

**PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE
PLAYERSUNKNOWN BATTLEGROUNDS (PUBG)
MOBILE DALAM PERSPEKTIF ETIKA
KOMUNIKASI ISLAM
(Studi Tim *E-sport* Bigetron Red Aliens divisi PUBG
Mobile di Channel Youtube Bigetron TV)**

SKRIPSI

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



Oleh :

MUHAMMAD SYAHRUL FALAH
NIM. 3419099

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE
PLAYERSUNKNOWN BATTLEGROUNDS (PUBG)
MOBILE DALAM PERSPEKTIF ETIKA
KOMUNIKASI ISLAM
(Studi Tim *E-sport* Bigetron Red Aliens divisi PUBG
Mobile di Channel Youtube Bigetron TV)**

SKRIPSI

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



Oleh :

MUHAMMAD SYAHRUL FALAH
NIM. 3419099

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Syahrul Falah
NIM : 3419099
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul **“PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE PLAYERSUNKNOWN BATTLEGROUN (PUBG) MOBILE DALAM PERSPEKTIF ETIKA KOMUNIKASI ISLAM (Studi Tim E-sport Bigetron Red Aliens divisi PUBG Mobile di Channel Youtube Bigetron TV)”** adalah benar hasil karya peneliti 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 peneliti bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pekalongan, 22 Desember 2023

akan,

Muhammad Syahrul Falah
NIM. 3419099

NOTA PEMBIMBING

Mukoyimah, M. Sos.

Ds.Karas Rt/ Rw : 02/ 03 Kec. Sedan Kab. Rembang

Lamp: 4 (Empat) eksemplar

Hal: Naskah Skripsi Sdr. Muhammad Syahrul Falah

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

c.q Ketua Program Studi 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 : Muhammad Syahrul Falah

NIM : 3419099

Program Studi: Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE
PLAYERSUNKNOWN BATTLEGROUN (PUBG) MOBILE DALAM
PERSPEKTIF ETIKA KOMUNIKASI ISLAM (Studi Tim *Esport*
Bigetron Red Aliens Divisi PUBG Mobile di Channel Youtube
Bigetron TV)

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, 22 Desember 2023

Pembimbing,



Mukovimah, M. Sos.
NIP. 1992062019032016



**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 | Email : fuad@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **MUHAMMAD SYAHRUL FALAH**
NIM : **3419099**
Judul Skripsi : **PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE*
PLAYERSUNKNOWN BATTLEGROUNDS (PUBG)
MOBILE DALAM PERSPEKTIF ETIKA KOMUNIKASI
ISLAM (Studi Tim *E-sport* Bigetron Red Aliens divisi
PUBG Mobile di *Channel Youtube Bigetron TV*).**

yang telah diujikan pada Hari Selasa, 27 Februari 2024 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


Prof. Dr. H. Imam Kanafi, M.Ag
NIP. 197511201999031004

Penguji II


Dimas Prasetya, M.A.
NIP. 198911152020121000

Pekalongan, 22 Maret 2024

Disahkan Oleh

Dekan




Prof. Dr. H. Sam'ani, M.Ag.
NIP. 197305051999031002

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
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	.	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Rangkap Panjang
أ = a	أَيَّ ai	آ = ā
إ = i	أَوْ au	إِي = ī
أ = u		أُو = ū

3. Ta Marbutoh

Ta Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مراةجميلة ditulis *mar'atun jamīlah*

Ta Marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمت 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 *asy-syamsu*

الرجل ditulis *ar-rajulu*

السيدة ditulis *as-sayyidah*

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

Contoh:

القمر ditulis *al-qamar*

البديع ditulis *al-badi'*

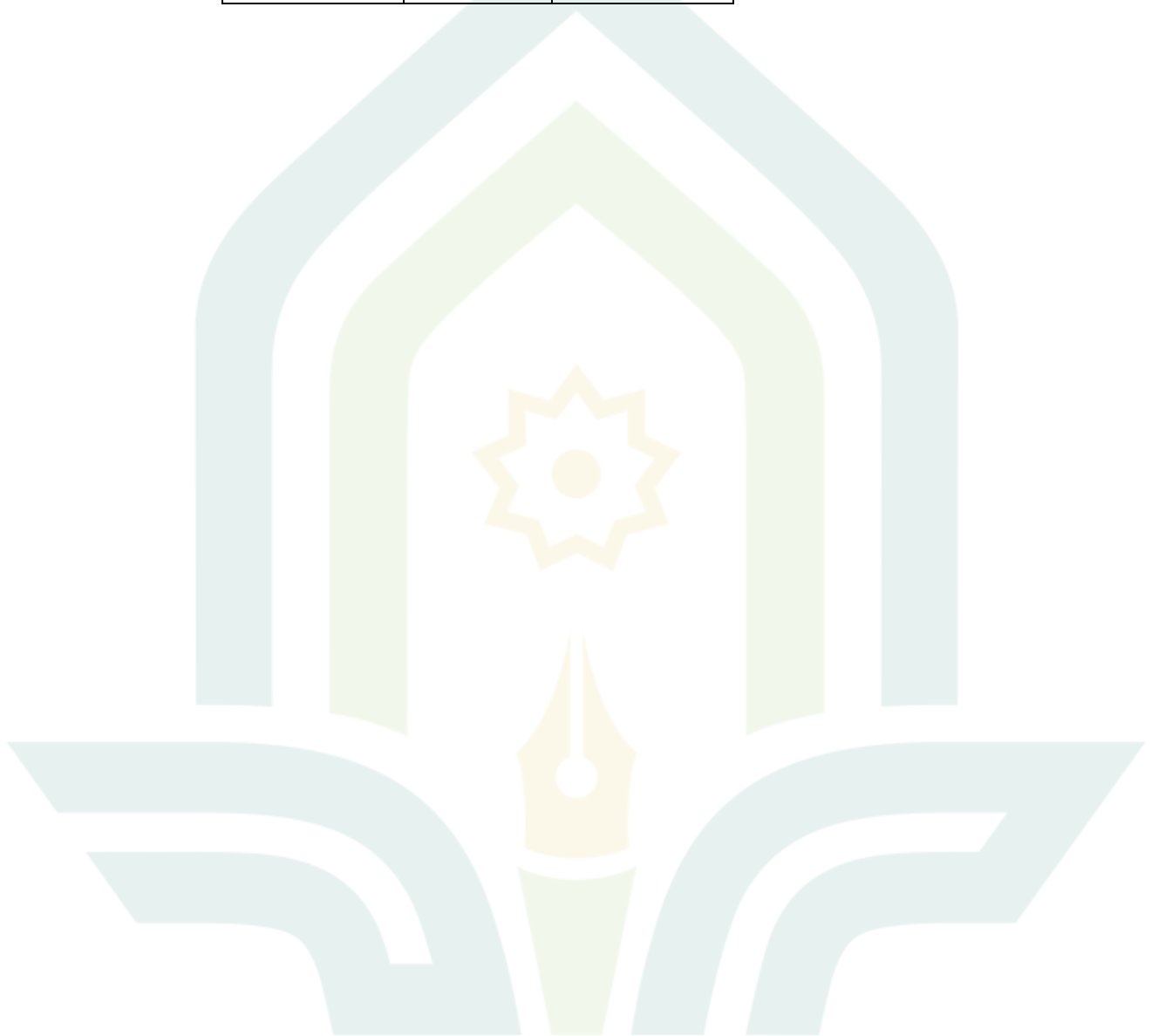
اجلال ditulis *al-jalāl*

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>
شيء	Ditulis	<i>Syai'un</i>



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberi kekuatan, kesehatan, dan kesabaran seta Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan untukku dalam mengerjakan skripsi ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan meraih cita-cita. Saya persembahkan karya tulis skripsi ini untuk orang-orang yang berjasa membantu dan do'anya kepada saya:

1. Kepada diri saya sendiri, Muhammad Syahrul Falah atas segala kerja keras dan semangatnya yang telah melawan rasa malas untuk terus berjuang tidak menyerah dalam mengerjakan tugas akhir ini meskipun banyak kesibukan.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Kyai Abdul Hamid, S.Pd.Sd dan Ibu Ustdz Yuswaroh, adalah manusia hebat yang senantiasa selalu menjadi penyemangat saya, yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu mendukung, serta mendoakan atas kelancaran setiap perjalanan pendidikan dan pencapaian di hidup saya.
3. Terimakasih kepada Ibu Mukoyimah, M.Sos yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi yang saya kerjakan.
4. Terimakasih kepada dosen Pembimbing Akademik Ibu Vyki Mazaya, M.S.I, yang telah memberikan arahan selama saya menempuh pendidikan setrata satu ini.
5. Terimakasih kepada seluruh dosen dan staf di lingkungan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah UIN KH. ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan, bimbingan dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
6. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan dari semester satu yang telah bersama melalui berbagai macam rintangan sampai di tugas akhir ini, Nanang, Gilang, Dimas, Didin, Badrus, Ezap, Barok, Haidar, Amar, Shidqi, Dyah, Ayu, Zaenab, Erna, Hanum.

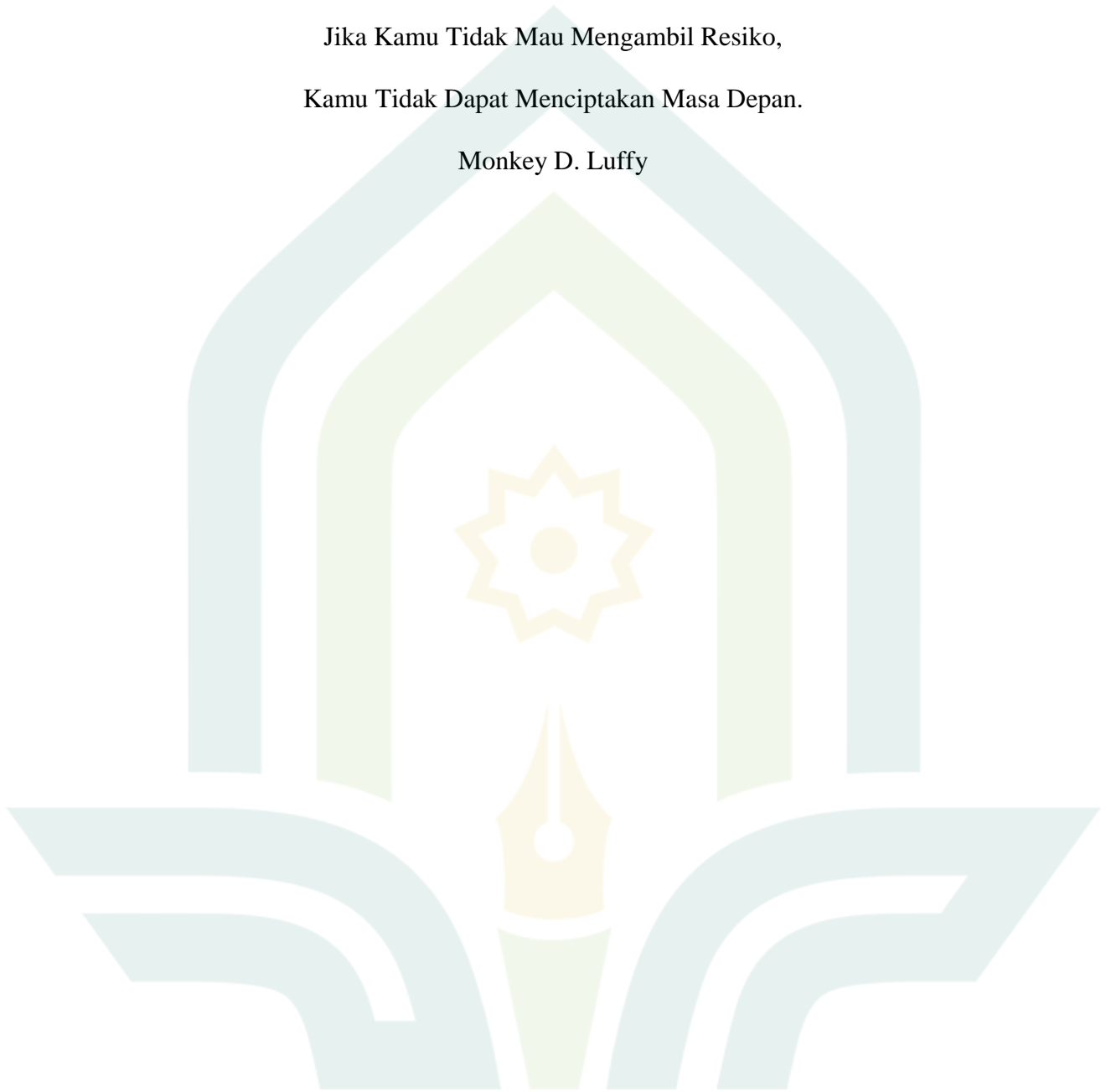
7. Terimakasih juga kepada sahabat sehidup semati yang selalu meluangkan waktunya meskipun sudah mempunyai kesibukan sendiri, adanya tugas akhir saya juga berkat dukungan kalian, Dakhilul Faz (BosArcer), Thoifur Isa (gemdod), M. Arif(kintil), M. Iqbal Hakim.
8. Terimakasih juga kepada teman sekaligus penyemangati yang telah mendampingi, mendukung, menyemangati saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini meskipun kalian juga punya kesibukan sendiri, but I cant forget all of you, Thanks to Khoirunnisa dan Naila Adibah.
9. Terimakasih kepada teman-teman angkatan 2019 Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam khususnya kelas C, yang telah menemani selama perkuliahan baik di lingkungan kampus maupun diluar perkuliahan.
10. Terimakasih teman-teman KKN Angkatan 54, yang telah menemani selama perkuliahan baik di lingkungan kampus maupun diluar perkuliahan dan memberikan pengalaman kebersamaan.
11. Terimakasih kepada semua pihak siapa saja yang terlibat dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan dan mendukung serta mendo'akan saya hingga menyelesaikan tugas skripsi ini.

Wassalamualaikum Wr. Wb

MOTTO

Jika Kamu Tidak Mau Mengambil Resiko,
Kamu Tidak Dapat Menciptakan Masa Depan.

Monkey D. Luffy



ABSTRAK

Falah, Muhammad Syahrul. Perilaku Komunikasi Pemain *Game Online Playersunknown Battleground (PUBG) Mobile* Dalam Perspektif Etika Komunikasi Islam (Studi Tim *Esport Bigetron Red Aliens* Divisi *PUBG Mobile* Di *Channel Youtube Bigetron TV*). Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Mukoyimah, M.Sos.

Kata Kunci: Etika, Perilaku Komunikasi, *Game Online*

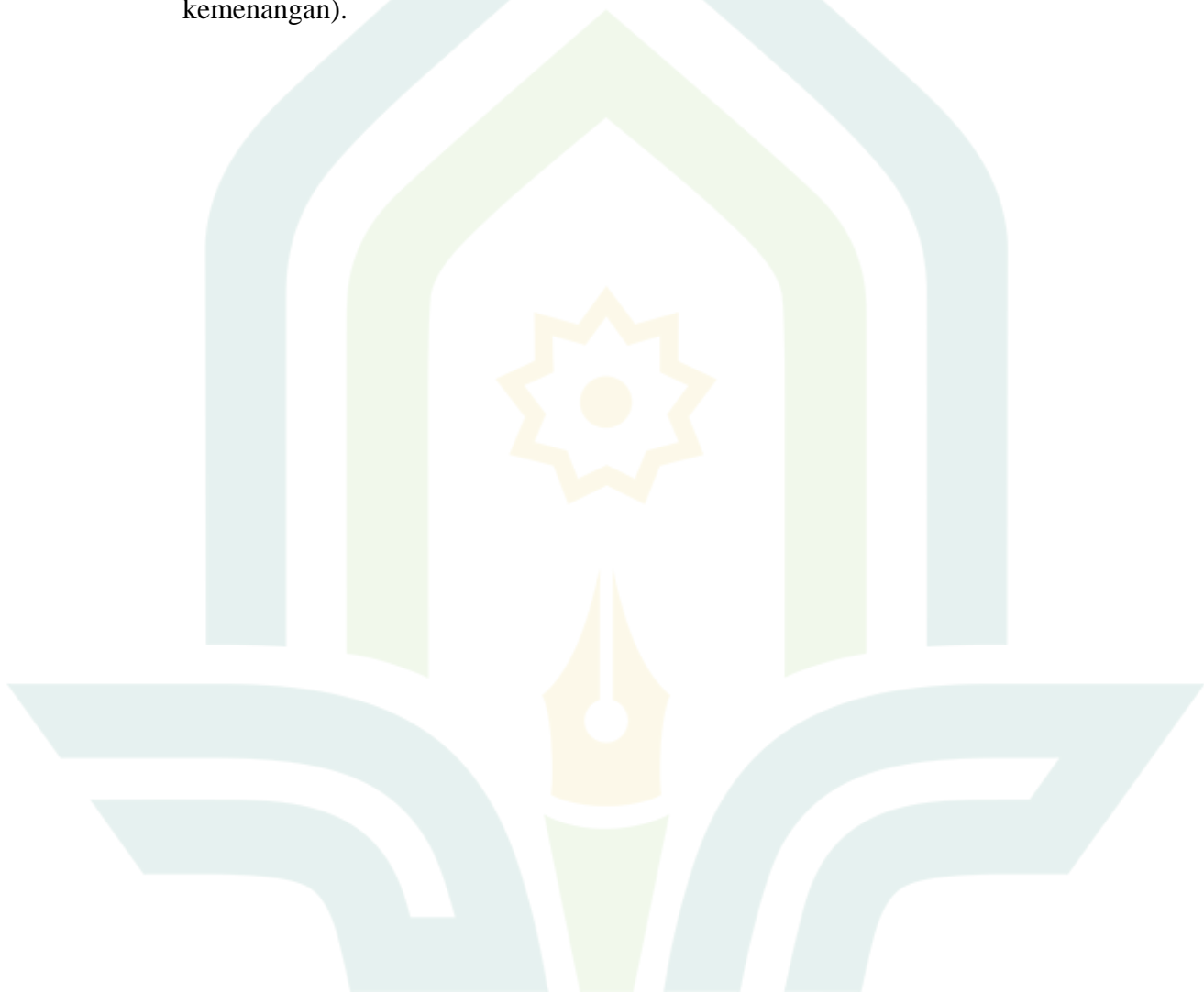
Game online merupakan sebuah permainan yang hanya dapat dimainkan apabila terkoneksi menggunakan jaringan internet. *Playerunknowns Battleground* atau *PUBG* merupakan sebuah permainan yang di mana pemain harus bertahan hidup dan melawan 100 pemain lain hingga memenangkan pertandingan. Perkembangan *game PUBG Mobile* di Indonesia semakin meningkat pesat dari tahun ke tahun, sehingga muncul berbagai tim *esport* salah satunya *Bigetron Esport*. Rata-rata pemain *game online* seringkali melakukan perilaku buruk ketika bermain kompetitif pada perlombaan, meskipun beberapa ada yang berperilaku baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku komunikasi pada Tim *Bigetron* pada saat bermain, dan perilaku komunikasi dari Tim *Bigetron* divisi *PUBG Mobile* dalam perspektif Etika Komunikasi Islam. Penelitian ini menggunakan teori etnografi virtual serta metode penelitian kualitatif deskriptif. Adapun sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku komunikasi pada pemain tim *esport Bigetron* menunjukkan banyaknya perilaku buruk meskipun terdapat beberapa perilaku baik. Dalam analisis etnografi virtual terdapat empat analisis yaitu ruang media berupa youtube, dokumen media berupa video konten yang menjadi sumber data primer, objek media berupa respon netizen berkaitan konten, serta pengalaman berupa hasil wawancara dengan salah satu pemain yang menjadi penyebab adanya *toxic communication*. Faktor munculnya perilaku komunikasi yang buruk disebabkan; *bug* (masalah) game, jaringan internet kurang stabil, emosi dan kecewa, serta hanya mengikuti temannya. Namun terdapat perilaku komunikasi baik yang terlihat dari pelatih dan salah satu pemain yang beranjak dewasa, sehingga dapat mengembalikan keadaan dan suasana tim lebih baik

serta dapat membuat tim Bigetron memperoleh kemenangan dalam *game*.

Maka dari itu, perilaku yang muncul pada pemain Bigetron Red Aliens termasuk dalam beberapa perilaku yakni, perilaku agresif (sering terjadi pada setiap pemain), perilaku asertif (muncul dari pelatih dan salah satu pemain yang lebih dewasa), serta perilaku yang terbuka (transparan dan apa adanya, sehingga membuat suasana permainan menjadi kondusif serta membawa tim Bigetron mendapat kemenangan).



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrohmatullahi Wabarokatuh,

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya yang tak ternilai serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “*Perilaku Komunikasi Pemain Game Online Playersunknown Battlegrounds (PUBG) Mobile Dalam Perspektif Etika Komunikasi Islam (Studi Tim Esports Bigetron Red Aliens divisi PUBG mobile di channel youtube Bigetron TV)*”. Penulisan skripsi ini disusun guna memenuhi tugas akhir dan salah satu syarat menyelesaikan studi program Strata Satu (S1), Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD), Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari tanpa adanya do'a, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak akan dapat terwujud. Oleh karena itu, perkenankan peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang tak henti-hentinya memberikan kenikmatan hidup, kesehatan, kekuatan, dan kelancaran kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Prof. Dr. H. Sam'ani, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Vyki Mazaya, M.S.I, selaku Wali Dosen dan Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Ibu Mukoyimah, M.Sos, selaku Sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Ibu Mukoyimah, M.Sos, selaku Pembimbing Skripsi. Yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktunya selama proses penyusunan skripsi.

7. Segenap Dosen dan Staf Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah.
8. Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.
9. Semua pihak yang membantu peneliti dalam segala hal terutama dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa temuan pada penelitian ini yang diperoleh belum seimbang karena keterbatasan kemampuan peneliti, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga dengan adanya hasil penelitian ini bermanfaat, dan Allah SWT, melipatgandakan pahala bagi kita.

Akhir kata, hanya Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu selama proses penulisan skripsi ini. Peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan dan do'anya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi para pembaca pada umumnya, terlebih bagi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Aamiin, Allahumma Sholi'ala Sayyidina Muhammad.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Pekalongan, 22 Desember 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Kerangka Berpikir	11
G. Metodologi Penelitian	12
BAB II PENGERTIAN PERILAKU KOMUNIKASI, ETIKA KOMUNIKASI ISLAM, DAN ETNOGRAFI VIRTUAL	18
A. Perilaku Komunikasi	18
1. Pengertian Perilaku Komunikasi.....	18
2. Macam-macam Perilaku Komunikasi.....	20
3. Faktor yang mempengaruhi Perilaku Komunikasi.....	21
B. Etika Komunikasi Islam	23
1. Pengertian Etika Komunikasi Islam.....	23
2. Konsep Etika Komunikasi Islam.....	24
3. Bentuk Etika Komunikasi Islam	25
C. Etnografi Virtual.....	31
1. Pengertian Etnografi Virtual	31
2. Prinsip-prinsip Etnografi Virtual	32

3. Analisis Media Siber Etnografi Virtual	33
BAB III BIGETRON ESPORT DAN PERILAKU KOMUNIKASI PADA CHANNEL YOUTUBE BIGETRON TV..	37
A. Bigetron <i>Esport</i>	37
1. Profil dan Sejarah Bigetron <i>Esport</i>	37
2. Divisi PUBG Mobile: Bigetron Red Aliens.....	38
B. Perilaku Komunikasi Pemain Bigetron <i>Esport</i> Berdasarkan Realitas Di Channel Youtube Bigetron TV.....	41
BAB IV ANALISIS ETIKA KOMUNIKASI ISLAM DALAM PERILAKU KOMUNIKASI BIGETRON RED ALIENS DI CHANNEL YOUTUBE BIGETRON TV.....	59
A. Analisis Perilaku Komunikasi Pemain Bigetron <i>Esport</i> Berdasarkan Etnografi Virtual Di Channel Youtube Bigetron TV	59
B. Analisis Perilaku Komunikasi Pemain Bigetron <i>Esport</i> Dalam Perspektif Etika Komunikasi Islam	75
C. Hasil Analisis Perilaku Komunikasi Pemain Bigetron <i>Esport</i> Pada Channel Youtube Bigetron TV	81
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Video Sumber Data Primer	14
Tabel 3.1	Perilaku Komunikasi Bigetron Red Aliens Video Pertama	46
Tabel 3.2	Perilaku Komunikasi Bigetron Red Aliens Video Kedua ..	52
Tabel 3.3	Perilaku Komunikasi Bigetron Red Aliens Video Ketiga ..	56
Tabel 3.4	Perilaku Komunikasi Bigetron Red Aliens Video Keempat.....	58
Tabel 4.1	Analisis Perilaku Komunikasi Red Aliens menurut Etnografi Virtual pada Video Pertama	60
Tabel 4.2	Analisis Perilaku Komunikasi Red Aliens menurut Etnografi Virtual pada Video Kedua	65
Tabel 4.3	Analisis Perilaku Komunikasi Red Aliens menurut Etnografi Virtual pada Video Ketiga.....	69
Tabel 4.4	Analisis Perilaku Komunikasi Red Aliens menurut Etnografi Virtual pada Video Keempat	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	11
Gambar 2.1 Analisis Media Siber dalam Etnografi Virtual	34
Gambar 3.1 Bigetron <i>Esport</i>	37
Gambar 3.2 Bigetron Red Aliens Juara di PMCO 2019	38
Gambar 3.3 Video 1 “Old RA <i>is Back! Taunting-Taunting</i> di Pesawat”	42
Gambar 3.4 Video 2 “Luxxy Banting HP Lagi!”	47
Gambar 3.5 Video 3 “Uhigh <i>Join Meta Banting HP!</i> ”	53
Gambar 3.6 Video 4 “Zuxxy Berhasil Membuktikannya!”	56
Gambar 4.1 Tampilan Channel Youtube Bigetron TV	61
Gambar 4.2 Komentar Netizen pada Video 1	62
Gambar 4.3 Komentar Netizen pada Video 2	66
Gambar 4.4 Komentar Netizen pada Video 3	70
Gambar 4.5 Komentar Netizen pada Video 4	74

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era digital saat ini memberikan dampak yang cukup besar bagi para pemain *game*, salah satu dampaknya adalah banyak bermunculan warung internet (warnet) dan *Game Center*. Pada awalnya, sebuah *game* ketika diasosiasikan dengan konsol *game* sehingga hanya bisa dimainkan melalui PS (*Play Station*) dan komputer. Namun kini permainan tersebut dapat dinikmati menggunakan ponsel pintar yang memungkinkan pemainnya terhubung secara global (*Multiplayer Online Battle Arena, MOBA*), khususnya permainan *PlayersUnknown's BattleGround Mobile (PUBGM)*.

Game online merupakan sebuah permainan yang hanya dapat dimainkan apabila terkoneksi menggunakan jaringan internet, adapun kualitas jaringan dan kecepatan koneksi internet sangatlah mempengaruhi kualitas dalam bermain. Apabila koneksi internet terganggu atau kecepatannya lamban, maka dampaknya akan terlihat jelas pada jalannya permainan.¹ Sementara itu, dalam bermain *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus ada yaitu seperangkat komputer atau ponsel pintar dan koneksi jaringan internet.

Playerunknowns Battleground atau PUBG merupakan sebuah permainan yang di mana pemain harus bertahan hidup dan melawan 100 pemain lain hingga memenangkan pertandingan yang biasa disebut dengan Winner Winner Chicken Dinner. Ada tiga cara yang digunakan dalam bermain *PUBG Mobile*, yaitu *solo* (sendiri), *duo* (2 orang), dan *squad* (4 orang). Permainan ini dibuat oleh Brendan Greene, pria berkebangsaan Irlandia yang dimana ketika awal diciptakannya hanya bisa dimainkan pada perangkat *computer* yang hanya bisa diakses pada *platform Steam*. Seiring meningkatnya jumlah pemain sejak tahun pertama diluncurkan,

¹ Alif Hasan, *Jago Bikin: Game Online*. (Jakarta Selatan: Mediakita. 2011)

pada akhirnya PUBG bekerja sama dengan *Tencent Games* dan *Lightspeed and Quantum Studios Group* untuk meluncurkan permainan yang dapat dimainkan pada smartphone (PUBG Mobile) sehingga bermunculan tim-tim *esport* di berbagai daerah, khususnya di Indonesia.²

Berdasarkan hasil penelitian Reza Teofanda tentang pengaruh intensitas dalam bermain PUBG, pencipta *game* PUBG yaitu *Tencent Games* menyatakan bahwa jumlah pemain PUBG terbanyak kedua berasal dari negara Indonesia. Meski begitu, Reza tidak membeberkan berapa jumlah pengguna aktif bulanan PUBG *Mobile* di Indonesia secara detail.³ Secara rinci, Kompas.com menyebutkan bahwa jumlah pemain *game online* PUBG di Indonesia terdiri dari 49% pengguna laki-laki dan 51% pengguna perempuan. Rata-rata pemain *game* tersebut didominasi oleh para remaja di rentan usia 16-24 tahun.⁴

Perkembangan *game* PUBG *Mobile* di Indonesia semakin meningkat pesat dari tahun ke tahun. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya peminat di kalangan usia remaja, dimana *game* ini bisa didapatkan secara gratis melalui ponsel mereka. Selain itu, banyak juga bermunculan beberapa komunitas atau tim *e-sport* di berbagai daerah yang dimana telah mengadakan berbagai *tournament* atau perlombaan setiap bulannya. Namun pada setiap *tournament* tidak selalu berkaitan tentang prestasi (perilaku baik), tetapi ada juga terjadi kecurangan-kecurangan (perilaku buruk) yang terjadi. Misalnya seperti *cheating* (bermain curang atau menggunakan aplikasi pihak ketiga), *griefing/trolling* (bermain asal-asalan atau menjahili teman satu tim), *flaming* (berkata kasar atau

² <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/> diakses pada Senin, 8 Mei 2023, pukul 08.30 WIB.

³ Reza Teofanda, *Intensitas Bermain Game Online Mobile PlayersUnknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal*, (UMM, 2020).

⁴ <https://tekno.kompas.com/read/2018/10/16/19080037/game-pubg-mobile-diunduh-100-juta-kali-di-android>. Diakses pada Minggu, 2 Juli 2023, pukul 07.30 WIB.

menggunjing), *taunting* (menghina musuh) dan lain sebagainya.⁵ Adapun kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan secara terus-menerus di tiap ajang *tournament*, sehingga menjadi kebiasaan yang buruk (*toxic behavior*). *Toxic behavior* adalah suatu perilaku buruk yang sering dilakukan oleh para pemain *game online* terhadap pemain lainnya, sehingga beresiko munculnya konflik antar pemain bahkan dapat menurunkan rasio kemenangan pada tim.⁶

Rata-rata dari para pemain melakukan kebiasaan buruk seperti *membully*, bermain curang, dan berkata kasar meskipun dalam satu tim. Hal ini disebabkan oleh beberapa pemain yang merasa dirinya profesional, sehingga menganggap pemain lain (musuh) bahkan kawan satu timnya seakan bodoh dengan cara mengumpat atau berbicara kotor. Selain itu, adapula beberapa dari mereka yang sampai melakukan tindakan seperti membanting perangkatnya layaknya anak kecil yang sedang marah. Tindakan-tindakan seperti itulah yang sebaiknya perlu dibenahi pada setiap pemain *game online* supaya tidak menjadi suatu kebiasaan yang terus-menerus terjadi, terutama ketika sedang diadakan *tournament*.

Setiap pemain *game online* itu sudah seharusnya untuk menjaga etikanya, karena mereka adalah salah satu manusia yang mempunyai agama. Setiap agama tentunya mengajarkan kepada penganutnya untuk berbuat kebaikan kepada siapapun dan setiap pemain *game online* harus mengikuti aturan yang sesuai dengan agamanya masing-masing, karena dasar dari setiap agama itu diantaranya adalah untuk beretika atau berperilaku baik. Salah satunya agama Islam yang menganjurkan untuk berbicara menggunakan kata-kata yang baik dan sopan, sebagaimana dijelaskan dalam Surah Al-Isra' ayat 53:

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ

⁵ Latif Ahmad Fauzan, *Toxic Behavior sebagai komunikasi virtual pemain game online Mobile Legends: Bang-Bang*, (UPN Veteran Jawa Timur, 2019).

⁶ Kwak H, Blackburn J, & Han S, *Linguistic Analysis of Toxic Behavior in a Online Video Game*. (LNISA, 2015).

كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُّبِينًا

Artinya: Katakan kepada hamba-hamba-Ku supaya mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (dan benar). Sesungguhnya setan itu selalu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya setan adalah musuh yang nyata bagi manusia.

Surah diatas menegaskan bahwa setiap manusia tidak boleh saling memusuhi, melainkan diwajibkan untuk berbagi dan berbuat baik kepada sesama manusia (*habluminannas*). Bahkan perkataannya pun harus dijaga dan dianjurkan menggunakan kata-kata yang baik dan sopan.

Salah satu dari tim *esport* di Indonesia yang sering memperoleh kemenangan baik di tingkat nasional maupun internasional yaitu Bigetron *Esport*. Di dalamnya terdapat beberapa divisi atau cabang pada tiap permainan atau game, salah satu contohnya adalah divisi Red Aliens yang memainkan *game online* *PUBG mobile*. Para Pemain *PUBG mobile* (Red Aliens) seringkali mengunggah postingan video mereka di *channel* youtube Bigetron TV, baik ketika sedang mengikuti ajang *tournament* maupun kegiatan sehari-hari mereka. Pada salah satu video unggahan tersebut ada yang menampilkan suasana Red Aliens ketika mereka mengikuti *tournament* tingkat internasional melawan berbagai tim yang lebih profesional dalam bermain *game*. Red Aliens yang pada saat itu masih berada di usia muda, tentunya mengalami berbagai problematika dan emosional yang masih labil. Seringkali mereka berkata kasar baik ke sesama tim maupun kepada tim lain, bahkan terkadang terjadi sesuatu yang tidak terduga seperti halnya anak kecil yang sedang marah. Namun selain terjadi suatu perilaku *toxic*, terkadang juga terjadi hal yang baik seperti menasehati dan mensupport antar tim.

Peneliti akan mencoba meneliti tentang perilaku apa saja yang terjadi pada Red Aliens pada saat mengikuti perlombaan, khususnya pada selama tahun 2022. Pengambilan data unggahan berfokus pada tahun 2022, dengan alasan pada awal tahun 2023

telah terjadi perubahan nama divisi serta para pemain pada Bigetron *Esport*. Adapun pentingnya penelitian ini dengan permasalahan diatas, adalah untuk menjadikan dasar dalam etika komunikasi Islam pada perilaku-perilaku Bigetron Red Aliens dan pemain *game online* lainnya, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka baik berupa ucapan, tindakan maupun perbuatan yang baik sesuai ajaran agama Islam.

Maka dari itu berdasarkan realitas diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pentingnya berperilaku dan berkomunikasi yang baik bagi para pemain *game online* dengan judul **“PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE PLAYERSUNKNOWN BATTLEGROUN (PUBG) MOBILE DALAM PERSPEKTIF ETIKA KOMUNIKASI ISLAM (Studi Tim E-sport Bigetron Red Aliens divisi PUBG Mobile di Channel Youtube Bigetron TV).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Perilaku Komunikasi pada Tim Bigetron pada saat bermain PUBG Mobile?
2. Bagaimana Perilaku Komunikasi pemain Bigetron divisi PUBG Mobile dalam perspektif Etika Komunikasi Islam?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perilaku komunikasi pada Tim Bigetron pada saat bermain PUBG Mobile.
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Perilaku Komunikasi dari Tim Bigetron divisi PUBG Mobile dalam perspektif Etika Komunikasi Islam.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusinya pada:

1. Manfaat secara akademis

Hasil penelitian ini diharapkan akan berkontribusi untuk peningkatan pengetahuan dan menjadi sumber bacaan serta referensi bagi penelitian-penelitian mendatang.

2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pandangan dan masukan khususnya bagi seluruh pemain *game online*, supaya dapat merubah tindakan dan perilaku komunikasi yang buruk dan menggantinya dengan perilaku komunikasi yang baik dan sopan. Sehingga pada akhirnya dapat tercipta suasana bermain *game* yang kondusif dan sportif.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berisi tentang penelitian terdahulu yang terkait dengan pokok masalah dalam penelitian ini. Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan memiliki kesamaan baik secara teoritis, objek atau subjek, dan metodologi. Terdapat beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini adalah :

1. Jurnal Penelitian dari Latif Ahmad Fauzan, Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada Tahun 2019, yang berjudul : “Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile Legends:Bang Bang)”. Hasil penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa perilaku toxic behavior sering terjadi ketika bermain *game online game mobile legends* di kalangan remaja. Seperti contoh perilaku, *flaming* (berkata kasar), *cheating* (bermain curang), *griefing* (bermain asal-asalan), dan *Rage Quit* (sengaja keluar dari pertandingan), sehingga hal tersebut dapat menimbulkan berbagai konflik dan perubahan sikap selama bermain *game* atau bahkan sampai di

kehidupan nyata. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mengkaji *toxic behavior* sebagai perilaku komunikasi, faktor pembeda perilaku *toxic*, komunikasi interpersonal, dan komunikasi kelompok pada pemain game online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi etnografi.

Persamaan dari penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu munculnya salah satu perilaku buruk *toxic behavior* ketika bermain *game online* serta metode yang digunakan. Perbedaannya pada penelitian diatas membahas perilaku *toxic behavior* pemain *game online Players Unknown Battle Ground Mobile* (PUBGM) pada salah satu tim *esport* menggunakan jenis etnografi virtual sedangkan pada penelitian ini membahas komunikasi virtual *toxic behavior* dalam *game online Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) yang dapat mempengaruhi pemain lain dengan jenis penelitian etnografi.⁷

2. Jurnal Penelitian dari Pramana Saputra, Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura Pontianak, Tahun 2023 yang berjudul : “Dampak Microtransaction pada Kepuasan Pemain di *PUBG Mobile*”.

Hasil penelitian yang dilakukan adalah menjelaskan bagaimana Microtransaction pada PUBGM memiliki pengaruh kepada kepuasan pemain, karena nominal yang terbilang cukup terjangkau untuk para pemain sudah mampu memberikan item kosmetik yang diinginkan oleh para pemain. Di sisi lain, kepuasan ini cukup tercoreng oleh sistem Gacha dan Lootbox yang mengarah pada perjudian karena ketidak-pastian yang didapat oleh para pemain tentang produk yang dibeli. Adapun penelitian ini bertujuan untuk menemukan bahwa para pemain seringkali menjadi orang yang lebih hedonist selama tetap melakukan pembelian Microtransaction untuk mencapai tujuan

⁷ Latif Ahmad Fauzan, *Toxic Behavior sebagai komunikasi virtual pemain game online Mobile Legends: Bang-Bang*, (Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional Veteran, 2019),

maupun untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Pada penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif, serta metode penelitian kualitatif.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah munculnya perilaku buruk yang dilakukan pemain *game online*. Adapun perbedaannya pada penelitian diatas adalah membahas perilaku komunikasi pemain *game online* yang sesuai dengan perspektif etika komunikasi Islam, sedangkan pada penelitian ini yaitu membahas faktor dan perilaku yang timbul pada pemain *game online* Mobile Legends seperti *flaming*, *griefing*, *cheating*, bermain AFK (diam) dan *feeding*.⁸

3. Jurnal Penelitian dari Regina Wynalda Abie dan Srie Rosmilawati, Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Tahun 2023 yang berjudul : “Perilaku *Toxic* Dalam Komunikasi Virtual Di *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya”.

Hasil penelitian yang dilakukan yaitu menjelaskan bahwa perilaku *toxic* berupa berkata kasar terhadap orang lain saat bermain *Mobile Legends: Bang Bang* melalui fitur *chatting* yang mana hal tersebut dikatakan sebagai komunikasi virtual. Selain itu, diperlukan sebuah program pada pikiran kita untuk tidak menyalahkan atau menyakiti orang lain dengan kata-kata yang kasar. Bermain bersama teman yang sudah kita kenal juga dapat membantu kita menghindari perilaku toksik, sementara mengontrol diri agar tidak terlalu emosional saat melihat kesalahan orang lain adalah kunci untuk memberikan umpan balik dengan cara yang baik dan membangun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metodologi *Library research*, serta memakai teori komunikasi massa.

⁸ Pramana Saputra, *Dampak Microtransaction pada Kepuasan Pemain di PUBG Mobile*, (Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2023)

Persamaan dari penelitian diatas dengan penelitian ini adalah pentingnya menjaga etika dalam berkomunikasi dalam perspektif etika komunikasi Islam. Perbedaannya pada penelitian di atas membahas tentang cara berperilaku komunikasi yang baik oleh para pemain *game online* dalam perspektif etika komunikasi Islam, sedangkan pada penelitian ini yaitu menjelaskan pentingnya menjaga etika komunikasi pada media sosial dalam pandangan komunikasi Islam agar tidak menyinggung beberapa pihak tertentu.⁹

4. Jurnal Penelitian dari Alvie Rosalino Triyantama & Edi Santoso, Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto Tahun 2019 yang berjudul: “Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport”.

Hasil penelitian yang dilakukan berupa komunikasi virtual dalam tim RPX menghasilkan beragam bahasa atau istilah khas yang dipahami dan diberi makna oleh semua anggota. Istilah khusus tersebut muncul karena intensitas percakapan virtual yang terjadi secara berkelanjutan dan sering, terutama karena setiap malam anggota tim RPX rutin bermain bersama. Komunikasi virtual ini diperkuat oleh fitur-fitur dalam permainan, yang memungkinkan para pemain berkomunikasi seperti sedang berbicara melalui telepon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan teori etnografi virtual.

Persamaan dari penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang tim *esport* dan teori yang digunakan, serta menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaannya pada penelitian ini menjelaskan bagaimana cara mengatur dan membuat sebuah aplikasi yang mempermudah tim Bigetron

⁹ Regina Wynalda Abie. Srie Rosmilawati, *Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya*. (Palangkaraya: Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, 2023)

esport, sedangkan pada penelitian diatas membahas perilaku komunikasi yang terjadi pada tim bigetron *esport* ketika mereka bermain *game online*.¹⁰

5. Jurnal Penelitian dari Eka Malfasari, Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Payung Negeri Pekanbaru tahun 2021 yang berjudul: “Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja”.

Hasil penelitian yang dilakukan berupa perilaku agresif verbal dalam bermain game online cenderung terjadi karena frekuensi bermain yang tinggi, yang berakibat pada berbagai hambatan dan kekalahan dalam permainan. Bermain game secara berulang-ulang dapat memicu munculnya perilaku agresif verbal, seperti penggunaan kata-kata kasar dan tindakan menumpat selama sesi bermain. Selain itu, intensitas tinggi dalam bermain game online juga dapat menyebabkan penularan perilaku agresif verbal melalui proses sosialisasi antar pemain dalam lingkungan game online tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun untuk teori yang digunakan yaitu *Cross-sectional*.

Persamaan dari penelitian diatas dengan penelitian ini adalah meneliti tentang perilaku komunikasi pemain *game online* *PUBG mobile*. Perbedaannya, pada penelitian diatas meneliti pada tim *esport* yaitu bigetron red aliens dengan mengamati semua perilaku yang terjadi melalui virtual. Sedangkan pada penelitian ini meneliti hubungan antara interistas bermain game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja.¹¹

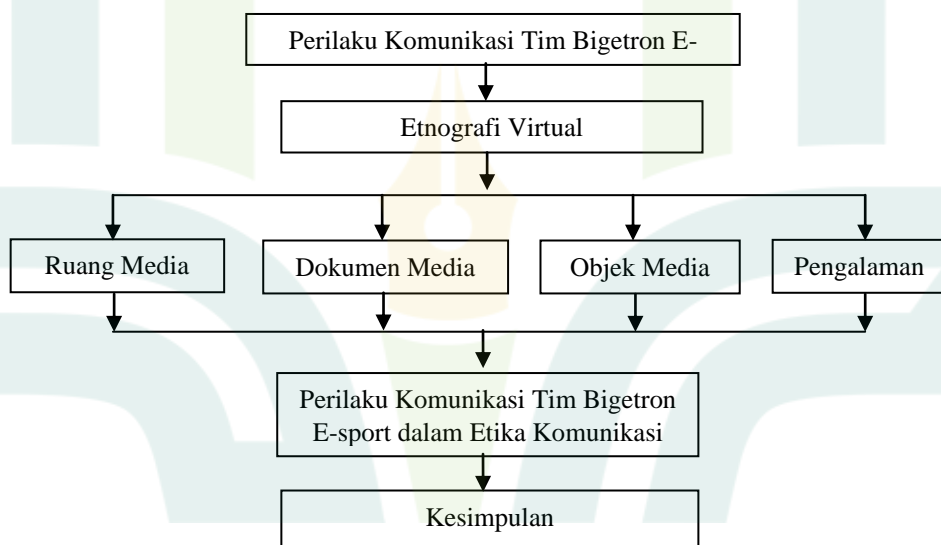
¹⁰ Alvie Rosalino Triyantama, Edi Santoso, *Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport*. (Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman, 2019)

¹¹ Eka Malfasari, *Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja*. (Pekanbaru: STIKES Payung Negeri, 2021).

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah model atau sebuah konseptual hubungan antara variabel dengan objek penelitian, yang digunakan untuk memecahkan masalah berdasarkan kajian teoritis yang sudah ada. Kerangka berpikir juga dapat dikatakan sebagai rumusan masalah yang sebelumnya telah dibuat berdasarkan adanya suatu proses yang deduktif, untuk menghasilkan sebuah konsep yang dapat digunakan dalam memudahkan peneliti dalam merumuskan hipotesis penelitiannya.

Pada penelitian ini, peneliti akan membedah tentang perilaku komunikasi pada pemain game online, serta realitas yang terjadi tentang perilaku komunikasi pada tim bigetron esport. Penelitian ini akan di analisis dengan teori etnografi virtual dalam perspektif etika komunikasi Islam. Terdapat empat dasar analisis media siber menurut Christine Hine dalam bukunya tentang teori etnografi virtual yakni, ruang media, dokumen media, objek media, dan pengalaman. Selanjutnya peneliti ingin menerapkan tentang perilaku berdasarkan perspektif etika komunikasi Islam, kemudian mengamati dengan realitas yang terjadi pada pemain tim bigetron *esport*.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

G. Metodologi Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan paradigma subjektif-konstruktivis (*Subjective-Constructivism*). Secara metodologi, paradigma subjektif konstruktivis mengharuskan kegiatan penelitian di luar laboratorium atau lapangan. Biasanya penelitian seperti ini dilakukan di alam bebas, untuk mendapatkan sebuah fenomena yang terjadi tanpa campur tangan dan manipulasi dari pengamat penelitian.¹²

2. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian secara kualitatif dengan jenis etnografi virtual. Data yang diambil dan dikumpulkan dari objek visual di media siber atau internet baik berupa postingan video dan foto serta lainnya. Dengan metode deskriptif lapangan yang mana memberikan deskripsi-deskripsi yang sifatnya menjelaskan kata-kata maupun gambar, atau disajikan dengan menggunakan cerita narasi, ungkapan bahasa asli, bahkan cerita detail, dan interpretasi peneliti.

Adapun operasional dalam penelitian ini menggunakan teori etnografi virtual yang meliputi; ruang media, dokumen media, objek media, dan pengalaman. Penelitian etnografi virtual pada penelitian ini akan dilakukan peneliti secara daring/*online* dengan subyek penelitian Pemain *PUBG Mobile* Tim Bigetron E-sport di *Channel* Youtube Bigetron TV untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi mereka dalam bermain *game online PUBG Mobile* dalam perspektif etika komunikasi Islam.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan bertujuan untuk memahami suatu fenomena atau gejala sosial yang terjadi.¹³ Penelitian kualitatif merupakan

¹² Agus Salim, *Teori & Paradigma Penelitian Sosial*. (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006). h. 88-90

¹³ I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm,10.

kegiatan mengamati, berinteraksi, dan memahami bahasa di lingkungan sekitarnya.¹⁴ Penelitian kualitatif memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan penelitian kuantitatif. Pada penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk membuktikan sebuah data yang tidak bisa di buktikan atau di olah dengan sistem statistik.¹⁵

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber memperoleh keterangan informasi dari sebuah penelitian. Subjek dari penelitian ini adalah para pemain *game online PUBG mobile* tim Bigetron Red Aliens di *channel* youtube Bigetron TV. Sedangkan objek menurut Nyoman Kutha Ratna adalah keseluruhan gejala yang ada di sekitar kehidupan manusia. Adapun objek pada penelitian ini yaitu perilaku komunikasi para pemain *game online* dalam perspektif etika komunikasi Islam.

4. Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua sumber data yang menjadi bahan penelitian, yakni:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang di hasilkan dari sumber utama atau data yang di hasilkan tanpa suatu perantara.¹⁶ Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari unggahan *channel* youtube Bigetron TV berupa video yang memuat “*Off Stage*” Bigetron Red Aliens pada tahun 2022, karena di awal tahun 2023 tim bigetron mengalami perombakan atau pergantian pemain pada divisi *PUBG Mobile* menjadi nama Red Villains. Sehingga peneliti akan berfokus pada saat perlombaan atau tournament yang masih diikuti oleh divisi Red Aliens yaitu pada tahun 2022. Adapun dalam penelitian ini sesuai dengan fokus pencarian

¹⁴ Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 2003), hlm. 5.

¹⁵ Sugiyono, *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, (Bandung, 2015), hlm. 287.

¹⁶ Sangadji Mamang Etta Sopiah, *Metode Penelitian-Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010), hlm. 171.

peneliti pada video postingan *channel* youtube Bigetron TV yaitu berjumlah 35 video.

Selanjutnya, untuk teknik *purposive sampling* yang digunakan peneliti yaitu video unggahan yang dikategorikan sebagai “**Off Stage**” divisi Red Aliens serta jumlah *viewers* terbanyak adalah berikut:

Jumlah viewers	Judul Video	Keterangan
439ribu	Old RA is Back! Taunting-Taunting di Pesawat!	https://youtu.be/zBqLsqr4w
395ribu	Luxxy Banting HP lagi!!!	https://youtu.be/o_snGXS-aeE
326ribu	Uhigh join meta banting HP!	https://youtu.be/122u7W0lmm4
313ribu	Zuxxy berhasil membuktikannya!	https://youtu.be/475qeyzCHIU

Tabel 1.1 Video Sumber Data Primer

Alasan peneliti hanya mengambil sampel dari beberapa unggahan dikarenakan hanya ketika saat sedang mengikuti turnamen yang sering terjadi perilaku-perilaku baik maupun buruk.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang di dapatkan melalui perantara seperti sumber pendukung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan buku-buku dan jurnal penelitian yang terkait dengan topik penelitian.¹⁷ Sumber data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan, dan informasi yang terkait dengan subjek dan objek penelitian. Serta bersumber dari karya tulis ilmiah, referensi buku, jurnal ilmiah, bahan dokumentasi serta data tertulis lainnya yang relevan dengan orientasi penelitian.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 456.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi, adalah sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dan pencatatan mengenai fenomena-fenomena yang ada di lapangan.¹⁸ Istilah observasi juga di artikan sebagai kegiatan memperhatikan sebuah gejala-gejala yang ada di lapangan, kemudian mencatat fenomena yang terlihat dan meninjau interaksi antar pihak yang ada dalam fenomena tersebut. Observasi termasuk bagian penting dalam penelitian, karena kegiatan observasi dapat di gunakan untuk penelitian laboratorium maupun penelitian lapangan.¹⁹

Dalam penelitian ini, observasi atau pengamatan dilakukan dengan cara etnografi virtual pada *channel* youtube Bigetron TV.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan berbagai pertanyaan secara langsung atau (*face to face*) kepada informan. Dengan tujuan untuk menghimpun suatu data sosial seperti tanggapan, pendapat, perasaan, motivasi, dan cita-cita.²⁰

c. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dokumentasi yakni pengumpulan data melalui peninggalan tulisan, arsip-arsip, buku sejarah, teori atau hukum yang berkaitan dengan penelitian. Metode ini di gunakan untuk menambah kelengkapan data yang telah tersedia. Dalam penelitian ini, nantinya peneliti akan mendokumentasikan data berupa foto jepretan layar pada beberapa konten youtube serta dijelaskan menggunakan kata-kata dan lain sebagainya.

¹⁸ Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1998), hlm. 94.

¹⁹ Saeful, *Penelitian Kualitatif* (Equilibrium, 2009), hlm. 7.

²⁰ Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*.

6. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber di gunakan untuk melakukan pengecekan data yang telah di peroleh melalui berbagai sumber. Penggunaan teknik triangulasi ini bertujuan untuk mendapatkan kebenaran informasi yang valid dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti bisa menggunakan teknik pengumpulan data yang lain untuk mengecek kebenarannya.²¹ Nantinya data-data tersebut di kategorikan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan data. Untuk menguji kredibilitas data tentang perilaku komunikasi pemain game *online*, maka pengujian keabsahan data dapat di lakukan kepada pemain game *online* pada tim *esport bigetron red aliens*.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif adalah suatu usaha untuk memproses dan menyajikan data yang telah di kumpulkan oleh peneliti seperti analisis data, observasi maupun dokumentasi. Kemudian di kategorikan menjadi satu bagian data-data yang penting untuk di pelajari dan di simpulkan sehingga mudah untuk di pahami oleh peneliti maupun khalayak.²² Terdapat 3 cara dalam menentukan analisis data yaitu:

a. Data *reduction* (data reduksi)

Data reduksi adalah sebuah kegiatan merangkum, memilih dan mencari suatu data yang dianggap penting dalam penelitian.

b. Data *display* (penyajian data)

Data display merupakan penyajian data yang berupa pemaparan singkat, dengan bagan, maupun secara naratif.

²¹ Machmud, Muslimin. *Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah*, (Malang: Selaras, 2016). Hlm. 71.

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 246.

c. *Conclusion drawing/verification* (kesimpulan)

Conslusion Drawing/verification, adalah bagian penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditujukan untuk memberikan pandangan secara umum isi dari bab demi bab yang akan disusun pada skripsi ini. Agar tidak terdapat tumpang tindih dalam pembahasan, maka peneliti membaginya dalam sistematika penulisan sama halnya dengan penyusunan skripsi lainnya, yakni:

BAB I Pendahuluan: Bab ini berisi latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian relevan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Pengertian Perilaku Komunikasi, Etika Komunikasi Islam, dan Etnografi Virtual : Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam skripsi ini yakni mengenai perilaku komunikasi pemain *game online* PUBG *Mobile* dalam perspektif etika komunikasi Islam.

BAB III Profil Tim E-sport Bigetron Divisi PUBG Mobile dan Perilaku Komunikasi di *channel* Youtube Bigetron TV Dalam Etnografi Virtual: Bab ini berisi deskripsi tentang profil tim Bigetron *e-sport* Red Aliens divisi PUBG *mobile* serta menjelaskan perilaku komunikasi tim Bigetron *e-sport* berdasarkan realitas pada *channel* Youtube Bigetron TV.

BAB IV Analisis Etika Komunikasi Islam dalam Perilaku Komunikasi Tim Bigetron *Esport* : Bab ini menguraikan hasil analisis penelitian etnografi virtual pada perilaku komunikasi tim *e-sport* Bigetron Red Aliens di *channel* Youtube Bigetron TV dalam perspektif etika komunikasi Islam.

BAB V Penutup: Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perilaku komunikasi pemain game online PUBG mobile pada tim *esport* Bigetron Red Aliens menyatakan bahwa perilaku agresif sudah menjadi hal yang biasa terjadi dalam dunia *game online*, namun ada juga sebagian dari para pemain yang berperilaku asertif. Pada channel youtube Bigetron TV yang menampilkan video dari para pemain yang tengah mengikuti perlombaan *esport*, berisi tentang perilaku-perilaku dari pemain Red Aliens yang sangat beragam.
2. Perilaku komunikasi pemain *game online* dalam perspektif etika komunikasi Islam yang terlihat pada tayangan video di *channel* youtube Bigetron TV menampilkan berbagai macam perilaku. Adapun yang sering terjadi berupa perilaku komunikasi buruk (*toxic communication*), namun terdapat juga perilaku komunikasi baik yang sesuai dengan etika komunikasi Islam. Berdasarkan realitas yang terjadi pada pemain *game online* menyebutkan bahwa perilaku komunikasi yang buruk disebabkan karena beberapa faktor seperti *bug* (masalah) pada *game*, kendala jaringan internet, emosi atau kecewa, dan mengikuti teman lainnya saja. Hal ini wajar terjadi jika dilihat dari usia para pemain Bigetron Red Aliens yang masih remaja, dimana usia tersebut mereka rentan terkena emosi dan tidak bisa mengendalikannya. Akan tetapi, ada seorang pelatih dan salah satu pemain yang sudah dewasa yang dapat mengendalikan emosi teman lainnya agar dapat keluar dari rasa kekecewaan. Peran dari seorang pelatih dan salah satu pemain yang sudah dewasa menjadi sangat penting yang selalu memberikan kata-kata ataupun nasehat berupa perkataan yang baik (*qaulan karima*), sehingga pemain Red Aliens dapat memenangkan permainan tersebut.

B. Saran

Dari penelitian yang sudah dilakukan dan segala keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pemilik tim *esport*, video di *channel* Bigetron TV yang menampilkan dibalik layar pemain yang sedang mengikuti *tournament* dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk tim *esport* lain yang ingin menampilkan video serupa pada channel youtube masing-masing dengan memperhatikan kesesuaian seluruh aspek yang berkaitan dengan standar peraturan di youtube dan sesuai dengan agama Islam juga.
2. Bagi masyarakat, untuk dapat meningkatkan kesadaran akan sikap kritis dan selektif ketika bermain *game online* yang hampir seluruh pemainnya banyak yang berkata dan berperilaku kurang baik (*toxic communication*). Pertimbangkan dengan seksama manasaja perilaku yang sesuai dengan etika dalam komunikasi Islam, serta mengganti perilaku komunikasi yang buruk dengan yang baik agar tercipta insan yang berakhlakul karimah.
3. Bagi mahasiswa, bahwa skripsi ini mudah-mudahan dapat membantu dan memberikan referensi yang baru tentang sebuah perilaku komunikasi pemain *game online*. Sebaiknya untuk memahami tentang konsep etnografi virtual pada skripsi ini secara mendalam sehingga dalam menganalisis data agar dapat menghasilkan data yang akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Abdul. & Muis. 2001. *Komunikasi Islami*, (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Anisya, Ninda. 2022. Diakses dari <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/ninda/apa-itu-bigerton-esport-yang-banyak-disukai-remaja?page=all> Pada tanggal 11 Oktober 2023 pukul 21.46.
- Amir, Mafri. 1999. *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*. (Jakarta: Logos Wacana Ilmu).
- Ben K, Daniel. 2011. *Handbook of Research on Methods and Techniques for Studying Virtual Communities: Paradigms and Phenomena*. (New York: Information Science Reference).
- Cangara, Hafidz. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Clinton, Bill & Oik, Yusuf. Game PUBG *Mobile* Diunduh 100 Juta Kali di Android. (2018). Diakses si internet pada 15 Mei 2023. <https://tekno.kompas.com/read/2018/10/16/19080037/game-pubg-mobile-diunduh-100-juta-kali-di-android>.
- C, Panati. 1981. *Breakthrough: Astonishing advances in Your Lifetime in Medicine, Science and Technology*, (New York: Berkeley Books).
- Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka).
- Djupri, M. 2008. *Kamus Suroboyoan Indonesia*. (Surabaya: Henk Publika).
- Fauzan, Latif Ahmad. 2019. *Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang)*. (Yogyakarta: Jurnal Ilmu Komunikasi. Universitas Gadjah Mada). Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 4 No. 1.

- Firmansyah, Yudi Aulia. "Apa Itu PUBG *Mobile*". (2020). Diakses dari internet pada 10 Mei 2023. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>
- Ghulusy, Ahmad. 1987. *Ad-Da'watul Islamiyah*. (Kairo: Darul Kitab).
- Hariyanto, Didik. 2021. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Sidoarjo: UMSIDA Press).
- Hasan, Alif. 2011. *Jago Bikin: Game Online*. (Jakarta Selatan: Mediakita).
- Hefni, Harjani. 2015. *Komunikasi Islam*, (Jakarta: Prenadamedia Group).
- Hersey. P & Blanchard. K.H., 2016. *Pengantar Teori Kepemimpinan Situasional*. (Medan: Jurnal Dinamika Manajemen).
- Hine, Christine. 2015. *Ethnography for Internet. Embedded, Embodied, and Every day*. (New York: Bloomsbury Academic).
- Ilaihi, Wahyu. MA. 2010. *Komunikasi Dakwah*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya).
- Irwan, 2017. *Etika Dan Perilaku Kesehatan*, (Yogyakarta: CV Absolute Media).
- Jaya, Mertha, I. M. L. 2020. *Metode Penelitian Dan Kualitatif* (Yogyakarta: Quadrant).
- Kalangi, J.S. 2016. *Psikologi Sosial*. (Jakarta: Kencana).
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. 2015. *Linguistic Analysis of Toxic Behavior in a Online Video Game*, (Springer International Publishing Switzerland). Vol 8852.
- Malfasari, Eka. 2021. *Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja*. (STIKES Payung Negeri Pekanbaru). Jurnal Keperawatan Jiwa, Vol. 9, No. 01.
- Mattinen, Topias & Macey, Joseph. (2018). *Online abuse and age in Dota 2*. In *Proceedings of the 22nd International Academic*

Mindtrek Conference. (Finland: Uni).

Muslimin. 2021. *Komunikasi Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara).

M, Moefad. 2007. *Perilaku Individu Dalam Masyarakat Kajian Komunikasi Sosial*, (Jombang: El-DeHa Press Fakultas Dakwah IKAHA).

Nasrullah, Rulli. 2018. *Riset Khalayak Digital: Perspektif Khalayak Media dan Realitas Virtual di Media Siber*. Jurnal Sosioteknologi. Vol. 17. No. 2.

Nasrullah, Rulli. 2017. *Etnografi Virtual. Riset Komunikasi, Budaya dan Sosio Teknologi di Internet*. (Bandung: Simbiosis Rekatama Media).

Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riser Media Siber (cybermedia)*. (Jakarta: Kencana).

Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif* (Bandung: Tarsito).

Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. (Palembang: PT. Rineka Cipta).

Nurikhsani, Gregah. 2021. Diakses dari internet <https://www.bola.com/e-sports/read/4470172/menilai-pmgc-2020-kurang-gereget-btr-luxxy-ini-bukan-turnamen-tapi-skrim-doang?page=2> pada tanggal 14 Oktober 2023 pukul 22.11.

Priono, Akbar. 2020. Diakses dari internet. <https://hybrid.co.id/post/profil-bigetron-esports> pada tanggal 10 Oktober 2023 pukul 22.45.

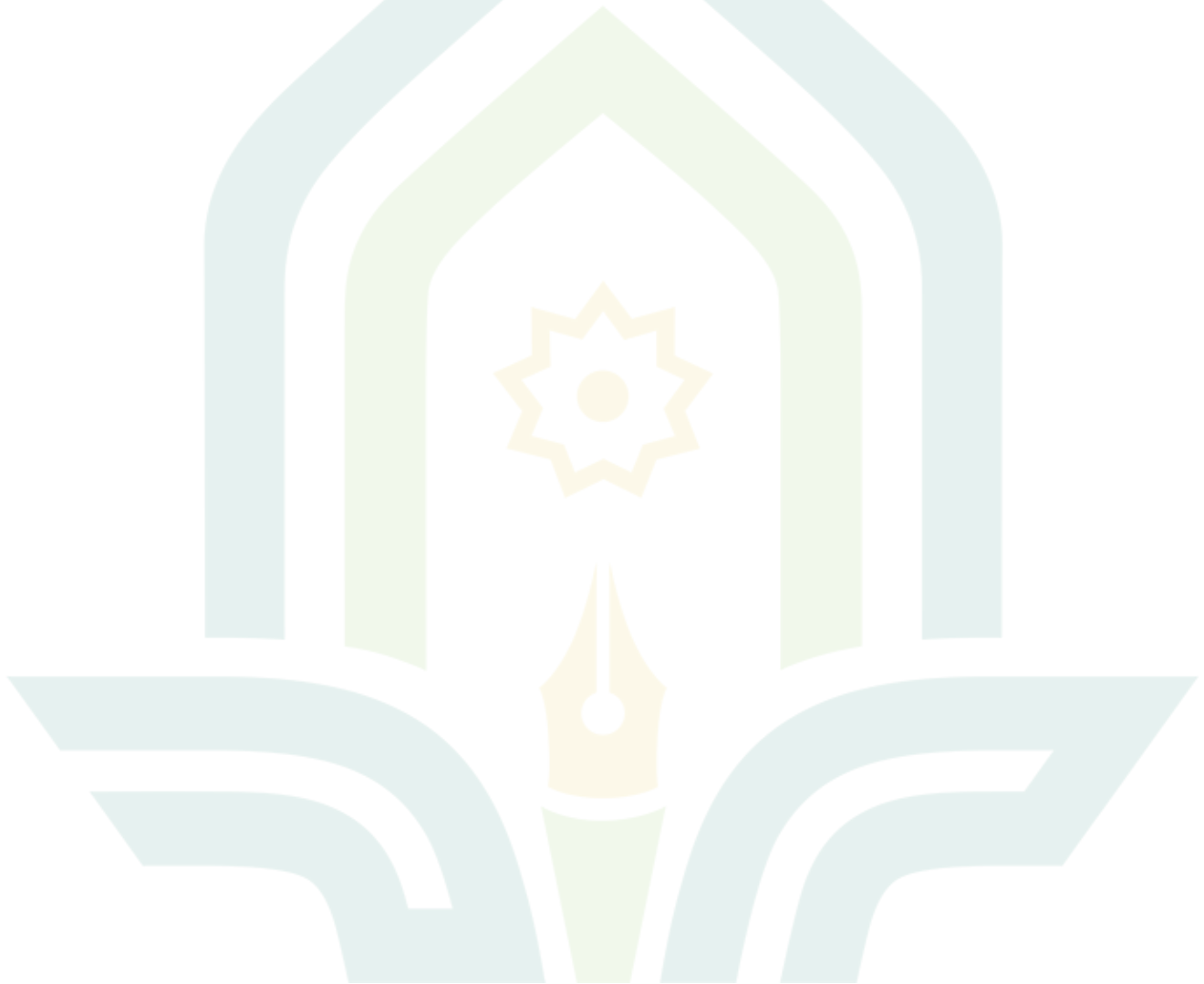
Rahmat. 1999. *Efektivitas Berkomunikasi dalam Islam*, Cetakan pertama, (Bandung: Mizan).

Rakhmat, Jalaluddin. 1994. *Islam Aktual: Refleksi Seorang Cendekiawan Musllim* (Bandung: Mizan).

- Rakhmat, Jalaluddin. 1995. *Metode Penelitian Komunikasi*, (Jakarta: Pustaka Jaya).
- Ritonga, M Husni. 2019. *Psikologi Komunikasi*, (Medan: Perdana Publishing).
- Saefullah. 2007. *Kapita Selekta Komunikasi: Pendekatan Agama dan Budaya*. (Bandung: Simbiosis Rekatama Media).
- Salam, Burhanuddin. 2000. *Etika Individual, Pola Dasar Filsafat Moral*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Salim, Agus. 2006. *Teori & Paradigma Penelitian Sosial* (Yogyakarta: Tiara Wacana).
- Saputra, Pramana. 2023. *Dampak Microtransaction pada Kepuasan Pemain di PUBG Mobile*, (Universitas Tanjungpura Pontianak). *Equator Journal of Management and Entrepreneurship*, Vol. 11, No. 02.
- Sopiah, S. M. E. 2010. *Metode Penelitian-Pendekatan Praktis Dalam Penelitian* (Yogyakarta: CV Andi Offset).
- Spradley, James P. 1997. *Metode Ernografi*, Terjemah. Misbah Zulfa Elizabeth, (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya).
- Syahdan. 2019. Diakses dari <https://duniagames.co.id/discover/article/profile-langkah-gila-bigetron-ra-menjadi-tim-pubg-mobile-terbaik-dunia> pada tanggal 13 Oktober 2023 pukul 23.11.
- Syaiful Bahri, Djamarah. 2004. *Pola Komunikasi Keluarga Orang Tua dan Anak Dalam Keluarga*, (Jakarta: PT Rineka Cipta).
- Taufik, Tata. 2012. *Etika Komunikasi Islam*. (Bandung: Pustaka Setia).
- Triyantama, Alvie Rosalino. & Santoso, Edi. 2019. *Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport*. (Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto). *Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, Vol. 7, No. 01.

Wynalda, Regina. 2023. *Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya* (Universitas Muhammadiyah Palangkaraya). *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, Vol 9 No. 1.

Zuhaily, Wahbah. 1991. *Tafsir Munir*. (Beirut: Dar al-Fikr).



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Muhammad Syahrul Falah
Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 11 April 2000
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Desa Wonoyoso Gg. 2 Kecamatan
Buaran Kabupaten Pekalongan
Email : falahmuhammadsyahrul@gmail.com

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Abdul Hamid
Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil
Nama Ibu : Yuswaroh
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

C. Riwayat Pendidikan

1. Raudhatul Athfal Muslimat Wonoyoso Lulus tahun 2006
2. Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Wonoyoso 01 Lulus tahun 2012
3. Madrasah Tsanawiyah Salafiyah Wonoyoso Lulus tahun 2015
4. Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon Lulus tahun 2018
5. Tercatat sebagai mahasiswa Strata Satu (S1) pada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan tahun 2019/2020.

Demikian daftar riwayat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan sebagaimana mestinya.