol, bocah, bego, cemas ko dek* 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.

Reaksi verbal merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan Komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis atau lisan, reaksi verbal ini berbentuk penggunaan kata yang jelas dan ringkas, arti konotatif, dan selanjutnya serta kesempatan bicara. Berikut reaksi verbal mahasiswa komunikasi dan Penyiaran Islam berdasarkan hasil observasi:



Gambar 3. Bentuk reaksi verbal *gamers*

(Sumber. Pemain *game mobile Legends Bang Bang*)



Gambar 4. Bentuk reaksi verbal gamers

(Sumber. Pemain game *mobile Legends Bang Bang*)

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dilihat bahwa bentuk reaksi verbal gamers menggunakan kata-kata dalam bentuk *chatting*, dalam game ini juga terdapat kata-kata kotor dan kasar yang tidak pantas diucapkan oleh mahasiswa yang merupakan orang-orang terpelajar. Selain dalam bentuk *chatting*, reaksi verbal juga diucapkan secara langsung saat bermain game tersebut.

Berikut hasil wawancara bersama MMY:

*“saat bermain pasti ada emosi yang tak terhankan, jadinya terucap kata-kata yang tidak pantas diucapkan itu, itu karena gak sengaja aja.”<sup>61</sup>*

Berikut hasil wawancara bersama MAA:

*“saya pribadi bermain game itu juga, jelas pernah mengucapkan kata-kata yang tidak pantas karena emosi sekali. Pastinya itu bertentangan dengan etika komunikasi Islam. Tapi, saya khilaf.”<sup>62</sup>*

Berikut hasil wawancara bersama TA:

<sup>61</sup> Wawancara bersama MMY selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum'at, 8 November 2023

<sup>62</sup> Wawancara bersama MAA selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum'at, 8 November 2023

*“yang saya lihat se,ua yang main game ini pasti ada kata-kata yang tidak pantas terucap, terkadang saya juga mengeluarkan kta-kata itu saat terbawa suasana.gak segaja, spontan keluar dari mulut saya.”<sup>63</sup>*

Seluruh informan menjelaskan bahwa kata-kata yang tidak pantas tersebut terucap secara spontanitas disebabkan oleh emosi yang memuncak sehingga tidak dapat mengontrol emosinya, artinya *gamers* tidak sengaja bahkan tidak sadar telah mengeluarkan perkataan-perkataan kotor.

Berikut hasil wawancara bersama HZ:

*“saya termasuk salah satu pemain game tersebut. Namun, saya tidak pernah mengucapkan sekalipun kata-kata kotor. Menurut saya, bagi sebagian pemain akan merasa aneh saat tidak mengucapkan perkataan tersebut karena kata-kata tersebut sudah dianggap seperti imbuhan atau kata sisipan yang mesti ada.”<sup>64</sup>*

Berikut hasil wawancara bersama MMY:

*“memang sebagian besar pemain itu ngomongnya kasar dan kotor. tidak dapat dipungkiri, itu sudah menjadi kebiasaan saat bermain game. tapi terlepas dari sisi negatif itu, game ini memiliki hal positif yang dapat dipelajari yaitu membentuk kerja sama tim yang baik dengan diskusi. sebelum melakukan sebuah pertandingan biasanya suatu tim akanmelakukan diskusi, guna dilakukannya diskusi ini yaitu agar dalam pertadingan nantinya tidak terjadi misskomunikasi, dan untuk mencapai kemenangan.”<sup>65</sup>*

Berdasarkan hasil wawacara di atas, menjelaskan bahwa bentuk komunikasi game tersebut merupakan bentuk reaksi verbal. Reaksi verbal mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 adalah tidak lepas dari bahasa-bahasa yang digunakan oleh *gamers* kepada teman satu tim. Bahasa-bahasa yang digunakan adalah bahasa-bahasa daerah dan bahasa gaul. Namun, saat terjadinya kekalahan biasanya *gamers* menucapkan kata-kata yang tidak pantas yaitu bahasa

<sup>63</sup> Wawancara bersama TA selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum’at, 8 November 2023

<sup>64</sup> Wawancara bersama HZ selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum’at, 8 November 2023

<sup>65</sup> Wawancara bersama MMY selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum’at, 8 November 2023

gaul yang berkonotasi kotor dan kasar kepadat eman satu tim, sehingga terjadi kekacauan dalam tim tersebut.

## **2. Tinjauan Etika Komunikasi Islam Terhadap Reaksi Verbal Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Angkatan 2019 Saat Bermain Game Online**

Etika komunikasi dalam Islam adalah tata cara berkomunikasi yang baik dan salah terhadap perilaku seseorang yang dilihat berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits serta sunnah Nabi Muhammad SAW. Sebagaimana agama Islam adalah agama yang membawa nilai kebenaran dan kebaikan bagi seluruh umat muslim. Komunikasi dalam Islam merujuk pada suatu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan prinsip etika komunikasi Islam.

Al-Qur'an berfungsi sebagai petunjuk yang akan memandu manusia kepada jalan yang benar dan selamat sampai tujuan. Selain petunjuk Al-Qur'an juga berfungsi sebagai pembeda yaitu sebagai petunjuk kepada manusia mana yang baik dan mana yang buruk. Al-Quran juga diturunkan untuk mempertegas hal-hal yang tidak disepakati oleh manusia. Sunnah Nabi Muhammad SAW juga berfungsi sebagai pemandu umat muslim. Rasulullah SAW adalah peretas jalan yang memandu dan menjadi contoh orang setelahnya untuk menerapkan nilai-nilai Al-Quran dalam kehidupan sehari-hari.

Al-Quran telah mengatur cara berkomunikasi yang baik dan benar. Maka dari itu, sebagai umat Islam tentunya mempunyai kewajiban penuh dalam mengamalkan ketentuan yang telah diatur di dalam Al-Qur'an. Sebagai sumber yang aktual dan isinya yang mengandung mukjizat, maka Al-Qur'an merupakan kitab yang layak untuk menjadi sumber utama ilmu komunikasi Islam sangat berpotensi dalam memberikan kontribusi positif dalam perkembangan ilmu komunikasi secara umum.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Harjani Hefni, *Komunikasi Islam*, ( Jakarta: Prenadamedia Group, 2017) hal. 22-23.

Dalam perspektif Islam, komunikasi merupakan Bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia karena Segala gerak langkah kita selalu disertai dengan komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi yang islami, yaitu Komunikasi *berakhlak al-karimah* atau beretika. Komunikasi yang *berakhlak al-karimah* berarti komunikasi yang bersumber kepada Al-Quran dan hadits (sunah Nabi) .

Islam memandang komunikasi sebagai upaya untuk membangun hubungan secara vertikal dengan Allah SWT (*Hablumminallah*) dan juga untuk menjalin komunikasi secara horizontal yaitu hubungan dengan sesama manusia (*Hablumminanas*). Komunikasi dengan Allah SWT Tercermin melalui ibadah-ibadah yang telah ditentukan seperti salat, Puasa, zakat dan haji, zikir dan sebagainya dengan tujuan untuk mendekatkan diri kepada-Nya dan membentuk karakter taqwa dalam diri hamba. Sedangkan komunikasi dengan sesama manusia terwujud melalui penekanan hubungan sosial yang disebut *muamalah*, yang tercermin dalam semua aspek kehidupan manusia, seperti sosial, budaya, politik, ekonomi, seni dan sebagainya dengan tujuan untuk mewujudkan kebaikan dan kesejahteraan Manusia.

Komunikasi Islam adalah proses penyampaian pesan-pesan keislaman dengan menggunakan prinsip-prinsip komunikasi dalam Islam. Komunikasi islam menekankan pada unsur pesan (*message*), yakni risalah atau nilai-nilai Islam, dan cara (*how*), dalam hal ini tentang gaya bicara dan penggunaan bahasa (*retorika*). Pesan-pesan keislaman yang disampaikan dalam komunikasi Islam meliputi seluruh ajaran Islam, meliputi akidah (iman), syariah (Islam), dan akhlak (ihsan). Pesan-pesan keislaman yang disampaikan tersebut disebut sebagai dakwah. Dakwah adalah pekerjaan atau ucapan untuk mempengaruhi manusia mengikuti Islam. Teori komunikasi menurut ajaran Islam selalu terikat kepada perintah dan larangan Allah swt atau Alquran dan Sunnah Nabi Muhammad saw Padadasarnya agama sebagai kaidah dan sebagai perilaku adalah pesan (informasi) kepada warga masyarakat agar berperilaku sesuai dengan perintah dan larangan. <sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Muis dan Abdul Andi, *Komunikasi Islami* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hal 5 -9.

Al-Qur'an juga menyebut komunikasi sebagai salah satu fitrah manusia. Al-Qur'an memberikan kata kunci (*key concept*) yang berhubungan dengan bagaimana berkomunikasi dengan baik dan benar. Al Syauckani dalam Rahmat, misalnya mengartikan kata kunci *al-bayan* sebagai kemampuan berkomunikasi. Selain itu, kata kunci yang dipergunakan alqur'an untuk komunikasi ialah *al-qaul*. Dari *al-qaul* ini, Jalaluddin Rakhmat menguraikan prinsip, *qaulan sadidan* yakni kemampuan berkata benar atau berkomunikasi dengan baik.<sup>68</sup>

Pada saat ini, mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 dihadapkan dengan berbagai macam pihan game online yang dimainkan secara bersama-sama, yang tentunya komunikasi menjadi hal yang paling utama dilakukan. saat bermain game, timbul reaksi verbal dari mahasiswa-mahasiswa tersebut.

Ditinjau menurut etika komunikasi antar pribadi dalam Al- Qur'an, reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam saat bermain game online tidak menerapkan konsep dasar etika komunikasi antar pribadi yang ada di dalam Al-Qur'an tersebut. Pada dasarnya, mahasiswa tersebut sudah mengambil mata kuliah Etika Komunikasi Islam. Artinya, mereka sudah mengetahui ilmu terkait konsep etika berkomunikasi di dalam Islam. Berikut pandangan informan terhadap *gamers* yang mengucapkan perkataan yang tidak pantas padahal sudah mengetahui etika komunikasi Islam:

Berikut hasil wawancara bersama MF:

*“saya sangat prihatin terhadap hal itu karena tidak. Mengamalkan apa yang dipelajari.”*<sup>69</sup>

Berikut hasil wawancara bersama ZH:

*“Perkataan itu terucap secara tidak sengaja, untuk menghindarinya harus benar-benar bisa mengontrol emosi saat bermain game. Karena dalam*

<sup>68</sup> Rahmat, *Efektivitas Berkomunikasi dalam Islam*, Cet. I. Bandung: Mizan, 1999), hal 71.

<sup>69</sup> Wawancara bersama MF selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum'at, 8 November 2023

*etika komunikasi Islam diajarkan untuk menjaga lisan dari kata-kata kasar dan kotor.”<sup>70</sup>*

Berikut hasil wawancara bersama HZ:

*“sejak awal itu memang salah dan tidak dapat dibenarkan. Namun, sebagian orang sudah tidak terlalu peduli terhadap hal tersebut.”<sup>71</sup>*

Berikut hasil wawancara bersama TA:

*“Hal itu sangat sulit untuk dihindari di zaman modern ini, dikarenakan lingkungan yang sulit disesuaikan walaupun sudah mengetahui ilmu etika komunikasi Islam.”<sup>72</sup>*

Berikut hasil wawancara bersama MAA:

*“hal itu terjadi karena khilaf atau beberapa mungkin menyepelekan etika komunikasi Islam.”<sup>73</sup>*

#### **a. Qaulan Sadidan (perkataan yang benar)**

*Qaulan sadidan* dapat diartikan sebagai “pembicaraan yang benar”, “jujur”, “tidak bohong”, “lurus”, “tidak berbelit-belit”. Dalam Al-Qur’an, kata *qaulan sadidan* terungkap sebanyak dua kali yaitu yang pertama, Allah Swt menyuruh *qaulan sadidan* dalam menghadapi urusan anak yatim dan keturunannya.

Kata *qaulan sadidan* disebut dua kali dalam alqur’an. Pertama, Allah menyuruh manusia menyampaikan *qaulan sadidan* Dalam urusan anak yatim dan keturunan, terdapat dalam Firman Allah QS. *An-Nisaa*: 9. Kedua,

<sup>70</sup> Wawancara bersama ZH selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum’at, 8 November 2023

<sup>71</sup> Wawancara bersama HZ selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum’at, 8 November 2023

<sup>72</sup> Wawancara bersama TA selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum’at, 8 November 2023

<sup>73</sup> Wawancara bersama MMA selaku mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam angkatan 2019 pada Jum’at, 8 November 2023

Allah memerintahkan qawlan sadidan sesudah Taqwa. Hal tersebut dalam firmanNya QS. *Al-Ahzaab: 70*.

Wahbah al-Zuhaily mengartikan *qaulan sadidan* Pada ayat ini dengan ucapan yang tepat dan bertanggung jawab, yakni ucapan yang tidak bertentangan dengan ajaran agama. surah *al Ahzab* ayat 70 merupakan Perintah Allah terhadap dua hal: Pertama, perintah untuk melaksanakan ketaatan dan ketaqwaan dan menjauhi larangan-Nya. Kedua, Allah memerintahkan kepada orang-orang yang beriman untuk berbicara dengan *qaulan sadidan*, yaitu perkataan yang sopan Tidak kurang ajar, perkataan yang benar bukan yang batil.

Jadi, Allah SWT memerintahkan manusia untuk senantiasa Bertakwa yang dibarengi dengan perkataan yang benar. Nanti Allah Akan membalikkan amal-amal kamu, mengampuni dosa kamu, siapa yang taat kepada Allah dan rasul-Nya niscaya ia akan mencapai keberuntungan yang besar. Jadi, Perkataan yang benar merupakan prinsip komunikasi yang terkandung dalam Al-Qur'an dan mengandung beberapa makna dari pengertian benar.

Ditinjau dari konsep etika komunikasi Islam bahwa reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam saat bermain game online tidak menerapkan prinsip *qaulan sadidan*, yang diucapkan bukanlah perkataan yang benar, melainkan perkataan-perkataan yang tidak benar dan tergolong ke dalam perkataan kotor dan kasar.

#### **b. *Qaulan Layyina***

*Qaulan Layyina* berarti pembicaraan yang lemah-lembut, dengan suara yang Enak didengar, dan penuh keramahan, sehingga dapat menyentuh hati Maksudnya tidak mengeraskan suara, seperti membentak, meninggikan Suara. Siapapun tidak suka bila berbicara dengan orang-orang yang kasar.

Rasullulah selalu bertutur kata dengan lemah lembut, hingga setiap kata yang beliau ucapkan sangat menyentuh hati siapapun yang mendengarnya. Dalam tafsir ibnu katsir disebutkan, yang dimaksud layina ialah kata-kata sindiran, bukan dengan kata kata terus terang atau lugas, apalagi kasar.

Perintah menggunakan perkataan yang lemah lembut ini terdapat dalam alqur'an: komunikasi yang tidak mendapat sambutan yang baik dari orang lain adalah komunikasi yang dibarengi dengan sikap dan perilaku yang menakutkan dan dengan nada bicara yang tinggi dan emosional. Cara berkomunikasi seperti ini selain kurang menghargai orang lain, juga tidak etis dalam pandangan agama. Dalam perspektif komunikasi, komunikasi yang demikian, selain tidak komunikatif, juga membuat komunikan mengambil jarak disebabkan adanya perasaan takut di dalam dirinya. Hamka mengutip pendapat mujahid yang berpendapat bahwa suara keledai sangatlah jelek. Oleh karena itu. Orang-orang yang bersuara keras, menghardik-hardik, sampai seperti akan pecah kerongkongannya, suaranya jadi terbalik-balik, menyerupai suara keledai, tidak enak didengar. Dan dia pun tidak disukai oleh Allah swt.

Islam mengajarkan agar menggunakan komunikasi yang lemah lembut kepada siapa pun. Dalam lingkungan apapun, komunikator sebaiknya berkomunikasi pada komunikan dengan cara lemah lembut, jauh dari pemaksaan dan permusuhan. Dengan menggunakan komunikasi yang lemah lembut, selain ada perasaan bersahabat yang menyusup ke dalam hati komunikan, ia juga berusaha menjadi pendengar yang baik.

Ditinjau dari konsep etika komunikasi Islam bahwa reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam saat bermain game online tidak menerapkan prinsip *qaulan layyinan*. Karena seharusnya sebagai mahasiswa yang mempelajari ilmu etika komunikasi Islam mengamalkan ilmu tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari, membiasakan diri untuk berbicara dengan perkataan yang baik dengan perkataan yang lemah lembut karena hal itu akan menjadi salah satu cara agar perkataan spontan yang terucap merupakan perkataan yang baik pula.

### C. Pembahasan

Pengaruh komunikasi pada manusia proses pernyataan antar manusia dalam perspektif islam memiliki pengaruh besar bagi orang yang menyampaikan dan bagi orang yang mendengarkan. Allah mengutus rasulnya untuk memberikan peringatan

kepada umatnya dan mendorong umatnya untuk saling mengingatkan karena muara semua tujuan komunikasi adalah saling mempengaruhi maka membangun komunikasi yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang sehat adalah bagian yang tak terpisahkan dari Islam. Pengaruh pesan tersebut tidak hanya sesaat, tetapi kekal sepanjang hidup komunikan. Wahab bin munafbih pernah berkata majelis yang membincang masalah keilmuan lebih saya cintai daripada salat dengan kadar waktu yang sama dalam surah *al-a'la* ayat 9 dan dalam surah *alghasyiyah* ayat 21 dan 22. barangkali ada di antara mereka yang mendengar satu kata, lalu kata tersebut bermanfaat untuk dirinya selama setahun atau seumur hidupnya.

Dalil-dalil yang terdapat dalam Alquran dan hadis memberikan informasi yang sangat kaya tentang pengaruh strategis komunikasi diantaranya:

1. Dapat mengubah pendapat orang lain merubah pandangan orang lain buka pekerjaan mudah tetapi dengan terjadinya proses tukar menukar pendapat hal tersebut dapat dilakukan
2. Memperindah retorika sehingga hati para pendengar terpesona mendengarnya maka jika Pesan yang disampaikan membuat orang tertarik menerima pesan yang keliru maka dia menjadi tercela.

Berdasarkan pendapat di atas, *qaulan sadidan* dan *qaulan layyinan* adalah upaya untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan perkataan yang baik-baik dengan cara yang lunak tidak memvonis, mengingatkan tentang sesuatu yang disepakati seperti kematian dan memanggilnya dengan panggilan ia sukai. *Qaulan layyinan* akan membuat hati yang keras bisa *tadzakkur* yaitu tetap merenungkan kembali akan hakikat dirinya serta *yakhsya* yaitu menjadi takut akan Allah dan berbakti kepada Allah Swt. jika orang yang sombong dan tujuannya saja perlu dihadapi dengan kelembutan maka orang yang kejahatan yang dibawa itu atau orang-orang yang baik yang terperosok ke lembah maksiat seharusnya diperlakukan dengan baik.

Islam memberikan arahan agar orang yang terlibat dalam komunikasi baik selaku penyedia informasi atau sebagai penerimanya memperhatikan kode etik yang terkait dengan komunikasi titik diantara kode etik itu adalah:<sup>74</sup>

1. Lebih banyak mendengar daripada berbicara

Allah memberikan isyarat lewat penciptaannya sikap yang harus diambil manusia. Dia menciptakan pada manusia dua telinga dan satu mulut makna yang paling mudah ditangkap dari fakta ini adalah agar manusia diperintahkan untuk banyak pendengar dan tidak banyak menyampaikan semua yang didengar menceritakan kembali semua yang didengar adalah tanda kecerobohan seseorang tidak semua Informasi yang disampaikan kepada seseorang dipahami secara benar atau dipahami secara benar tetapi beritanya tidak benar, atau beritanya benar tetapi tidak layak dikonsumsi oleh publik. Menceritakan kembali semua yang didengar akan beresiko memiliki tingkat kesalahan yang banyak.

2. Memelihara lisan, hanya berbicara yang baik-baik saja

Lisan adalah di antara sarana yang berfungsi untuk menerjemahkan pesan simbolik dari keinginan yang terdapat di dalam hati lisan memiliki peran kunci dalam berkomunikasi adalah cerminan dari jiwa yang kotor. Sedangkan jiwa yang bersih berdampak pada ucapan dan tingkah laku sehari-harinya

3. Tidak berbicara kecuali dengan data yang valid

Berbicara dengan data dan informasi akurat adalah salah satu ciri khas pribadi berkualitas. Selain menambah kredibilitas, informasi akurat menghindarkan kita jatuh kepada kesalahan yang berujung kepada penyesalan.

4. Memegang prinsip perimbangan dalam menyerap informasi

Informasi yang seimbang akan membuat keputusan menjadi akurat. Prinsip perimbangan dalam menyerap informasi sebelum memberikan sikap

---

<sup>74</sup> Ismiatul Rahmah, *Konsep Komunikasi dalam Islam*, (Universitas Pasir Pengaraian, 2021) hal 11.

adalah keharusan tidak menyebarkan berita bohong berarti memanipulasi informasi sehingga pesan tidak sampai sebenarnya sebagaimana mestinya.

Terdapat upaya pencegahan mengucapkan perkataan-perkataan baik dan lemah lembut yaitu dengan menerapkan hal-hal yang terlarang dalam komunikasi Islam:

1. Memotong pembicaraan orang lain. banyak orang tidak menyadari bahwa memotong pembicaraan orang bisa menimbulkan ketidakpuasan orang lain sehingga orang lain menjadi kesal dan cenderung sakit hati Itulah sebabnya sebagai manusia kita harus memikirkan apa yang kita bicarakan Bukan keluar begitu saja agar kita dapat menghindari hal-hal yang tidak perlu
2. Monopoli pembicaraan atau percakapan, sebaiknya jangan perlihatkan keegoisan kita dalam berbicara dengan orang lain berikan kesempatan kepada orang lain untuk berbicara dan mengemukakan pendapatnya.
3. Membuat tentang diri sendiri sehebat apapun kita, kita perlu membuat tentang diri kita sendiri siapa tahu orang yang kita ajak berbicara ternyata lebih kapabel daripada kita.
4. Membicarakan hal-hal yang dapat menimbulkan pertentangan bukan sesuatu yang menyenangkan membicarakan hal-hal yang cenderung sensitif berusaha untuk tidak memperbincangkannya.
5. Pembicaraan tentang penyakit kematian dan lain-lain membicarakan tentang penyakit adalah hal yang kurang menarik bisa jadi Anda yang menderita atau lawan bicara kita yang sensitif apalagi kematian yang bisa membuat perasaan bersalah dan bersedih.
6. Menanyakan harga barang orang lain segala hal yang menyangkut pribadi, apalagi sebuah harga barang tentunya bisa membuat orang lain merasa dilecehkan atau dipandang sebelah jika anda salah dalam mengungkapkan dalam pembicaraan
7. Menanyakan masalah yang sifatnya pribadi lihatlah lawan bicara Anda dan kenali karakternya jika mau anda ajak bicara secara pribadi namun jika tidak seperti anda inginkan buang jauh-jauh keinginan untuk mengajaknya berbicara sifat yang pribadi.

8. Menyebarkan berita yang belum tentu kebenarannya membicarakan hal-hal yang belum tentu kebenarannya hanya menambah masalah orang seperti itu hanya membuang-buang waktu tidak ada faedahnya sama sekali.<sup>75</sup>



---

<sup>75</sup> Ismiatul Rahmah, *Konsep Komunikasi dalam Islam*, (Universitas Pasir Pengaraian, 2021) hal 11.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

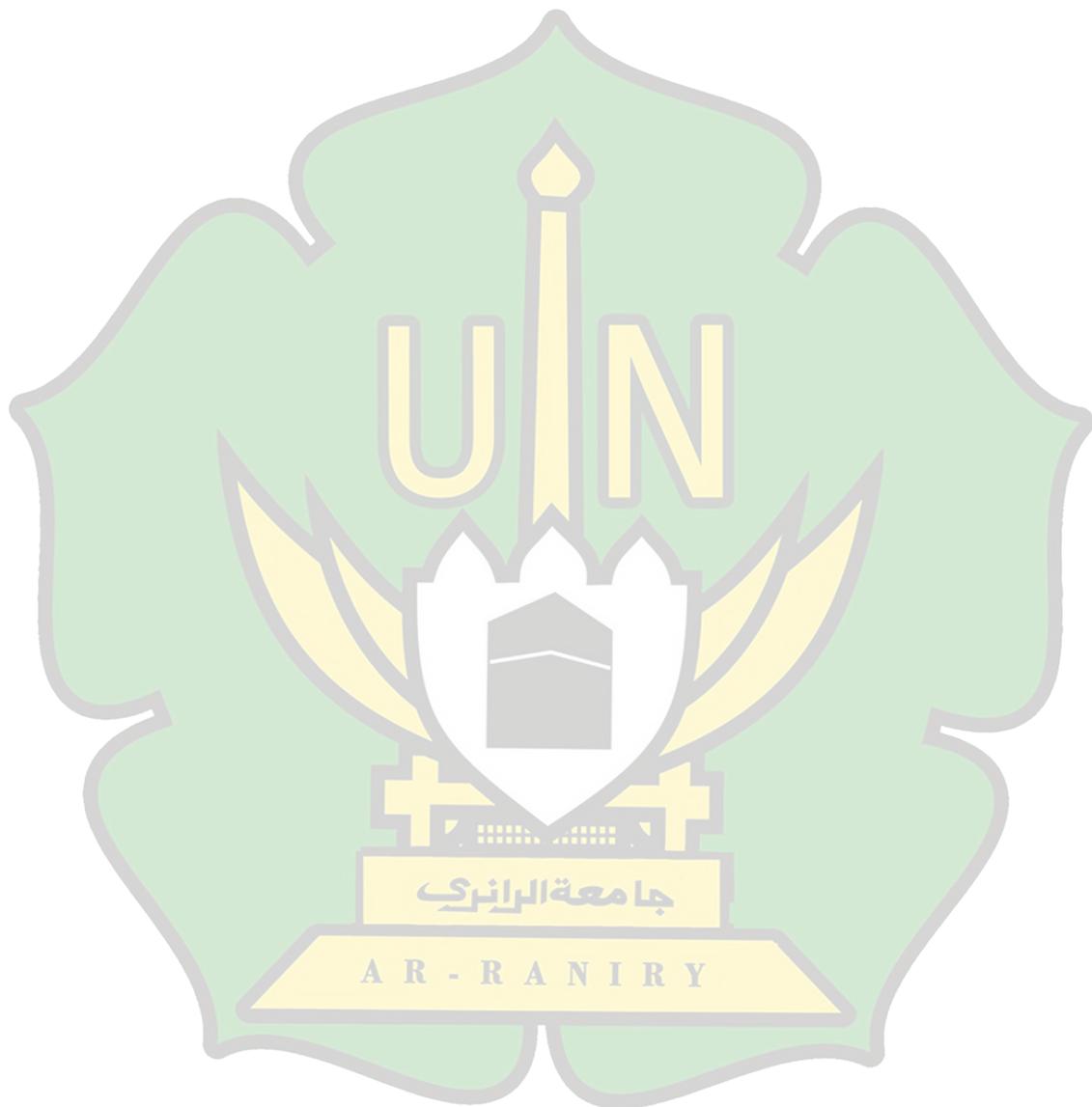
1. Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 yang bermain *game mobile legends bang bang* memperlihatkan ekspresi kekesalan saat kekalahan, berbicara kotor dan kasar seperti: *NOOB, jancuk, anj, tolol, bocah, bego, cemas ko dek* dan banyak lagi bahasa kasar lainnya. Tidak hanya ucapan kasar, terkadang untuk melampiaskan emosi dalam bermain game mereka melakukan kekerasan non verbal terhadap diri sendiri seperti: memukul, membanting dan melempar barang yang ada disekitarnya.
2. Ditinjau dari konsep etika komunikasi Islam bahwa reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam saat bermain game online tidak menerapkan prinsip *qaulan sadidan*, yang diucapkan bukanlah perkataan yang benar, melainkan perkataan-perkataan yang tidak benar dan tergolong ke dalam perkataan kotor dan kasar. Dan juga tidak menerapkan prinsip *qaulan layyinan*. Karena seharusnya sebagai mahasiswa yang mempelajari ilmu etika komunikasi Islam mengamalkan ilmu tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari, membiasakan diri untuk berbicara dengan perkataan yang baik dengan perkataan yang lemah lembut karena hal itu akan menjadi salah satu cara agar perkataan spontan yang terucap merupakan perkataan yang baik pula.

#### **B. Saran**

Saran yang dapat penulis berikan terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada seluruh mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam agar memahami dengan benar konsep berkomunikasi dalam Islam yang telah diajarkan pada mata kuliah etika komunikasi Islam.

2. Kepada seluruh mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam agar menerapkan ilmu yang telah dipelajari pada mata kuliah etika komunikasi Islam dalam kehidupan sehari-hari.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Fatoni. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011.
- Adang Suherman. *Buku Dasar-dasar Penjas*. Jakarta: Depdikbud. 2000.
- Agus M. Hardjana. *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius. 2003.
- Ajat Rukajat. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublish 2018.
- Andri Arif kustiawan. *Jangan suka game online: pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Jawa Timur: CV AE media Grafika. 2018.
- D Siswoyo, T Sulistyono, A Dardiri. *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY press. 2007.
- Departemen Agama. *Al-Qur'an terjemah*. Bandung: Sygma Examedia Arkenleema. 2021.
- Hafied Cangara. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2007.
- Harjani Hefni, *Komunikasi Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2017.
- Hasan Bahanan. *Taksonomi Konsep Komunikasi*. Surabaya: Patyrus. 2005.
- Lexy. J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2000.
- Marheni Fajar. *Ilmu Komunikasi dan praktek*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2009.
- Morrisan dan Andy Corry Wardhany. *Teori Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2009.
- Muhammad Ahmad Al-'Aththar. *The Magic of Communication*. Jakarta: Zaman. 2012
- Muhammad Shalih Al-Munajjid. *Bahaya Game*. Solo: Aqwan. 2016.
- Nana Sujana, dkk.. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2004.
- Onong Uchjana Efendi. *Ilmu komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2006.
- Richard West dan Lynn H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi; Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika. 200.
- Sanafiah Faesal. *Dasar dan Teknik Penelitian Keilmuan Sosial*. Surabaya: Usaha Nasional. 2002.
- Sigit Hant. *Tips Bermain Mobile Legends atau Free Fire*. Serambi Buku. 2020.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif dan R dan D*. Bandung: ALFABETA. 2009.
- Supardi. *Metodologi Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*, Yogyakarta: UII Press. 2005.
- Syamsu, Yusuf LN. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2001.
- UIN Ar- Raniry, *Buku Panduan Akademik Uin Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Akademik 2019/2020*. Banda Aceh.
- Warul Walidin, Saifullah & Tabrani ZA. *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press. 2015.

### **Jurnal dan Skripsi:**

- Ach Fauzi, *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*, Vol. 11, No.1. 2019.
- Andriani, Faricha, *Perkembangan Etika Komunikasi Islam dalam Bermedia Sosial*, At-Tabsyir: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam (Online), Vol. 6, No. 1, Juni 2019.
- Alqanitah Pohan, *Peran Komunikasi Verbal dan Non Verbal Dalam Hubungan Masyarakat*, Jurnal Ilmiah Dakwah dan Komunikasi (online), Vol. 6, No. 2, 2015.
- Bargh & McKenna, "The Internet and Social Life", Annual Review of Psychology, 55, No.1. 2004.
- Eka Rusnani Fauziah, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP 1 Negeri 1 Samboja*, Jurnal Ilmu Komunikasi (Online), Vol.1, No.3, 2013.
- Febriana, *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*, Journal of Social and Culture(online), Vol.13, No.2, April-Juni 2020.
- Gilbert Luis Ondang, dkk, *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispul Unsrat*, Jurnal Holistik (Online), Vol.12, No.2, April-Juni 2020
- Joko Susanto, *Etika Komunikasi Islami*, Jurnal Waraqat (Online), Vol. 1, No. 1, 2016.
- Ismiatul Rahmah, *Konsep Komunikasi dalam Islam*. Universitas Pasir Pengaraian. 2021.
- Luhur Wicaksono, "Bahasa dalam Komunikasi Pembelajaran", Jurnal Pembelajaran Prospektif, Vol. 1 No. 2, 2016,
- Tri Indah Kusumawati, *Komunikasi Verbal dan Non Verbal*, Jurnal Pendidikan dan Koseling (online), Vol. 6, No. 2, 2016.

**Sumber lain:**

APJII edisi 22 Maret 2018, *Penetrasi Internet di Indonesia Capai 143 Juta Jiwa* (online), <https://apjii.or.id/content/read/104/348/BULETIN-APJII-EDISI-22-Maret-2018>. Diakses 02 Juni 2023

Fitriyanto, “*Industri Game di Indonesia Masih Terus Bertumbuh*”(online), selasa, 07 maret 2023, 23:46 WIB, (<http://tekno.republika.co.id/berita/rr5pue330/industri-dame-di-indonesia-masih-terus-bertumbuh>.) Diakses 02 Juni 2023

Nurul Jannah, *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor> (online), Vol.4, No.4, 2015. Diakses 30 Mei 2023

Kemenag RI. *Tafsir Tahlili*, diakses melalui <https://quran.nu.or.id/an-nisa/148> pada Senin, 13 Nov 2023 pukul 11.00 WIB.

Kemenag RI, *Tafsir Tahlili dan Wajiz*, diakses melalui <https://quran.nu.or.id/al-humazah/1> pada Rabu, 22 November 2023 pukul 10.00 WIB.

Komunikasi dan Penyiaran Islam, *Tujuan*, diakses melalui <http://kpi.uin.ar-raniry.ac.id/index.php/id/pages/tujuan> pada Jumat, 08 November 2023 pukul 16.10 WIB.

Yudi Yansyah, *Mimbar Dakwah Sesi 29: Larangan Berkata Kasar, kemenag prov jawa barat, Agustus 2020*. <https://jabar.kemenag.go.id/portal/read/mimbar-dakwah-sesi-29-larangan-berkatakasar>. Diakses 04 Juni 2023

جامعة الرانري

AR - RANIRY

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Ahyal Karim Amran
2. Tempat / Tgl. Lahir : Sigli/ 02 Januari 2001
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. NIM / Jurusan : 190401093 / Komunikasi Penyiaran Islam
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Alamat : Lr. Nangka Dusun Jeumpa, Kampung Baru
  - a. Kecamatan : Baiturrahman
  - b. Kabupaten : Banda Aceh
  - c. Propinsi : Aceh
8. Email : ahyalkarimamran@gmail.com

### Riwayat Pendidikan

9. MI/SD/Sederajat : MIN Bireuen lulus tahun 2013
10. MTs/SMP/Sederajat : SMPS Ummul Ayman lulus tahun 2016
11. MA/SMA/Sederajat : MAN Bireuen lulus tahun 2019
12. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh lulus tahun 2023

### Orang Tua/Wali

13. Nama ayah : Amran
14. Nama Ibu : Ferawati
15. Pekerjaan Orang Tua : Pedagang
16. Alamat Orang Tua : Lr. Nangka Dusun Jeumpa, Kampung Baru
  - a. Kecamatan : Baiturrahman
  - b. Kabupaten : Banda Aceh
  - c. Propinsi : Aceh

## Lampiran 1. SK Penetapan Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
Nomor: B.1129/U.n.08/FDK/KP.00.4/03/2023  
Tentang  
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.  
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;  
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;  
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;  
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;  
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;  
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;  
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry  
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2023, Tanggal 30 November 2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.  
Pertama : Menunjuk Sdr.: 1) Drs. Yusri, M.LIS ..... PEMBIMBING UTAMA (Subtansi Penelitian)  
2) Anita, M.Hum ..... PEMBIMBING KEDUA (Teknik Penulisan)

Untuk membimbing KKK Skripsi:

Nama : Ahyal Karim Amran  
NIM/Jurusan : 190401093/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)  
Judul : *Reaksi Verbal Bermain Game Online Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (Studi Tentang Etika Komunikasi Islam)*

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;  
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN AR-Raniry Tahun 2023;  
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.  
Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada Tanggal : 29 Maret 2023 M  
07 Ramadhan 1444 H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,

  
Kusnawati Hatta

Tembusan:  
1. Rektor UIN Ar-Raniry.  
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.  
3. Pembimbing Skripsi.  
4. Mahasiswa yang bersangkutan.  
5. Arsip.  
Keterangan:  
SK berlaku sampai dengan tanggal: 29 Maret 2024

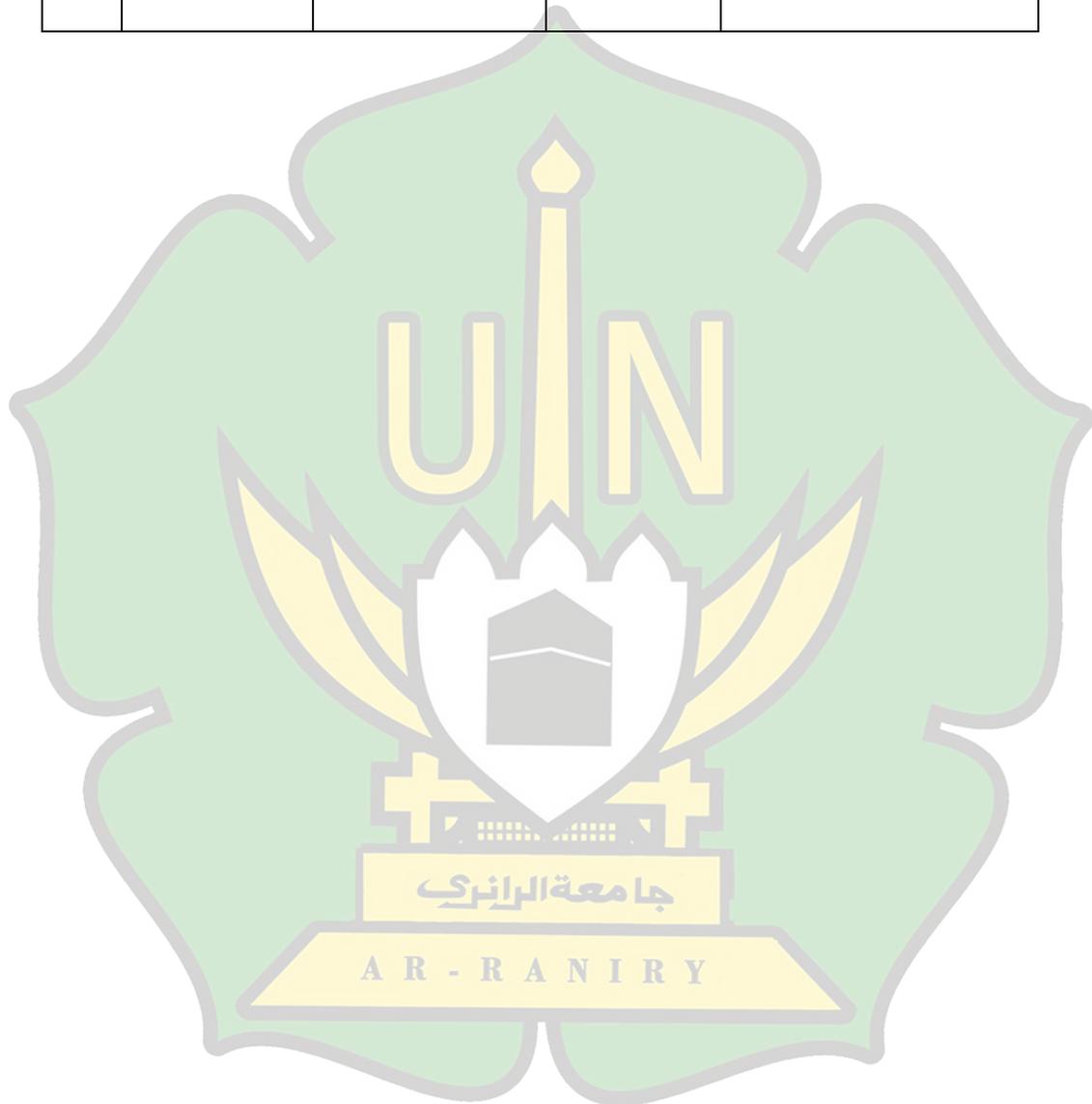
Lampiran 2. Instrument Wawancara

**INSTRUMENT WAWANCARA**

**RESPON MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
ANGKATAN 2019 PEMAIN GAME ONLINE MOBA**

NO.	RUMUSAN MASALAH	INSTRUMENT PENELITIAN	SUBJEK DAN OBJEK	PERTANYAAN
1.	Bagaimana reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain game online?	Wawancara	Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam pemain game online MOBA	1. Kenapa anda tertarik bermain game online? 2. Berapa rentang waktu anda bermain game online? 3. Apa yang anda rasakan saat bermain game online? 4. Kata apa yang sering anda ucap saat bermain game online? 5. Apakah anda pernah mengalami kekalahan saat bermain game online? Jika iya, bagaimana perasaan anda? 6. Apa yang anda ucapkan saat anda mengalami kekalahan? 7. Apakah anda sadar jika ucapan yang anda ucap adalah perkataan tidak baik?
2.	Bagaimana tinjauan etika komunikasi Islam terhadap reaksi verbal mahasiswa Komunikasi	Wawancara	Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam pemain game	1. Apa saja yang Anda ketahui terkait etika komunikasi Islam? 2. Mengapa Anda mengucapkan perkataan yang dianggap tidak baik

dan Penyiaran Islam angkatan 2019 saat bermain game online?		online MOBA	dalam etika komunikasi Islam?
---	--	----------------	----------------------------------



Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Wawancara bersama MAA selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019



Gambar 2. Wawancara bersama MF selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019



Gambar 3. Wawancara bersama HZ selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019



Gambar 4. Wawancara bersama ZZ selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019



Gambar 5. Wawancara bersama RZ selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019



Gambar 6. Wawancara bersama CD selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019



Gambar 7. Wawancara bersama TA selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019



Gambar 8. Wawancara bersama MMY selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019



Gambar 9. Wawancara bersama MR selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019



Gambar 10. Wawancara bersama LU selaku Mahasiswa KPI angkatan 2019

