

**MODEL KOMUNIKASI MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA (MPU)
DALAM SOSIALISASI FATWA HARAM *PLAYER UNKNOWN'S
BATTLE GROUNDS* (PUBG) DI BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**CUT MEGAWATI
NIM: 150401033**

Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1441 H /2020 M**

SKRIPSI

**Diajukan kepada fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam**



Pembimbing I,

**Drs. H. A. Karim Syekh, M. A
NIP. 195504201982031002**

Pembimbing II,

**Azman, S. Sos.I., M.I.Kom
NIP. 198307132015031004**

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 Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Diajukan Oleh

CUT MEGAWATI

NIM. 150401033

Pada hari/tanggal :

Jumat, 28 Agustus 2020 M

9 Muharram 1441 H

di

Darussalam-Banda Aceh

Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,

Drs. H. A. Karim Syaikh, M. A
NIP. 195504201982031002

Sekretaris,

Azman, S. Sos.I, M.I.Kom
NIP. 196307132015031004

Penguji I,

Fakhruddin, S. Ag., M.Pd
NIP. 197312161999031003

Penguji II,

Ridwan Muhammad Hasan, Ph.D
NIP. 197104132005011002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry

Dr. Fakhri S.Sos., MA

NIP. 196411291998031001



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cut megawati
Nim : 150401033
Tempat/Tanggal Lahir : Lamnga / 26 Agustus 1996
Jenjang : Srata satu (S-1)
Jurusan/prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan sya 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 dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya , maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 28 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Cut megawati

NIM:150401033

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

KATA PENGANTAR



Dengan memanjatkan puji beserta syukur kehadiran Allah S.w.t yang mana atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam saya panjatkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad S.a.w, yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Selanjutnya dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Model Komunikasi Majelis Permusyawaratan Ulama (Mpu) Dalam Sosialisasi Fatwa Haram *Player Unknown’s Battle Grounds (Pubg) Di Banda Aceh*”**

Dalam menyusun skripsi ini, penulis mengalami berbagai kesulitan dan kendala. Hal ini dikarenakan oleh keterbatasan ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Namun, berkat dorongan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, hambatan tersebut dapat penulis atasi. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dorongan moril dan meteril. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Bapak Dr. Fakhri, S. Sos, MA. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan fasilitas kepada penulis, dan kepada staf dan seluruh dosen UIN Ar-Raniry.

2. Ketua Prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Bapak Dr. Hendra Syahputra, ST., MM
3. Drs. H. A. Karim Syeikh, M. A selaku Penasihat Akademik (PA) yang telah banyak memberikan kontribusi dan semangat bagi penulis.
4. Pembimbing I Bapak Drs. H. A. Karim Syeikh, M. A. yang telah banyak membantu penulis memberi arahan dan motivasi kepada penulis selama ini dalam menyelesaikan skripsi hingga selesai.
5. Pembimbing II Bapak Azman, S.Sos.I,M.I.Kom yang telah sabar dalam memberi arahan kepada penulis selama ini.
6. Seluruh dosen dan karyawan di Fakultas Dakwah dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry beserta jajaran yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.
7. Kepada keluarga besar, khususnya kepada kedua orang tua tercinta ayahanda (ALM) dan ibunda tercinta, Kakak dan Abang serta suami yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materi.
8. Sahabat-sahabat penulis, Elvi Affida, Lisna turrahmi, Alfita Niamullah, Syarifah Mazidah, Annike Putri, Cut Maulida Fajrana, Muhammad Danil Firdaus, Thairan Ababil, Yuli wahyuni, Rahmat Firdaus, Muhammad Risqan, Haris Nawafi serta grup (PB) Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan motivasi dan bantuan lainnya semasa penulis kuliah maupun dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaannya, baik dari segi teknik penulisannya maupun dari segi pembahasannya, meskipun telah diusahakan dengan segala kemampuan yang ada. Karena itu, kritikan dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang, dan diharapkan skripsi ini bermanfaat bagi yang memerlukan dan semoga kita selalu mendapatkan Ridha dan Rahmat dari Allah S.w.t. Amin Ya Rabbal'Alamin.

Banda Aceh, 3 Juli 2020

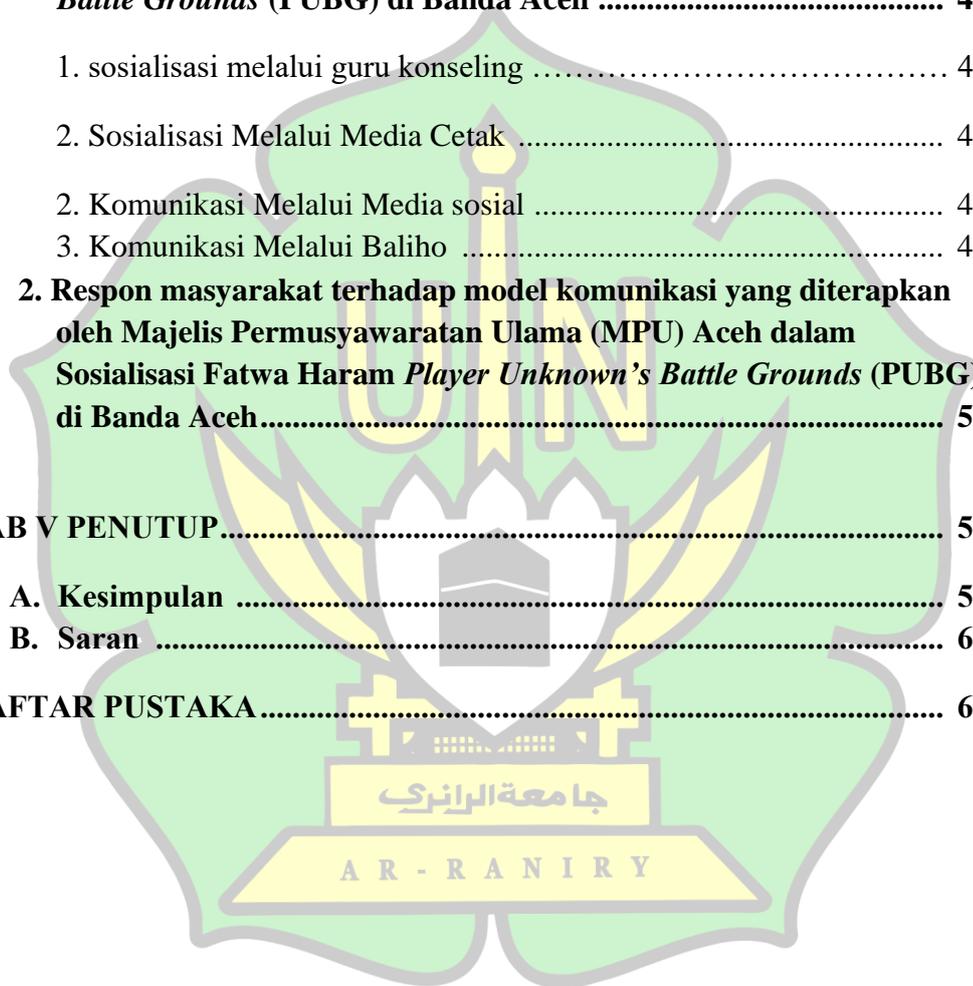
Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Pengertian Komunikasi	11
1. Bentuk-Bentuk Komunikasi.....	13
2. Unsur-unsur Komunikasi	14
3. Proses Komunikasi	16
4. Model Komunikasi	17
5. Tujuan Strategi Komunikasi.....	22
B. Game Online	24
1. Pengertian Game Online	24
2. Macam-macam Game Online	26
C. Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama	28
D. Pengertian Sosialisasi	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Lokasi Penelitian	33
B. Jenis Penelitian.....	33
C. Subjek dan objek Penelitian	34
D. Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data.....	36
G. Verifikasi Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38

1. Sejarah Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh	38
2. Visi dan Misi MPU Aceh	40
3. Fungsi MPU Aceh	41
4. Kewenangan MPU Aceh	41
5. Tugas MPU Aceh	42
B. Hasil Penelitian	44
1. Model Komunikasi Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU)	
Aceh dalam Sosialisasi Fatwa Haram <i>Player Unknown's</i>	
<i>Battle Grounds</i> (PUBG) di Banda Aceh	44
1. sosialisasi melalui guru konseling	46
2. Sosialisasi Melalui Media Cetak	47
2. Komunikasi Melalui Media sosial	48
3. Komunikasi Melalui Baliho	49
2. Respon masyarakat terhadap model komunikasi yang diterapkan	
oleh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam	
Sosialisasi Fatwa Haram <i>Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG)	
di Banda Aceh.....	50
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61



ABSTRAK

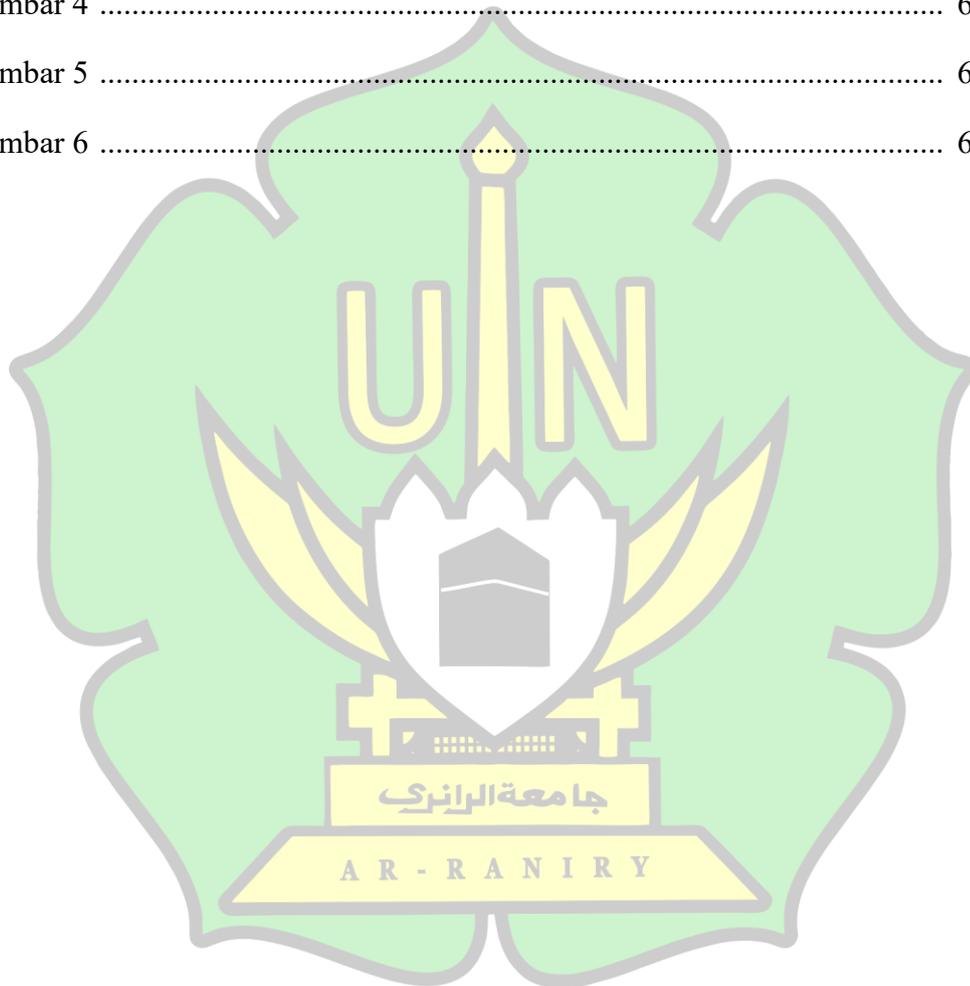
Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa terkait hukum dan dampak game *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) dan sejenisnya, menurut fikih Islam, informasi teknologi, dan psikologi, melalui kajian komprehensif dalam sidang paripurna. MPU Aceh akhirnya menetapkan bahwa hukum bermain game PUBG dan sejenisnya adalah haram. Tujuan penelitian, (1) Untuk mengetahui model komunikasi Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam Sosialisasi Fatwa Haram *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) di Banda Aceh. (2) Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap model komunikasi yang diterapkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam Sosialisasi Fatwa Haram *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) di Banda Aceh. Penelitian penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model komunikasi yang dilakukan oleh pihak MPU Aceh merupakan model Lasswell, yaitu model komunikasi yang dilakukan oleh suatu pihak tertentu agar mencapai tujuan atau maksud yang diinginkan. Pada konteks ini, tujuan yang ingin dicapai adalah menyadarkan masyarakat bahwa permainan PUBG tidak memberikan manfaat apapun pada pecandunya dan memberikan banyak dampak negatif. Komunikasi yang dilakukan pada akhirnya bertujuan agar masyarakat berhenti bermain PUBG dan meninggalkan kebiasaan tersebut dikarenakan pihak MPU pun sudah mengeluarkan fatwa haram. Masyarakat memberikan respon yang sangat positif dan mendukung fatwa haram terhadap permainan PUBG. Masyarakat khususnya orang tua menyadari bahwa permainan tersebut akan memberikan dampak negatif bagi generasi muda.

Kata kunci: Sosialisasi Fatwa Haram game *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG)

A R - R A N I R Y

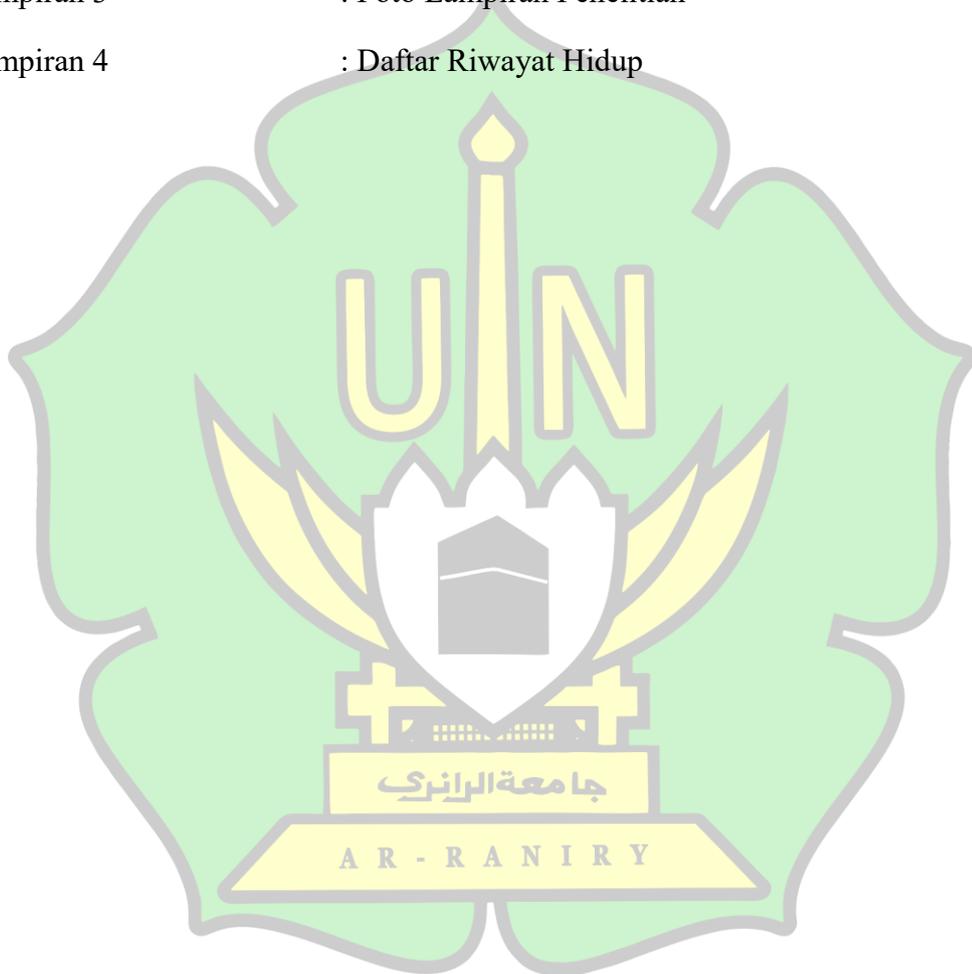
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	63
Gambar 2	63
Gambar 3	64
Gambar 4	64
Gambar 5	65
Gambar 6	65



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keterangan (SK) Pembimbing Skripsi
Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran 3 : Foto Lampiran Penelitian
Lampiran 4 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi selalu digunakan dan mempunyai peranan yang penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Komunikasi adalah hubungan kontak manusia baik individu dengan individu maupun secara kelompok. Setiap saat manusia berpikir, bertindak dan belajar menggunakan komunikasi. Kegiatan komunikasi dilakukan dalam berbagai macam situasi, yaitu intra pribadi, antarpribadi, kelompok dan massa¹. Hal ini dapat diartikan bahwa komunikasi dalam kehidupan sehari-hari disadari atau tidak disadari adalah bagian dari kehidupan manusia itu sendiri. Manusia sejak dilahirkan sudah berkomunikasi dengan lingkungannya. Selain itu komunikasi diartikan pula sebagai hubungan atau kegiatan-kegiatan yang ada kaitannya dengan masalah hubungan atau dapat diartikan bahwa komunikasi adalah saling menukar pikiran atau pendapat. Komunikasi merupakan dasar dari seluruh interaksi manusia. Karena tanpa komunikasi, interaksi antarmanusia baik secara perorangan, kelompok, maupun organisasi tidak mungkin terjadi. Sebagian besar kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh manusia berlangsung dalam situasi atau tingkatan komunikasi antarpribadi.²

Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, karena jika tidak berkomunikasi maka 2 kemungkinan yang bakal terjadi, yakni terjadi perbedaan makna, atau kesalah pahaman dalam

¹Juniatko, Ilmu Komunikasi, (Jakarta : Grafindo Jaya, 2014), hal. 189

²Basri, H. M. Komunikasi dan Interaksi antar Pribadi. (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), hal.

²Basri, H. M. Komunikasi dan Interaksi antar Pribadi. (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), hal.

bermasyarakat. Melalui komunikasi orang dapat mempengaruhi dan merubah sikap orang lain membentuk suatu konsensus, mengambil keputusan melanjutkan atau mengakhiri kehidupan sebagai anggota kelompok. Aktivitas manusia sebagian besar digunakan untuk komunikasi, salah satunya yaitu komunikasi antar pribadi. Adanya intensi untuk saling berkomunikasi akan mempercepat proses guna mencapai saling pengertian secara kognitif dalam komunikasi antar pribadi.³

Salah satu *game online* yang sangat diminati oleh masyarakat adalah *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG). Permainan ini bisa dimainkan dengan 100 orang sekaligus secara daring. 100 orang tersebut akan berusaha bertahan hidup dengan saling membunuh di suatu pulau. PUBG ini sendiri dipercayai bahwa konsepnya terinspirasi dari novel Jepang berjudul *Battle Royale* yang dirilis pada tahun 1999. Novel ini juga sempat dijadikan film yang dirilis pada tahun 2000 dan meraih kesuksesan luar biasa. Novel ini bercerita tentang 40 siswa yang dikirim ke sebuah pulau selama tiga hari untuk saling bunuh dengan tujuan bertahan hidup.⁴ Permainan *game online* PUBG sangat fenomenal dan menarik perhatian dari banyak kalangan, khususnya para remaja. Mulai dari siswa di tingkat Sekolah Dasar hingga mahasiswa. Bahkan banyak orangtua yang ikut bermain *game online* ini.

Komunitas game di Banda Aceh berencana melakukan pertemuan dengan Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh. Pertemuan itu untuk membahas fatwa haram memainkan game PUBG yang telah dikeluarkan lembaga tersebut beberapa waktu lalu.

³Sarwono, *Psikologi Remaja*. (Jakarta: PT. Raja Gravid Persada 2003). hal 195.

⁴<https://www.kompasiana.com/> diakses pada tanggal 20 Juli 2019.

Perwakilan dari komunitas Ruang Game Aceh, Rizal menjelaskan sikap MPU yang mengeluarkan fatwa tersebut. Pasalnya, saat pembahasan tentang game tersebut tidak melibatkan mereka. Rizal menuding MPU Aceh mengambil keputusan sepihak. Oleh karena itu, dalam waktu dekat mereka akan beraudiensi dengan lembaga tersebut untuk mencari solusi terbaik. “Kami tidak pernah dilibatkan, kami melihat keputusan itu sepihak,” kata Rizal pada Rencongpost.com usai menggelar kenduri E-Sport Cloth di Taufik Kupi Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Sabtu (29/6).

Menurut Rizal, fatwa haram PUBG yang dikeluarkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh beberapa waktu lalu telah menimbulkan pro dan kontra di tengah-tengah masyarakat. Selama ini, ujar Rizal, MPU dan masyarakat melihat game tersebut dari sisi negatif saja, tidak dari sisi positif.

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa terkait hukum dan dampak game *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) dan sejenisnya, menurut fikih Islam, informasi teknologi, dan psikologi, Rabu (19/6). Setelah melalui kajian komprehensif dalam sidang paripurna di Aula MPU, 17-19 Juni 2019, MPU Aceh akhirnya menetapkan bahwa hukum bermain game PUBG dan sejenisnya adalah haram. Permainan PUBG ini banyak memberikan dampak negatif pada para pemainnya seperti ketergantungan yang mengakibatkan lupa waktu hingga tugas dan pekerjaan terbengkalai.

PUBG merupakan game peperangan *bergenre first person shooter* (FPS) yang membuat penggunanya bisa bermain dengan sudut pandang orang pertama. Salah satu kenikmatan bermain yang bisa diperoleh pengguna game ini adalah

pemain dapat merasakan sensasi yang dialami oleh karakter utama yang ia mainkan dalam game. Tak hanya lewat video game atau personal computer, game sejenis itu juga bisa dinikmati para pengguna android.

Ketua MPU Aceh, Prof Dr Tgk H Muslim Ibrahim MA kepada Serambi, Rabu (19/6) se usai penutupan paripurna mengatakan bahwa pengharaman game tersebut berdasarkan empat hal, yakni game itu mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, berpotensi memengaruhi perubahan perilaku penggunanya menjadi negatif, berpotensi menimbulkan perilaku agresif, dan kecanduan pada level berbahaya, hingga mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam. “Kami sudah melakukan kajian mendalam menurut fikih Islam, informasi teknologi, dan psikologi. Semua sepakat bahwa game ini dapat bermuara pada kriminalitas, krisis moral dan psikologi, serta sangat meresahkan masyarakat. Jadi, MPU Aceh menetapkan game PUBG dan sejenisnya haram,” kata Prof Muslim.⁵

Guru Besar UIN Ar-Raniry ini menegaskan bahwa pengharaman game itu bukan hanya mengacu pada kesia-siaan waktu yang terbuang, tapi lebih kepada akibat buruk dari permainan tersebut. Dalam sidang paripurna yang berlangsung tiga hari itu, pihaknya memperhatikan risalah yang disiapkan Panitia Musyawarah (Panmus) MPU Aceh dengan Koordinator Tgk H Faisal Ali, Ketua Tgk H Muhammad Hatta Lc MEd, Sekretaris Dr Tgk M Fajarul Falah MA, dan empat anggota MPU lainnya. Risalah itu disarikan dari makalah Prof Dr Tgk H Muslim Ibrahim MA dengan judul “Hukum dan Dampak Game PUBG dan Sejenisnya

⁵Koran Serambi Indonesia Periode 19 Juni 2109

Menurut Fikih Islam”, Teuku Farhan SIKom dengan judul “Tujuan dan Fungsi Game PUBG dan Sejenisnya dalam Dunia Informasi Teknologi”, serta Yusniar MSi, Psikolog, dengan judul “Pengaruh Game PUBG dan Sejenisnya Menurut Tinjauan Psikologi”.

“Dari berbagai kajian tersebut, kami dapat dinyatakan bahwa siapa saja yang sudah terlibat banyak dalam permainan itu akan terbiasa melihat kekerasan dan sadisme, sehingga menurunkan sensitivitas dan nilai-nilai kemanusiaan pada dirinya. Mereka yang sudah kecanduan bisa saja melakukan tindak kekerasan seperti yang terdapat dalam game itu, apalagi kalau si pengguna game juga pecandu narkoba, maka risiko yang ditimbulkan semakin besar,” papar Ketua MPU Aceh⁶.

Menurutnya, membiarkan pengguna terutama anak-anak memainkan game PUBG dan sejenisnya sama dengan melatih mereka menjadi “pembunuh-pembunuh”, karena game tersebut mengajarkan cara menggunakan senjata tajam, senjata api, dan melakukan tindakan keji lainnya. Bahkan yang paling melukai hati, kata Ketua MPU, dalam sejumlah permainan perang juga terdapat target-target musuh yang berbentuk simbol Islam, sehingga tanpa disadari menimbulkan rasa benci terhadap Islam. “Ada item mirip Ka’bah menjadi target yang harus dihancurkan. Lalu ada simbol-simbol Islam pada game perang lainnya,” tambah Muslim.

Muslim menjelaskan bagaimana mudahnya generasi muda mencontoh tindak kekerasan. Dia contohkan anak-anak di wilayah Bireuen dan Samalanga

⁶Koran Serambi Indonesia Periode 19 Juni 2109

selepas masa Daerah Operasi Militer (DOM) dulu, yang gemar bermain senjata mainan karena meniru peperangan. “Pada saat itu mereka cuma melihat. Namun, saat ini semakin nyata, anak-anak bisa terlibat langsung di dalam game sehingga kami menilai game ini lebih besar mudaratnya. Jiwa yang dilatih terus dengan kekerasan, maka tidak ada lagi silaturahmi dan itu bertentangan dengan nilai Islam,” timpalnya⁷.

Meskipun tidak tertulis di dalam fatwa, Prof Dr Tgk H Muslim Ibrahim MA meyakini bahwa kecanduan serta akibat yang ditimbulkan dari game PUBG dan sejenisnya mirip sekali dengan akibat yang ditimbulkan oleh khamar, termasuk ganja. “Bermain game ini mirip minum khamar. Dalam Alquran disebutkan bahwa khamar itu ada faedahnya, tapi kesalahan atau kejahatannya itu jauh lebih banyak. Mengonsumsinya, menyebarkannya, mirip dengan khamar. Saya kira, bisa dikiaskan walaupun kami tidak tulis seperti itu,” ucap dia.

Pada akhir fatwa, lanjut Prof Muslim Ibrahim, MPU Aceh juga memberikan tausiah/saran kepada sejumlah pihak. Kepada pemerintah, pihaknya meminta untuk membatasi dan memblokir situs-situs dan permainan yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi, serta mengawasi penyedia game station. Sementara kepada penyedia game station diminta untuk tidak menyediakan permainan yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi. “Diharapkan pula kepada semua lembaga pendidikan di Aceh untuk mengawasi secara ketat penggunaan alat informasi teknologi bagi peserta didik,” kata Ketua MPU Aceh. Selain itu, Muslim mengharapkan kepada orang tua dan masyarakat

⁷Koran Serambi Indonesia Periode 19 Juni 2109

untuk membatasi penggunaan alat informasi dan teknologi bagi anak-anak mereka.

Oleh karena itu, dalam pertemuan lanjutan mereka membahas bagaimana sebaiknya menyikapi fatwa MPU tersebut. “Tugas kita hari ini mencoba melakukan pertemuan dengan MPU Aceh, kita sudah mengirimkan surat. Hari ini kita bahas bagaimana sebaiknya menyikapi sikap fatwa haram PUBG oleh MPU Aceh,” katanya. Sebelumnya, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh telah mengeluarkan fatwa haram memainkan permainan daring *Player Unknown Battle Ground* atau PUBG dan sejenisnya. “Sebelum disahkan, fatwa haram bermain PUBG dan permainan perang sejenis dibahas sejak dua hari terakhir. Dalam pembahasan ini juga mengundang sejumlah ahli,” kata Wakil Ketua MPU Aceh, Tgk H Faisal Ali.⁸

Meskipun telah mengeluarkan fatwa haram mengenai permainan PUBG akan tetapi masih banyak masyarakat khususnya dari kalangan mahasiswa yang masih juga memainkan game tersebut. Hal ini dikarenakan meskipun fatwa haram telah dikeluarkan belum berdampak terhadap kebiasaan remaja. Hal inilah yang menjadi tugas besar dari pihak Majelis permusyawaratan Ulama Aceh untuk menerapkan model komunikasi yang tepat agar masyarakat yang kecanduan bermain game PUBG dapat berubah dan berhenti bermain game tersebut. Penyampaian fatwa yang dilakukan tanpa pendekatan persuasive pada masyarakat tidak memberikan dampak yang besar.

⁸Faisal Anggota Majelis Majelis Permusyawaratan Ulama, 2019.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan judul antara “**Model Komunikasi Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) dalam Sosialisasi Fatwa Haram *Player Unknown’s Battle Grounds* (PUBG) di Banda Aceh .**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimanakah model komunikasi Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam Sosialisasi Fatwa Haram *Player Unknown’s Battle Grounds* (PUBG) di Banda Aceh?
2. Bagaimanakah respon masyarakat terhadap model komunikasi yang diterapkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam Sosialisasi Fatwa Haram *Player Unknown’s Battle Grounds* (PUBG) di Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui model komunikasi Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam Sosialisasi Fatwa Haram *Player Unknown’s Battle Grounds* (PUBG) di Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap model komunikasi yang diterapkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

dalam Sosialisasi Fatwa Haram *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) di Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang bisa diambil, antaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Majelis Pemusyawaratan Ulama

Sebagai masukan dalam komunikasi majelis permusyawaratan ulama dalam sosialisasi fatwa haram *player unknown's battle ground* di Banda Aceh

2. Bagi Masyarakat

Sebagai rujukan dalam mengawasi generasi muda, khususnya yang menghabiskan waktu untuk bermain *Game online* dibandingkan belajar dan mengerjakan kewajiban sekolah/ kuliah.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian atau kurang jelasnya makna dan pembahasan maka perlu adanya penegasan istilah atau definisi operasional. Adapun istilah yang perlu mendapat penjelasan adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu, atau untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung (secara lisan), maupun tidak langsung melalui media.⁹

2. Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU)

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) merupakan gabungan dari tiga kata yaitu majelis, permusyawaratan, dan ulama. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata “majelis” adalah dewan yang mengemban tugas tertentu mengenai kenegaraan dan sebagainya secara terbatas. Sedangkan kata “permusyawaratan” berarti pertemuan (kumpulan) orang banyak; rapat; kerapatan dan sidang.¹⁰ Kemudian kata “ulama” berarti orang yang ahli di hal atau di pengetahuan agama Islam.

Majelis pemerintahan Ulama (MPU) yang penulis maksudkan dalam karya tulis ilmiah adalah majelis permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, yang diberi fungsi dan wewenang oleh undang-undang RI Nomor II Tahun 2006 tentang Pemerintah Aceh adalah yang berfungsi menetapkan fatwa yang dapat menjadi salah satu pertimbangan terhadap kebijakan pemerintahan daerah dalam bidang pemerintah, pembangunan, pembinaan masyarakat, dan ekonomi.

⁹Efendy, Onong Uchana.. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. (Bandung:Remaja Rosda Karya, 2005), hal 22

¹⁰Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta : Balai Pustaka, 2005, hlm. 699