

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan lisan dan tertulis. Komunikasi verbal banyak digunakan dalam hubungan antar individu. Dengan berkata-kata manusia dapat memberi opini, bertukar ide, tanggapan, saran, pandangan, inspirasi, mengambil sikap, dan pendirian. Dalam komunikasi verbal ini, bahasa memegang peranan penting.<sup>1</sup> Dapat disimpulkan bahwa komunikasi verbal selalu digunakan dalam sehari-hari di segala bidang.

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat pesat. Seiring perkembangan zaman teknologi terus berkembang dari masa ke masa. Dalam komunikasi khususnya, teknologi berkembang karena kebutuhan masyarakat akan informasi terus meningkat. Para ahli terus mengembangkan teknologi agar kebutuhan informasi masyarakat dapat terpenuhi.<sup>2</sup>

Hampir dipastikan bahwa kehidupan kita sehari-hari tidak terlepas dari kegiatan berbicara atau komunikasi antara seseorang atau satu kelompok dengan kelompok yang lain. Berbicara ialah kemampuan yang kompleks yang sekaligus melibatkan beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut beragam dan perkembangannya beriringan dengan perubahan dan pergantian masa

---

<sup>1</sup>Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal & Interpersonal*, (Yogyakarta: Kanisius, 2003), hlm. 22.

<sup>2</sup>Angga Tinova Yudha, "Game Online dan Berpikir Kreatif (Studi Korelasi Tentang Hubungan Game Online Dota Terhadap Bulan Medan)", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 2. No 12 (2019), hlm.1.

sehingga mengakibatkan bentuk perkembangan yang berbeda dengan kecepatan perkembangan yang berbeda pula.<sup>3</sup>

Komunikasi merupakan suatu aktivitas dasar manusia, dengan adanya komunikasi manusia dapat saling berhubungan antara satu dengan yang lain baik dalam kehidupan sehari-hari di dalam rumah tangga, pekerjaan, di pasar, di dalam lingkungan masyarakat maupun dimana manusia itu berada.<sup>4</sup>

*Game* atau dalam bahasa Indonesia disebut permainan, dari zaman dahulu hingga sekarang semakin maju seiring dengan perkembangan teknologi.<sup>5</sup> Dahulu game hanya dapat dinikmati pada alat-alat tertentu saja, misalnya komputer, playstation, PSP, dan sebagainya. Namun dewasa ini, game sudah merambah dan meramaikan dunia smartphone dengan berbagai jenis genre. Salah satunya yang saat ini berkembang pesat di Indonesia adalah genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), dengan salah satu nama game yang sudah sangat familiar dikalangan masyarakat, yakni *Mobile Legends*.

Manusia sebagai makhluk sosial sudah menjadi alamiahnya tidak bisa hidup tanpa adanya komunikasi dan interaksi sosial. Interaksi sosial menurut Sutherland yaitu suatu hubungan yang mempunyai pengaruh secara dinamis antara individu dengan individu dan antara individu dengan kelompok dalam

---

<sup>3</sup> Ahmad dan Alex, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi: Subtansi Kajian dan Penerapannya*, (Jakarta: Erlangga, 2016), hlm.16.

<sup>4</sup> Muhammad Bayu Dwianda, *Komunikasi interpersonal anatar gamers dalam interaksi sosial*, (Skripsi: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018), hlm.1.

<sup>5</sup> Adi Soenarno, *Learning Process Games untuk Pelatihan Manajemen*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), hlm. 244.

situasi sosial.<sup>6</sup> Komunikasi dan interaksi sosial menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dalam bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi maka aktivitas apapun akan menjadi sulit. Seiring dengan berjalannya waktu, komunikasi menjadi lebih mudah karena adanya teknologi yang membuat masyarakat dapat berkomunikasi dimanapun dan kapanpun mereka inginkan seperti halnya hampir setiap orang di HP memiliki game untuk mengisi waktu luang baik *game online* maupun *offline*

*Game online* adalah permainan yang bisa dimainkan dengan menggunakan jaringan *internet*. *Game* dengan fasilitas *online* menggunakan *internet* menawarkan fasilitas yang lebih dibanding dengan permainan tanpa menggunakan *internet*, karena pengguna bisa merasakan bermain bersama diseluruh dunia. Menurut Severin,<sup>7</sup> *game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis *internet* yaitu penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*reaktime*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* memungkinkan untuk melakukan peran-peran *fantasi* dan mengeksplorasinya dengan orang lain.

Bermain *game online* ini di gunakan remaja sebagai hiburan dengan fitur dan gambar grafik *game* yang semakin bagus sehingga membuat karakter pada *game* ini menjadi terlihat nyata yang jelas dan memanjakan

---

<sup>6</sup> Adi Soenarno, *Learning Process Games untuk Pelatihan Manajemen*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), hlm. 244

<sup>7</sup> Ahmad Fajar Giandi, *Perilaku pecandu game online dengan menggunakan game online*, ejournal Mahasiswa Padjajaran <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/download/745/791>. diakses 24 november 2022

mata pengguna *game mobile legends* disela-sela perkuliahan yang padat dan lumayan membuat jenuh. Dengan melakukan main bareng bisa secara online di tempat yang berbeda atau main di satu tempat yang sama yang biasa mereka sebut (*mabar*) *main bareng*, dengan main bareng di satu tempat yang sama bermain secara tim akan menjadi lebih efektif untuk memenangkan permainan karena bisa berkomunikasi secara langsung dan juga bisa mempererat hubungan antar masing-masing individu.

Merujuk dari Jalaludin Rakhmat, tak semua kumpulan orang dapat disebut kelompok. Orang-orang yang berkumpul di stasiun, yang antri di tempat makan, yang berbelanja di swalayan, orang-orang itu disebut sebagai agregat bukan kelompok. Cara agar agregat dapat disebut kelompok dibutuhkan fokus pemikiran dari tiap orang-orangnya akan keterkaitan yang seragam, yang dapat menyatukan. Lebih singkatnya, kumpulan ini memiliki arah (*purpose*) serta organisasi (tak melulu formal) dan terjadi interaksi sosial antara tiap-tiap anggotanya.<sup>8</sup>

Salah satu *game online* yang memiliki banyak penggemar saat ini adalah *Mobile legends*. Game ini dimainkan oleh lima orang dalam satu tim dan lima orang tim lawan. Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan strategi dimana dua tim yang bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan akan diraih jika tim dapat merebut bangunan milik lawan/musuh.<sup>9</sup> *Game Online mobile legends* adalah sebuah *game*

---

<sup>8</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 141.

<sup>9</sup> Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita, "Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legend)", *Jurnal Koneksi*, Vol. 3, No. 1 (2019), hlm. 261-267.

*develover* dari *Montoon*. *Mobile legend* rilis pada *android* di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 juli 2016, dan *IOS* rilis tanggal 9 november 2016. *Genre game* ini adalah *MOBA* yang di *design* untuk pengguna *Smarthphone* dengan tambahan virtual pada. Game jenis *multiplayer online battle arena* (*MOBA*) ini berada dikategori populer' dan sempat menjadi peringkat pertama di *play store*. Layaknya game *MOBA* pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga mudah digunakan.

Di Bengkulu sangat terkenal *game mobile legends* dari 15 dari 20 anak lebih suka bermain *mobile legends*. Dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa, karena setiap orang yang memiliki *handphone* pasti bisa mendownload game tersebut dan tak bisa dipungkiri lagi game yang terkenal pada zaman dahulu sudah terlupakan karena adanya *game online* ini. Terutama pada kalangan remaja sangat menggemari game ini, mereka kadang rela bergadang untuk memainkan game ini, terkadang juga ada remaja yang tidak mau keluar rumah lagi karena keasikan bermain game ini. Terkadang anak yang komunikasinya selalu baik, setelah bermain game ini bisa menjadi buruk karena komunikasi verbal yang terjadi di dalam game tersebut dan juga chat yang terjadi di game tersebut.

Dalam *game online mobile legends* ini, para pemain tidak sekedar bermain, tetapi bisa melakukan komunikasi yang telah disediakan oleh *Mobile Legends* seperti *chat rooms*, *voicechat* (*speaker* dan *microphone*) untuk bisa saling berkomunikasi jarak jauh atau berkomunikasi secara

virtual.<sup>10</sup> Menurut keterangan lembar fakta yang dirilis oleh *Entertainment Software Assosations* (ESA), rata-rata pengguna *game* ini berusia 35 tahun. Data tersebut juga menunjukkan bahwa mayoritas atau 29% ternyata *Gamers* diseluruh dunia ternyata berusia 19 sampai 35 tahun yaitu adalah usia dewasa.<sup>11</sup> Saat ini *Game Online Mobile legends* ini banyak disukai oleh banyak kalangan remaja terutama pada para mahasiswa. Setiap pemain *game mobile legends* ini dari berbagai negara kita juga harus memahami setiap bahasa dan sifat yang berbeda-beda.

Dan setiap manusia diajarkan untuk berbicara sesuai dengan etika komunikasi yang baik tetapi di dalam *game mobile legends* ini, para pemain yang memiliki komunikasi yang baik lebih sering memberikan nasihat kepada anggota tim agar tidak sering berkata kasar ataupun toxic karena itu hanya akan menambah dosa. Pemain yang memiliki komunikasi yang baik lebih suka mengabaikan ketika anggota tim berkata kasar.

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 alkarimah berarti komunikasi yang bersumber kepada Al-Quran dan hadis (sunah Nabi).

---

<sup>10</sup> Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita, "Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legend)", *Jurnal Koneksi*, Vol. 3, No.1 (2019), hlm.265.

<sup>11</sup> Riandanu Mandi Utomo, Teknologi, *Metrotvnews.com*, diakses dari <http://teknologi.metrotvnews.com/game/VNnxzQEK>.

Manusia sebagai makhluk pribadi dan makhluk sosial menduduki posisi yang sangat penting dan strategis. Sebab, hanya manusia yang satu-satunya makhluk Allah SWT yang diberikan amanah sebagai khalifah di muka bumi dan dikarunia kemampuan berkomunikasi. Al-Qur'an menyebutkannya dengan kata *al-bayan*.<sup>12</sup> Dengan kemampuan itulah memungkinkan manusia membangun hubungan sosialnya. Kemampuan berkomunikasi yang dimiliki manusia adalah sebuah keadaan dimana komunikasi yang dilakukan dapat membentuk saling pengertian dan menumbuhkan persahabatan, memelihara kasih sayang, menyebarkan pengetahuan, dan melestarikan peradaban dan sebagainya.

Alasan peneliti memilih *Squad Online* ini sebagai sumber objek penelitian ini dikarenakan, peneliti melihat potensi yang dapat berkembang dari squad ini hal ini peneliti lihat dari *track record Squad Online* tim ini berasal dari Kota Bengkulu. Dan juga squad ini yang masih aktif di kota Bengkulu karena banyak squad yang bubar karena semakin dikit turnamen *mobile legend* di kota Bengkulu. Ketika awal – awal terbentuk hingga sekarang sudah mengikuti beberapa kompetisi dan hasilnya dapat dibilang meningkat dari awal-awal terbentuk hingga saat ini. Mereka terbentuk karena memiliki hobi yang sama yaitu bermain game *mobile legend*. Tim ini dibentuk dari 3 orang untuk mengikuti turnamen harus berjumlah 5 orang. Maka 3 orang ini mencari 2 anggota lagi agar bisa mengikuti turnamen

---

<sup>12</sup> Saefullah, *Kapita Selekta Komunikasi: Pendekatan Agama dan Budaya*, (Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2007), hlm. 67.

tersebut akhirnya seiring berjalannya waktu mereka menambah anggota 3 orang dan mereka menjadi 8 orang.

Pertama kali mereka mengikuti turnamen pada ultah HONDA Bengkulu yang dimana pendaftarannya itu gratis. Disana mereka pertama kali mengikuti turnamen, dalam turnamen tersebut mereka terhenti di babak 8 besar. Selepas mengikuti turnamen itu mereka mengikuti turnamen online ataupun offline. Seperti MIPA Expo Unib, Pharmacy Fair Competition, HUT honda tahun 2020, Indomaret Fair, Angso Duo MLBB Muara Bungo, GGC Cup, BLS Championship, Dies Natalis Himasistik 7th, Dies Natalis HES UINFAS 2022 dan HUT Paris Van Java. Dari setiap turnamen mereka selalu meningkat *track record*-nya.

Squad Online ini selalu melakukan *main bareng (mabar)* di setiap minggunya, tepatnya pada malam minggu di base camp mereka yang berlokasi disekitar kota Bengkulu. Tepatnya di Alamat Jl. Soekarno Hatta no.05 rw.02 kel.Anggut Atas Kec. Ratu Samban. Apalagi waktu mendekati turnamen mereka lebih giat lagi melakukan mabar agar lebih kompak.

Karakter pesan verbal yang sering diucapkan oleh remaja pemain mobile legends squad online adalah sering mengeluarkan kata - kata kasar seperti, anjing, setan, babi, gila, bodoh, goblok, tolol. Mereka mengatakan itu ketika sedang bermain *game mobile legends* ataupun ketika timnya mengalami kekalahan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Karakter Komunikasi Verbal

Remaja Squad Online Pemain Mobile Legend Perspektif Etika Komunikasi Islam.”

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana karakter komunikasi verbal remaja *squad online* pemain *mobile legends* yang termasuk ke dalam perspektif etika komunikasi Islam?

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui karakter komunikasi verbal remaja pemain *squad online* pemain *game mobile legend* dari perspektif etika komunikasi Islam.

## **D. Kegunaan Penelitian**

### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperkaya pengetahuan, mengetahui bagaimana pengaruh buruk *game mobile legends* ini, menambah rujukan teori bagi mahasiswa Program Studi KPI, menambah teori komunikasi verbal dan menambah etika komunikasi islam kita terhadap orang lain agar tidak menyakiti hatinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sisi positif bagi pembacanya.

### 2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan agar para pengguna *game online mobile legends* dapat mengurangi frekuensi permainannya dan menjadikan game sebagai hiburan serta menjadikan bermain game sebagai hal yang

positif. Diharapkan penggunaan bahasa kasar yang dapat menyebabkan perselisihan untuk dikurangi dan dihilangkan agar kita bisa mengucapkan etika komunikasi dengan baik kepada orang lain.

#### **E. Hasil Penelitian Relevan**

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian terdahulu, hal ini bertujuan sebagai bahan referensi dan pegangan dalam melakukan penelitian yang relevan. Penelitian terdahulu yang berhasil peneliti temukan adalah sebagai berikut:

Pertama, "*Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online di Kota Padang*" yang ditulis oleh Ademi Rizki dari Universitas Andalas pada 2016.<sup>13</sup> Hasil penelitian yaitu kecanduan *game online* merupakan salah satu penyebab keterampilan sosial seseorang menjadi tidak baik. Kecanduan *game online* mempengaruhi keterampilan seseorang. Informan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* yang menyebabkan kurangnya interaksi sosial yang efektif.

Penelitian oleh Ademi Rizki ini mempunyai persamaan yakni mengkaji tentang komunikasi dalam game online dan menggunakan metode kualitatif deskriptif, namun perbedaan dalam penelitiannya adalah subyek penelitian lebih kepada komunikasi interpersonal. Sedangkan objek dalam penelitian ini memfokuskan pada komunikasi verbal terhadap karakter etika komunikasi islam.

Kedua, Skripsi oleh Kenny K. Frisca dengan judul "*Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online Dragonnest Indonesia*:" Universitas Pembangunan

---

<sup>13</sup> Ademi Rizki, "*Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online di Kota Padang*," (Skripsi Sarjana: Universitas Andalas, 2016).

Nasional Veteran Yogyakarta, tahun 2013.<sup>14</sup> Tujuan penelitian ini bahwa ada pola yang digunakan dalam komunikasi virtual. Yaitu yang pertama pola komunikasi intrapersonal. Interaksi yang tercipta dalam komunikasi antarpersonal lebih bertujuan untuk melakukan transaksi jual beli dan pemecahan konflik antar gamers. Sedangkan, pola komunikasi yang kedua adalah Pola Komunikasi Kelompok, di mana pemanfaatan komunikasi lebih kepada koordinasi tim, menjalin pertemanan dan mencari informasi antar gamers dalam game online tersebut.

Penelitian oleh Kenny K. Frisca ini mempunyai persamaan yakni sama-sama mengkaji tentang Komunikasi dalam Game Online dan menggunakan metode kualitatif deskriptif, namun perbedaan dalam penelitiannya adalah subyek penelitian lebih kepada komunikasi antarpribadi, dan obyek yang digunakan adalah Game Online Dragonnest Indonesia. Sedangkan obyek dalam penelitian ini memfokuskan pada pengaruh interaksi komunikasi verbal dalam game mobile legends terhadap etika komunikasi islam remaja.

Ketiga,” *Kehidupan Sosial Bermain Game Online (Studi Komunikasi Interpesona Gamers di sekitar Perumnas Depok Yogyakarta)*” yang ditulis oleh Aji Permana Putra dari Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Yogyakarta” pada 2015.<sup>15</sup> Hasil penelitian yaitu pemain *game online* mempunyai komunikasi interpersonal yang cenderung lebih banyak terhadap

---

<sup>14</sup> Kenny K. Frisca, “*Pola Komunikasi Virtual Dalam Game Online Dragon Nest Indonesia*,” (Skripsi: Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta, 2013).

<sup>15</sup> Aji Permana Putra, “*Kehidupan Sosial Bermain Game Online (Studi Komunikasi Gamers di Sekitar Perumnas Depok Yogyakarta)*,” (Skripsi Sarjana: Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta, 2015).

sesama pemain *game online* dan kurangnya komunikasi interpersonal dengan masyarakat sekitar.

Penelitian oleh Aji Permana Putra ini mempunyai persamaan yakni mengkaji tentang komunikasi seorang gamers terhadap orang lain. Sedangkan penelitian ini memfokuskan pada etika komunikasi Islam dari komunikasi verbal *game mobile legends*.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang dirancang dalam penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan:** Pada bab ini diuraikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Kajian penelitian terdahulu, dan Sistematika Penulisan.

**BAB II Landasan Teori :** Pada bab ini diuraikan beberapa penjelasan mengenai komunikasi verbal, *game mobile legends*, dan etika komunikasi Islam

**BAB III Metode Penelitian :** Pada bab ini menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat mudah untuk mencari data dan menggali informasi dari responden serta merancang untuk menganalisis data yang berisikan pendekatan dan jenis penelitian, tempat waktu penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, keabsahan data dan teknik analisis data.

**BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan :** Pada bab ini membahas gambaran/ deskripsi lokasi/objek penelitian, memaparkan data dan fakta temuan penelitian dan pembahasan penelitian.

**BAB V Penutup:** pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari skripsi yang diteliti dan juga saran bagi peneliti ataupun pembaca.

