

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN  
GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF DAKWAH  
(STUDI KASUS MAHASISWA PROGRAM STUDI KPI UIN  
KH ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

**ERLANGGA ALIF VIANDA**  
**NIM. 3417079**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN  
GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF DAKWAH  
(STUDI KASUS MAHASISWA PROGRAM STUDI KPI UIN  
KH ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

**ERLANGGA ALIF VIANDA**  
**NIM. 3417079**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Erlangga Alif Vianda  
NIM : 3417079  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul **“PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF DAKWAH (STUDI KASUS MAHASISWA PROGRAM STUDI KPI UIN KH ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN)”** adalah benar hasil karya penulis berdasarkan hasil penelitian. Semua sumber yang digunakan dalam penelitian ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pekalongan, 20 Oktober 2023

Yang Menyatakan,



**Erlangga Alif Vianda**  
**NIM. 3417079**

## NOTA PEMBIMBING

**M. Najmul Afad, M.A**  
**JL RE Martadinata Karangasem Utara RT. 04 RW 04 No 22 Gang Layur**  
**Karangasem Utara, Kec. Batang, Kabupaten Batang, Jawa Tengah 51213**

Lamp : 4 (Empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Erlangga Alif Vianda

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
c.q Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam  
di-

### **PEKALONGAN**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Erlangga Alif Vianda  
NIM : 3417079  
Judul : **PERILAKU KOMUNKASI INTERPERSONAL PEMAIN  
GAME MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF  
DAKWAH (STUDI KASUS MAHASISWA PROGRAM  
STUDI KPI UIN KH ABDURRAHMAN WAHID  
PEKALONGAN)**

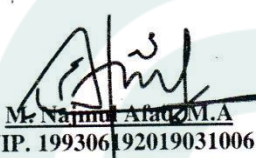
Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 20 Juni 2023

Pembimbing,

  
**M. Najmul Afad M.A**  
**NIP. 199306192019031006**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**  
Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161  
Website: [fuad.uingusdur.ac.id](http://fuad.uingusdur.ac.id) | Email : [fuad@uingusdur.ac.id](mailto:fuad@uingusdur.ac.id)

### PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri

K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **ERLANGGA ALIF VIANDA**  
NIM : **3417079**  
Judul Skripsi : **PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS DALAM  
PERSPEKTIF DAKWAH (STUDI KASUS  
MAHASISWA PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN  
PENYIARAN ISLAM UIN KH ABDURRAHMAN  
WAHID PEKALONGAN)**

yang telah diujikan pada hari Selasa, 21 November 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dewan Penguji

Penguji I

**Muhammad Rizkam Kamal, M. Kom.**  
NIP. 198812312019031011

Penguji II

**Kholid Novianto, MA. Hum.**  
NIP. 198810012019031008

Pekalongan, 23 November 2023

Disahkan Oleh

Dekan



**Prof. Dr. H. Sam'ani, M.Ag**  
NIP. 305051999031002

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil putusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam Bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi ini adalah sebagai berikut:

### 1. Konsonan

Fenom-fenom konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sas	ṡ	es ( dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je

ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De

ذ	Zal	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	„ain	„	Koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	.	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Rangkap Panjang
أ = a	أ ي = ai	آ = ā
إ = i	أ و = au	إ ي = ī
أ = u		أ و = ū

## 3. Ta Marbutoh

Ta Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh :

مراجعة جميلة    ditulis *mar'atun jamīlah*

Ta Marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh :

فاطمة    ditulis *fātimah*



#### 4. Kata Sandang Artikel

kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi / l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	ditulis	<i>ar-rajulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidah</i>

Kata sandang diikuti oleh “huruf qamariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البيدع	ditulis	<i>al-badi'</i>
اجلال	ditulis	<i>al-jalāl</i>

#### 5. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

امرث	Ditulis	<i>Umirtu</i>

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat sehingga memberikan kesehatan kekuatan, kesabaran dan kelancaran. Shalawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang selalu mendoakan, memotivasi dan mendampingi peneliti:

1. Kedua orang tua saya, Ibu Palupi Indrayani dan Bapak Teguh Indragunawan atas segala pengorbanan, dukungan, kasih sayang dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan sampai bangku kuliah.
2. Terimakasih kepada Bapak Najmul Afad, M.A, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan meluangkan waktu selama proses penyusunan skripsi.
3. Terima kasih untuk Ulul Afni, S.Pd terkasih, yang telah membantu perjalanan skripsi yang sangat panjang dan melelahkan.
4. Terimakasih untuk teman-teman saya Bela, Sobri, Faza, Hikam, Yang telah memberikan informasi, masukan, kebahagiaan, keceriaan dan *support system* untuk saya.
5. Terimakasih kepada seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah serta Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman selama perkuliahan.

## **MOTTO**

*Besar kecilnya rezeqi harus dirayakan*

(Jokopinurbo)



## ABSTRAK

**Erlangga Alif Vianda. 3417079. Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Mobile Legends Perspektif Dakwah (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Najmul Afad Muhammad Rikzam Kamal, M. A.**

**Kata Kunci :** Pesan Moral, Film Web Series, Analisis Semiotika Roland Barthes

Komunikasi Interpersonal merupakan kegiatan komunikasi yang paling banyak dilakukan manusia sebagai makhluk sosial dalam kegiatan sehari-hari. Dalam komunikasi interpersonal pengamatan terhadap seorang dilakukan melalui perilakunya dengan mendasarkan pada persepsi orang yang mengamati perilakunya berdasarkan pada persepsi orang yang mengamati perilaku tersebut. Dibandingkan dengan komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini, dan perilaku komunikasi, alasannya komunikasi ini biasanya bersifat langsung antara komunikator dan dampak positif dan bisa digunakan sebagai acuan di kehidupan sehari-hari.

Adapun Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends pada mahasiswa jurusan KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan perspektif dakwah, dan apa saja Faktor pendorong dan penghambat komunikasi interpersonal pemain game mobile legends. Tujuan dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan bagi pembaca dan membantu menjelaskan bahwa pemain game mobile legends juga memiliki kemampuan berkomunikasi secara interpersonal.

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, studi kasus merupakan strategi yang baik karena fokus studi ini adalah pada fenomena moderen (saat ini) di masyarakat. Studi kasus adalah studi menyeluruh, intensif, dan terinci tentang organisasi, institusi, atau fenomena tertentu. Pengumpulan disini dari hasil pengamatan atau observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemain game mobile legends secara perkembangan komunikasi interpersonalnya memang sedikit berbeda dengan yang bukan pemain game mobile legends karena mereka lebih banyak bermain dan berkomunikasi lewat virtual dan tidak tatap muka secara langsung. Karena dalam bermain game mobile legends ada faktor pendorong dan penghambatnya. Dintara lain faktor pendukung dalam game mobile legends dalam komunikasi yaitu ada fitur voice and chat namun ada juga faktor penghambat yang menyebabkan kurangnya perkembangan komunikasi interpersonal nya yaitu dilakukan tidak secara tatap muka, dan sinyal yang kurang bagus juga merupakan salah satunya.

## KATA PENGANTAR

*Asslammu'alikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Mobile Legends Perspektif Dakwah (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Kpi Uin Kh Abdurrahman Wahid Pekalongan)”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tidak akan selesai tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan hormat mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Zaenal Mustakim, M.Ag. Selaku rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Dr. Sam'ani, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
3. Vyki Mazaya, M.S.I. Selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
4. Najmul Afad, M.A. Selaku dosen pembimbing
5. Lia Afiani, S.H.I., M.Hum. Selaku Wali dosen
6. Segenap dosen dan staf Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, khususnya Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

7. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberi doa dan dukungan serta motivasi dalam perjalanan hidup saya.
8. Sahabat-sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan *support system* dan motivasi
9. Teman-teman seperjuangan KPI Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan angkatan 2017
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah ikut serta membantu penyusunan skripsi ini.

Demikian ucapan terimakasih yang dapat penulis sampaikan kepada semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberi kontribusi bagi semua.

*Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pekalongan, 12 November 2023

Penulis



**Erlangga Alif Vianda**  
**NIM. 3417079**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Penelitian yang Relevan .....	6
2. Kerangka Berpikir .....	10
F. Metode Penelitian.....	12
1. Jenis Penelitian .....	12
2. Sumber Data .....	13
3. Teknik Pengumpulan Data .....	14
4. Teknik Analisis Data .....	15
G. Sistematika Penulisan.....	18
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>20</b>
A. Komunikasi Interpersonal .....	20
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal .....	20
2. Proses Komunikasi Interpersonal .....	21

3. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal.....	21
4. Jenis- jenis Komunikasi Interpersonal.....	22
5. Fungsi Komunikasi Interpersonal.....	23
6. Tujuan Komunikasi Interpersonal .....	24
7. Klasifikasi Komunikasi Interpersonal .....	26
8. Efektifitas Komunikasi Interpersonal.....	27
B. Dakwah .....	29
1. Pengertian Dakwah.....	29
2. Metode Dakwah.....	30
<b>BAB III TEMUAN DATA.....</b>	<b>34</b>
A. Gambaran Umum .....	34
1. Sejarah UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.....	34
2. Sejarah singkat KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.....	42
B. Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Mobile Legends Perspektif Dakwah .....	44
C. Faktor Pendorong dan Penghambat Komunikasi Interpersonal Pemain Game Mobile Legends .....	52
<b>BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>57</b>
A. Analisis Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Mobile Legends Perspektif Dakwah .....	57
B. Analisis Faktor Pendorong dan Penghambat Komunikasi Interpersonal Pemain Game Mobile Legends .....	67
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>86</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Alur Kerangka Berpikir.....	11
---	----



# BAB I

## PEDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat dan canggih dengan perkembangan zaman. Banyak perkembangan teknologi yang telah menciptakan membuat perubahan besar pada manusia di berbagai bidang. Salah satu teknologi yang berkembang pada zaman sekarang adalah gadget. Gadget merupakan salah satu dari perkembangan teknologi yang dapat memberikan dampak besar pada nilai-nilai kebudayaan, pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak bahkan orang dewasa sebagai komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi maupun hanya sekedar mencari hiburan.<sup>1</sup>

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak juga terkena dampaknya. Selain itu, gadget salah satu media yang berfungsi untuk menyalurkan informasi yang berisi edukasi, ajakan, larangan dan perintah. Gadget tidak hanya membantu dan mempermudah aktivitas manusia sehari-hari, tetapi juga membantu kebutuhan manusia dalam mencari hiburan. Pada hal lain juga gadget digunakan manusia pada umumnya untuk mencari

---

<sup>1</sup> Rozalia, (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*.

informasi. Bahkan banyak sekali informasi yang lebih update yang bisa dicari dalam gadget.<sup>2</sup>

Mahasiswa-mahasiswa di perkembangan teknologi sekarang ini memanfaatkan kecanggihan gadget untuk mencari hiburan dengan cara bermain *game online*, pada pengamatan yang dilakukan peneliti di kampus UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam merupakan program studi yang berkaitan dengan pembelajaran mengenai komunikasi, peneliti menemukan bahwa di tempat ini ada permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian, selain itu didukung juga pada data yang didapatkan di lapangan. Beberapa mahasiswa memanfaatkan aplikasi game online mobile legends sebagai media untuk menyalurkan hobi hiburan dan menjadikan tempat *healing* bagi mahasiswa disaat jenuh.<sup>3</sup>

*Game online* ini juga menjadi tempat bagi pemain untuk lepas penat para mahasiswa di tengah banyaknya aktivitas perkuliahan dan tugas-tugas. Artinya game online tidak semata-mata tentang pengaruh buruk saja, namun game online juga menyimpan nilai-nilai dakwah tertentu yang hanya bisa dirasakan oleh pemain (solidaritas, kerjasama, pantang menyerah, saling berbagi).

Berdasarkan dari *google play store* game mobile legends yang dirilis tahun 2016 ini semakin populer diseluruh dunia, terutama diwilayah Asia Tenggara. Melampaui lebih dari 500 juta kali unduhan dengan puncak

---

<sup>2</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003). hlm 26

<sup>3</sup>Alif Vianda Erlangga, Mahasiswa prodi KPI UIN KH Abdurrahman Wahid, Pengamatan, Kajen Pekalongan, 17 November 2022.

permainan bulanan sebanyak 100juta dan menjadikan game mobile legends sebagai aplikasi terpopuler nomer 3 di *play store*. Mereka lebih menyukai game mobile legends dari pada game lainnya karena lebih mudah dimainkan, memiliki size penyimpanan yang tidak besar, memiliki banyak karakter, bisa bermain dengan banyak orang.<sup>4</sup> Tidak sedikit juga banyak kampus yang melakukan kegiatan turnamen game mobile legend, itu membuktikan bahwa game mobile legends tidak hanya perihal buruk saja namun banyak sisi positifnya.<sup>5</sup> maka dari itu peneliti memilih game mobile legends sebagai bahan untuk diteliti karena game yang populer dan banyak diminati diberbagai kalangan dan sering dimainkan saat ini.

*Game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di kalangan anak muda ataupun pelajar. Penggunaan game online itu sendiri bertujuan untuk mencari kesenangan, *refreshing*, hiburan, popularitas, pertemanan maupun *karier*. Selain itu, game online juga menyimpan pesan dakwah tertentu diantara para pemain. Pemain akan bekerja sama memenangkan sebuah pertandingan, mereka saling berkomunikasi atas dasar kesamaan hobi, mempunyai jiwa solidaritas yang saling mambantu satu sama lain.<sup>6</sup>

Interaksi yang dilakukan ketika bermain game membuat para pemainberinteraksi dalam berkomunikasi dengan orang- orang yang bukan pemain game pun menjadi berbeda. Maka suatukomunikasi interpersonal

---

<sup>4</sup> Game Mobile Legends, [https://id.m.wikipedia.org/wiki/mobile\\_legends: bang\\_bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/mobile_legends: bang_bang), pukul 14:22 November 2023.

<sup>5</sup>Ridwan Syahrhan, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya...* hlm 94

<sup>6</sup>Ridwan Syahrhan, "Ketergantungan Online Game dan Penangananny" ( Taduloko : *Jurnal Psikologi, Pendidikan, dan Konseling*, No. 1 Vol. 1, 2015), hlm. 85

seorang pemain game mobile legends menjadi sangat menarik dan berbeda dikarenakan kebiasaan yang dilakukan pemain game tersebut tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasinya. Komunikasi interpersonal sendiri merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang. Komunikasi interpersonal antar pemain tersebut dapat menjadikan beberapa efek dan beberapa umpan balik.<sup>7</sup>

Komunikasi Interpersonal merupakan kegiatan komunikasi yang paling banyak dilakukan manusia sebagai makhluk sosial dalam kegiatan sehari-hari. Dalam komunikasi interpersonal pengamatan terhadap seorang dilakukan melalui perilakunya dengan mendasarkan pada persepsi orang yang mengamati perilakunya berdasarkan pada persepsi orang yang mengamati perilaku tersebut. Dibandingkan dengan komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini, dan perilaku komunikasi, alasannya komunikasi ini biasanya bersifat langsung antara komunikator dan komunikasinya.<sup>8</sup> Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti berusaha mencari tahu bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pemain mobile legends dalam perspektif dakwah. Dimana dalam melakukan permainan game mobile legends ketika pemain kalah pada saat bermain akan mengucap atau berbicara dengan bahasa yang kasar, ada juga yang melakukan permainan game mobile legends pada

---

<sup>7</sup>Ahmad Sihabudin dan Rahmi Winangsih, *Komunikasi Antar Manusia*, (Serang: Pustaka Getok Tular, 2012), hlm. 109

<sup>8</sup>Ascharisa Mettasatya Afrilia dan Anisa Setya Arifina, *Komunikasi Interpersonal*, (Magelang: Pustaka Rumah C1nta, 2020). Hlm 9

saat jam kuliah, tidak sedikit juga mahasiswa yang tidur dikelas pada saat mata kuliah dilaksanakan dengan alasan begadang karena bermain game tersebut. Itu semua berkaitan dengan moral, dan etika yang kurang baik. Pada perspektif dakwah pada hakikatnya manusia harus memiliki tutur kata yang baik, berperilaku lemah lembut, memiliki kesabaran, dan lebih memiliki sifat pemaaf. Hal tersebut merupakan masalah yang serius yang dialami mahasiswa khususnya pada program pendidikan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends pada mahasiswa program studi KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan dalam perspektif dakwah?
2. Faktor pendorong dan penghambat komunikasi interpersonal pemain game mobile legends?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends pada mahasiswa program studi KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Untuk mengetahui faktor pendorong dan menghambat komunikasi interpersonal pemain game mobile legends.

## **D. Kegunaan Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Disamping tujuan diatas, penelitian ini juga memiliki kegunaan sebagai berikut :

- a. Penelitian diharapkan mampu menambah pengetahuan kepada penelitik hususnya tentang bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends dalam perspektif dakwah pada mahasiswa program studi KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- b. Hasil dari penelitian diharapkan mampu menjadi pedoman dasar, tolak ukur dan landasan untuk penelitian selanjutnya yang behubungan dengan perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends dalam perspektif dakwah pada mahasiswa program studi KPI KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.

### 2. Secara Praktis

- a. Penelitian diharapan mampu menjadi reverensi kepada pembaca untuk melakukan penelitian sejenis.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran umum kepada mahasiswa program studi KPI KH Abdurrahman Wahid Pekalongan tentang pentingnya komunikasi interpesonal antar individu

## **E. Tinjauan Pustaka**

### **1. Penelitian Yang Relevan**

Melalui penelusuran literatur, peneliti memperoleh beberapa hasil penelitian yang serupa Jurnal yang ditulis oleh Sariyanto yang

berjudul “*Perilaku Komunikasi Pemain Game Online di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pahlawan*”. Dari jurnal tersebut mengandung isi bahwa bentuk perilaku dan komunikasi seorang pebandu *game online* hanya akan terbuka terhadap sesama pemain *game online* tersebut, itu dikarenakan mereka sedikit melakukan interaksi sosial dengan orang lain yang menjadikan hanya seolah-olah sesama pemain yang hanya akan memahami ahasa percakapannya.<sup>9</sup> Perbedaan dari yang peneliti lakukan yaitu dalam penelitian ini hanya membahas mengenai komunikasi saja dan yang peneliti lakukan lebih spesifik ke komunikasi interpersonal. Kemudian persamaannya yaitu ingin mengupas tuntas bagaimana para pemain *game online* dalam berkomunikasi.

Skripsi yang ditulis oleh Eliana Pratiwi dengan judul “*Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online*” dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang. Menurut penelitian ini, komunikasi interpersonal pemain *game online* Dota 2 didominasi di dunia maya. Hal ini karena kekuatan mereka dalam bermain *game online* lebih tinggi daripada keterlibatan mereka dengan orang lain selain *game online*.<sup>10</sup> Persamaan penelitian ini adalah membahas tentang perilaku komunikasi interpersonal pemain *game online*, kemudian untuk yang membedakan adalah jenis *game online* yang digunakan para pemain

---

<sup>9</sup>Sariyanto, “*Perilaku Komunikasi Pemain Game Online di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pahlawan*” (Riau: Jurnal JOM FISIP, No.1, Vol. 6, 2019), hlm. 9.

<sup>10</sup>Pratiwi Erlina, *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online* “*Skripsi Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*” (Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2019). hlm. 123



game tersebut bahwa dalam penelitian Eliana Pratiwi menggunakan *game online* Dota 2 dan yang penulis lakukan menggunakan *game online mobile legends*.

jurnal yang ditulis oleh Rahmat Hidayat Eka Putra dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online” dari Universitas Satya Negara Indonesia. Dari jurnal tersebut mengatakan bahwa bermain game mobile legends secara berlebihan dapat menyebabkan dirinya menjadi jauh dari lingkungan sosial nyata keluarga maupun teman- temannya, namun tidak membuat informan meninggalkan permainan ini justru semakin sering bermain hanya untuk mencapai rank tertinggi dari mobile legends yaitu mythic.<sup>11</sup> Persamaan dari penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama- sama membahas tentang perilaku komunikasi interpersonal game mobile legends, sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian diatas mengatan bahwa permainan mobile legends lebih condong ke negatif sedangkan yang peneliti lakukan yaitu pemain game mobilelegend dalam perspektif dakwah juga banyak melakukan kebaikan- kebaikan melalui permainan mobile legends tersebut.

Skripsi yang ditulis oleh Lesti Gustanti judul “*Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Menanamkan Nilai Ibadah Sholat di Kelurahan Labuhan Ratu Raya Kecamatan Labuhan Ratu*

---

<sup>11</sup>Rahmat Hidayat Eka Putra, “*Perilaku Komunikasi Interpersonal PemainGame Online*” (Jakarta: Jurnal Jutidi FISIP, No. 2, Vol. 9, 2019), hlm. 60.

*Bandar Lampung*” dari Uin Raden Intan Lampung, penelitian ini mengatakan bahwa jika proses komunikasi antara orang tua dan anak dapat memberikan pendidikan bagi anaknya diharapkan nantinya mampu menumbuhkan nilai ibadah sholat pada anak.<sup>12</sup> Disini perbedaan yang penulis lakukan adalah jika penelitian tersebut berhubungan dengan komunikasi interpersonal antara orang tua atau anak, sementara yang peneliti lakukan adalah komunikasi interpersonal antar pengguna game mobile legend. Persamaannya yaitu sama- sama membahas dan mengkaji mengenai komunikasi interpersonal.

Jurnal yang ditulis oleh Sariyanto yang berjudul “*Perilaku Komunikasi Pemain Game Online di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pahlawan*”. Dari jurnal tersebut mengandung isi bahwa bentuk perilaku dan komunikasi seorang pevandu *game online* hanya akan terbuka terhadap sesama pemain game online tersebut, itu dikarenakan mereka sedikit melakukan interaksi sosial dengan orang lain yang menjadikan hanya seolah- olah sesama pemain yang hanya akan memahami bahasa percakapannya.<sup>13</sup> Perbedaan dari yang peneliti lakukan yaitu dalam penelitian ini hanya membahas mengenai komunikasi saja dan yang peneliti lakukan lebih spesifik ke komunikasi bagaimana para pemain *game online* dalam

---

<sup>12</sup>Lesti Gustanti, Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Menanamkan Nilai Ibadah Sholat di Kelurahan Labuhan Ratu Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung ”*Skripsi Komunikasi dan Penyiaran Islam*”(Lampung: UIN Raden Intan, 2017). hlm. 57

<sup>13</sup>Sariyanto, “*Perilaku Komunikasi Pemain Game Online di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pahlawan*” (Riau: Jurnal JOM FISIP, No.1, Vol. 6, 2019), hlm. 9.

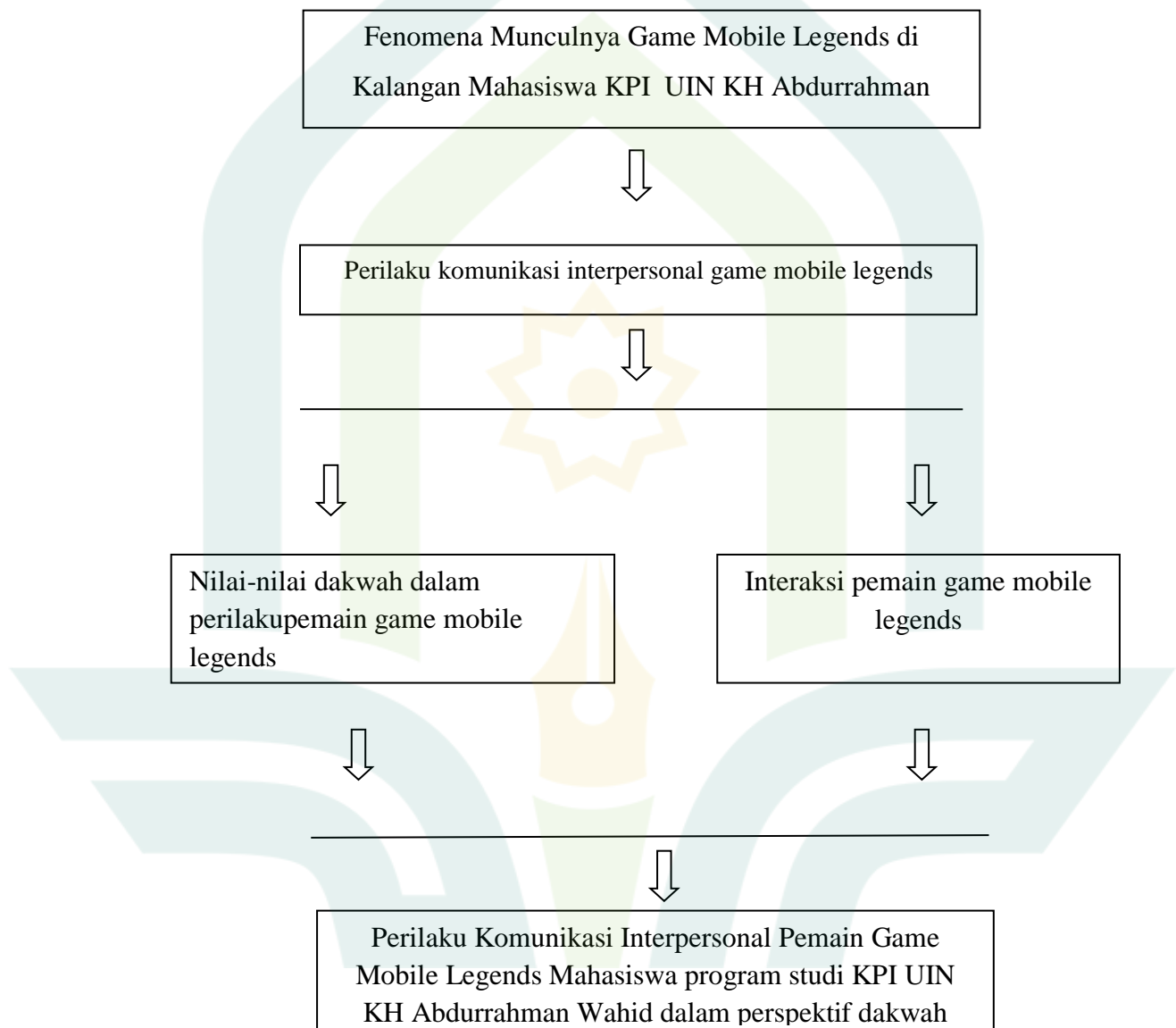
berkomunikasi. Persamaan penelitian tersebut adalah sama- sama membahas tentang perilaku komunikasi pemain game mobile legends.

## 2. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir menggunakan pemikiran peneliti untuk memperjelas tujuan penelitian. Fenomena pemain *game online* khususnya Mobile Legends yang terbuka untuk umum dikalangan mahasiswa menyebabkan munculnya perilaku interpersonal pemain Mobile Legends dalam perspektif dakwah di kalangan mahasiswa prodi KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pemain Mobile Legends dalam perspektif dakwah dikalangan mahasiswa jurusan KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pertama, peneliti mengamati perilaku pemain Mobile Legends, untuk melihat nilai-nilai dakwah didalamnya. Selanjutnya peneliti ingin mengetahui seperti apa interaksi sosial dari mereka (antara pemain dan bukan pemain) mobile legends. Peneliti akan meneliti interaksi seseorang pemain game mobile legends melalui dua tahapan yaitu, melalui komunikasi virtual (*online*) ataupun di luar virtual (*offline*), peneliti menganalisis dengan menggunakan interaktivitas, yaitu interaksi digroup game mobile legends tersebut dan menganalisa langsung bagaimana komunikasi interpersonal pemain game *online* pada saat melakukan kegiatan game tersebut

secara nyata (*offline*).Peneliti juga melihat nilai-nilai dakwah apa yang dilakukan atau disampaikan diantara pemain mobile legends.

Berikut dapat digambarkan alur berpikir dari penelitian ini yaitu :



**Gambar 1.1 Kerangka Berfikir**

Fenomena munculnya permainan game mobile legends sudah merambah di UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, terlebih di kalangan mahasiswa Program studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam. Fenomena tersebut menjadikan hampir seluruh mahasiswanya bermain game mobile legends. Untuk mengisi waktu luang dan jam kosong, dari hal tersebut menghasilkan dua sudut pandang komunikasi interpersonal pemain game mobile legends dan juga nilai-nilai dakwah dalam perilaku pemain game mobile legends. Dalam interaksi pemain game online didalam grup menjadikan pemain game mobile legends banyak melakukan interaksi dengan sesama pemain, aktif melakukan interaksi didalam game dan cenderung kurang berkomunikasi dengan masyarakat atau mahasiswa lain yang tidak bermain game. Dalam nilai dakwah interaksi perilaku pemain game mampu menghasilkan pemain yang memiliki tutur kata yang baik, menjadikan pemain lebih sabar dalam melakukan sesuatu, menjadi pribadi yang mudah memaafkan. Tujuan penelitian ini untuk mempelajari perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends mahasiswa program studi KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan..

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan**

#### **a. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, studi kasus merupakan strategi yang baik karena fokus studi ini adalah pada

fenomena moderen (saat ini) di masyarakat. Studi kasus adalah studi menyeluruh, intensif, dan terinci tentang organisasi, institusi, atau fenomena tertentu. Secara disiplin, studi kasus hanya fokus pada area atau topik yang sempit, tetapi karena sifat studinya. Studi kasus lebih dalam.<sup>14</sup>

#### b. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan model penelitian lapangan dengan menggunakan model penelitian deskriptif kualitatif, hal ini dikarenakan peneliti menggunakan sumber data berupa kata-kata dan gambar daripada angka dalam penelitian ini.<sup>15</sup> Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, peneliti berusaha untuk memberikan deskripsi secara jelas dari segala hal yang terperinci mengenai perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends perspektif dakwah dan juga pengaruh komunikasi game mobile legends perspektif dakwah pada mahasiswa jurusan KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.

### 2. Sumber Data

#### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data awalyang dikumpulkan oleh peneliti sendiri untuk memecahkan suatu masalah penelitiannya.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup>Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi V*, (Jakarta: Rienka Cipta, 2010), hlm.120

<sup>15</sup>Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm.333

<sup>16</sup>Oei Istijanto, *Riset Sumber Daya Manusia* (Jakarta; PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm 38.

Pengambilan data menggunakan teknik *purposive sampling* dimana penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan peneliti mengenai sampel-sampel mana yang paling sesuai, bermanfaat dan dianggap dapat mewakili suatu populasi. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah pemain game mobile legends perspektif dakwah mahasiswa KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang sudah pernah dihimpun oleh orang lain, sumber data sekunder dapat digali dari pihak manapun yang dapat memberikan data untuk mengisi kekosongan data.<sup>17</sup> Sumber data skunder dalam penelitian ini adalah buku, jurnal dan referensi lain yang relevan dengan penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati perilaku dalam keadaan tertentu, mencatat secara teratur kejadian yang diamati, dan menafsirkan setiap kejadian yang diamati.<sup>18</sup> Peneliti menggunakan cara ini untuk mendapatkan data tentang perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends perspektif dakwah dari mahasiswa KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.

---

<sup>17</sup>Yulianto dkk, *Metodelogi Penelitian Bisnis* (Malang; Polinema Press, 2018), hlm 37.

<sup>18</sup>Ni'matuzaroh dan Susanti, *Observasi Teori dan Aplikasi dalam Psikologi* (Malang; Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), hlm. 4.

#### b. Wawancara

Wawancara adalah metode tanya jawab antara pencari informasi (pewawancara) dan informan (narasumber) dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi.<sup>19</sup> Wawancara digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang yang berhubungan dengan objek penelitian. Cara ini digunakan untuk mengambil data oleh peneliti, setelah itu peneliti harus menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada informan, yang akan digunakan sebagai pedoman selama proses wawancara.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara untuk mengumpulkan data penelitian tentang berbagai masalah dalam bentuk catatan, transkrip, buku, agenda, foto atau karya-karya monumen.<sup>20</sup> Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu berisi tentang potret atau foto pada saat dilakukannya penelitian dengan mahasiswa KPI KH Abdurrahman Wahid Pekalongan Khususnya pemain game mobile legends.

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menyelidiki, membersihkan, memodifikasi, dan memodelkan data dengan tujuan menemukan informasi yang akan membantu peneliti membuat keputusan tentang masalah

---

<sup>19</sup>Untoro dan Tim Guru Indonesia, *Buku Pintar Pelajaran* (Jakarta Selatan; PT Wahyumedia, 2010), hlm.8.

<sup>20</sup>Dimiyati Johni, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta; Kencana, 2013), hlm. 100.



penelitian.<sup>21</sup> Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dihasilkan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi perolehan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dimaknai sebagai kegiatan menyeleksi data penting dan tidak penting dari data yang terkumpul. Menyajikan data ini berarti menyajikan informasi yang terstruktur. Yang terakhir adalah kumpulan yang diartikan sebagai interpretasi dari data yang disajikan.<sup>22</sup>

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis data dengan menggunakan tahapan Miles dan Huberman.

a. Tahap Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan dokumentasi dan wawancara untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Fase ini berhasil jika data-data yang diterima dari penelitian valid dan tidak ada data yang dianggap baru.<sup>23</sup> Dalam tahap pengumpulan data peneliti melakukan dan mencari data-data melalui wawancara secara mendalam untuk memperoleh informasi perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends perspektif dakwah pada mahasiswa KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.

b. Reduksi Data

Reduksi data menentukan pada proses pemilihan, pemfokusan, mempermudah, dan perubahan data yang muncul dalam catatan

---

<sup>21</sup>Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta; Absolute Media, 2020), hlm 85.

<sup>22</sup>Wijaya Umrati Hengki, *Analisis Data Kualitatif* (Sulawesi Selatan; Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020), hlm 113.

<sup>23</sup>Sayidah Nur, *Metodologi Penelitian* (Sidoarjo; Zifatama Jawara, 2018), hlm 154.

lapangan. Reduksi data merupakan proses mengubah data mentah menjadi informasi yang berarti<sup>24</sup>. Untuk reduksi data, ini adalah ringkasan, memilih yang paling penting, dan ikuti tema untuk fokus pada yang paling penting. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan merangkumnya dengan fokus pada pertanyaan yang merumuskan masalah berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi pada mahasiswa KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan khususnya pemain game mobile legends perspektif dakwah.

c. Menyajikan Data

Tahap ini merupakan lanjutan peneliti untuk menyajikan hasil penelitian dalam bentuk kelompok. Penyajian data di kelompokkan antara teks deskriptif dan tabel, sehingga mempermudah dalam menarik kesimpulan, serta dapat pula menyajikan deskripsi sesuai fokus penelitian, yakni perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends perspektif dakwah pada mahasiswa KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, pelaksanaan metode tersebut berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

d. Menarik Kesimpulan

Setelah menyajikan data, peneliti memberikan kesimpulan dari hasil data pada langkah terakhir. Ini adalah interpretasi peneliti atas

---

<sup>24</sup>Hartono Jogiyanto, *Metoda Pengumpulan dan Analisis Data* (Yogyakarta; ANDI, 2018), hlm. 72.

temuan sebagai hasil wawancara atau dari dokumen.<sup>25</sup> Dalam menarik kesimpulan pada penelitian ini berbentuk pernyataan, hubungan interaktif, hipotesis atau teori berdasarkan rumusan masalah penelitian yaitu perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends perspektif dakwah pada mahasiswa KPI UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

### G. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab memiliki sub bab, dan sistemnya adalah sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan, diawali dengan gambaran umum tentang keseluruhan isi skripsi meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka berpikir, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II** Landasan teori, bab ini terdiri dari deskripsi teori

**BAB III** Gambaran Umum jurusan KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan dan perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends perspektif dakwah pada mahasiswa KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pertama, profil jurusan KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, visi dan misi, sejarah berdirinya, serta struktur organisasi. Kedua, meliputi perilaku komunikasi interpersonal pemain game mobile legends perspektif dakwah pada mahasiswa prodi

---

<sup>25</sup>Nurdin dan Sri, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya; Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm 208.

KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Ketiga, menjelaskan pemain komunikasi game mobile legends pada mahasiswa KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan pada kehidupan sehari-hari.

**BAB IV** Analisis, meliputi analisis Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Mobile Legends perspektif dakwah (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan) meliputi perilaku komunikasi interpersonal pengguna game mobile legends pada mahasiswa jurusan KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan dan pengaruh komunikasi game mobile legends pada mahasiswa KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan pada kehidupan sehari-hari.

**BAB V** penutup, meliputi simpulan dan saran. Pada bagian akhir penyajian skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup dan sebagainya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pemain game mobile legends lebih senang berinteraksi dalam dunia virtual dan realitas diluar lingkup virtual, pemain game mobile legends lebih banyak melakukan interaksi didalam game mobile legends (*online*). Intensitas bermain game mereka lebih tinggi dibandingkan harus bersosialisasi dengan masyarakat diluar game online. Pemain game mobile cenderung akan bersosialisasi dengan teman didunia virtualnya (*online*) sebagai kompensasi atau peralihannya akan interaksi diluar dunia virtual (*offline*) yang lebih rendah. Dalam nilai dakwah perilaku pemain game mobile legends mampu untuk lebih berhati-hati dan menjaga tutur kata yang baik, menjadi kan pemain lebih sabar dalam melakukan sesuatu, menjadikan pemain yang pemaaf dan tidak dendam saat kalah dalam permainan.

Adapun faktor pendukung dan pendorong pemain game mobile legends dalam melakukan komunikasi interpersonal antara lain dari faktor pendorong dalam berkomunikasi dan bersosialisasi lewat media social karena didalam aplikasi game mobile legends terdapat *voice in chat* yang digunakan para pemain untuk saling berkomunikasi pada saat bermain.namun faktor penghambatnya yaitu tidak bisa melakukan komunikasi secara maksimal karena tidak bertatap muka langsung atau berkomunikasi secara langsung.

## B. Saran

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Para Pemain Game Mobile Legends
  - a. Mampu lebih banyak berkomunikasi secara interpersonal dengan orang lain atau masyarakat secara langsung.
  - b. Mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak dan baik.
  - c. Bisa memanfaatkan game mobile legends ke arah positif dan juga mampu menjaga etika, akhlak, dan perilaku pada saat bermain game tersebut.
2. Penelitian Selanjutnya
  - a. Diharapkan selanjutnya dapat mengambil manfaat dari penelitian ini, baik secara teori maupun penulisan.
  - b. Diharapkan peneliti selanjutnya mampu menjadikan mobile legends sebagai media dakwah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Ascharisa Mettasatya dan Anisa Setya Arifina. 2020. *Komunikasi Interpersonal*, Magelang: Pustaka Rumah C1nta
- Alif Vianda Erlangga, Mahasiswa Prodi KPI UIN KH Abdurrahman Wahid, Pengamatan, Kajen Pekalongan, 17 November 2022.
- Aliyudin, 2010. *Prinsip- Prinsip Metode Dakwah Menurut Al Quran*, Jurnal Ilmu Dakwah. Vol 4, No 15.
- Amin, Samsul Munir. 2009. *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Amzah
- Arikunto, Suharismi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi V*, Jakarta: Rineka Cipta
- Citra, Anggraeni, dkk. 2022. *Komunikasi Interpersonal*, Sumatra Utara: *Jurnal Multi Disiplin Dehasen*, No. 3, Vol 1
- Devito. 2007. *Ilmu Komunikasi Antar Manusia*, Jakarta: Profesional Books
- Effendi. 2001. *Ilmu Komunikasi dan Praktek*, Bandung: PT RemajaRosdakarya
- Effendi. 2003. *Dinamika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Erlina, Pratiwi. 2017. Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online "Skripsi Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik"*, Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Faris, Abdillah. Mahasiswa semester 7 KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, *Wawancara Pribadi*, Kafe Pitulas Bojong Kajen, 16 Januari 2023.
- GameMobileLegends, [https://id.m.wikipedia.org/wiki/mobile\\_legends: bang ban](https://id.m.wikipedia.org/wiki/mobile_legends: bang ban) \_\_\_\_\_g, pukul 14:22 November 2023.
- Gustanti, Lesti. 2017. Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Menanamkan Nilai Ibadah Sholat di Kelurahan Labuhan Ratu Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung "Skripsi Komunikasi dan Penyiaran Islam" Lampung: UIN Raden Intan
- Harits Muhammad, Mahasiswa semester 5 KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, *Wawancara Pribadi*, Kafe Pitulas Bojong Kajen, 16 Januari 2023.

- Hengki, Wijaya Umrati. 2020. *Analisis Data Kualitatif*, Sulawesi Selatan; Sekolah Tinggi Theologia Jaffray
- Ikhsani Khoirul, Mahasiswa semester 8 UIN KH Abdurrahman Wahid, Pengamatan, Kajen Pekalongan, 17 November 2022.
- Irwanto. 2001. *Kepribadian, Keluarga, dan Narkoba*, Jakarta: Erlangga
- Istijanto, Oei. 2010. *Riset Sumber Daya Manusia*, Jakarta; PT Gramedia Pustaka Utama
- Jogiyanto, Hartono. 2018. *Metoda Pengumpulan dan Analisis Data*, Yogyakarta; ANDI
- Johani, Dimiyati. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta; Kencana
- Liliweri, Alo. 1997. *Komunikasi Antarpribadi*, Jakarta: Citra Aditya Bakti
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta; Absolute Media
- Mulyana. 2013. *Komunikasi Interpersonal*, Bandung: PT Rosdakarya
- Munsi, A. Kadir. 1978. *Metode Diskusi Dalam Dakwah*, Surabaya: Al Ikhlas
- Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2014)
- Ni'matuzaroh dan Susanti. 2018. *Observasi Teori dan Aplikasi dalam Psikologi Malang*; Universitas Muhammadiyah Malang
- Nur, Sayidah. 2018. *Metodologi Penelitian*, Sidoarjo; Zifatama Jawara
- Nurdin dan Sri. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya; Media Sahabat Cendekia
- Putra, Rahmat Hidayat Eka. 2019. "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online" Jakarta: *Jurnal Jutidi FISIP*, No. 2, Vol. 9,
- Rakhmat. 2002. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rizki, Fauzi. 2021. *Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online Cirebon: Jurnal Bungamputi*, No. 1, Vol 2
- Rozalia, 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*.



- Sariyanto, “*Perilaku Komunikasi Pemain Game Online di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pahlawan*” (Riau: Jurnal JOM FISIP, No.1, Vol. 6, 2019)
- Sariyanto. 2019. “*Perilaku Komunikasi Pemain Game Online di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pahlawan*” Riau: Jurnal JOM FISIP, No.1, Vol. 6
- Sihabudin, Ahmad dan Rahmi Winangsih. 2012. *Komunikasi Antar Manusia*, Serang: Pustaka Getok Tular
- Sobri Muhammad, Mahasiswa semester 11 KPI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, *Wawancara Pribadi*, Klego Pekalongan, 14 Januari 2023..
- Sumantri, Zikri. 2020. *Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online* :Jakarta : Communication
- Supratiknya, A. 1995. *Komunikasi Antarpribadi Tinjauan Psikologis*, Yogyakarta: Kanisius
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Syahrani, Ridwan. 2015. “Ketergantungan Online Game dan Penanganannya”, Taduloko : *Jurnal Psikologi, Pendidikan, dan Konseling*, No. 1 Vol. 1
- Uchjana, Onong. 1986. *Dinamika Komunikasi*, Bandung: CV. Remaja Rosdakarya
- Untoro dan Tim Guru Indonsia. 2010. *Buku Pintar Pelajaran*, Jakarta Selatan; PT Wahyumedia
- Wijaya, H.A.W. 1997. *Komunikasi (Komunikasi dan Hubungan Masyarakat)*, Jakarta: Bumi Aksara
- Wijaya, Vinci. 2019. ”Komunikasi Virtual dalam Game Online”, Jakarta :*Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanegara*, No. 1, Vol 3
- Wiranto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia
- Yaqub, Ali Mustofa. 2000. *Sejarah dan Metode Dakwah Nabi*, Pejaten Barat: Pustaka Firdaus
- Yulianto dkk. 2018. *Metodelogi Penelitian Bisnis*, Malang; Polinema Press

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. Idenstitas Diri

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erlangga Alif Vianda  
Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 2 September 1999  
Agama : Islam  
Alamat : Perumahan GTA Jl. Tulip 1 No. 32

### II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Teguh Indragunawan  
Nama Ibu : Palupi Indrayani  
Pekerjaan : Buruh  
Agama : Islam  
Alamat : Perumahan GTA Jl. Tulip 1 No. 32

### III. Riwayat Pendidikan

SDN MEDONO 08 Lulus Tahun 2011  
SMP SALAFIYAH Lulus Tahun 2014  
MAN 2 PEKALONGAN Lulus Tahun 2017

Pekalongan, 14 November 2023

Yang Menyatakan



Erlangga Alif Vianda