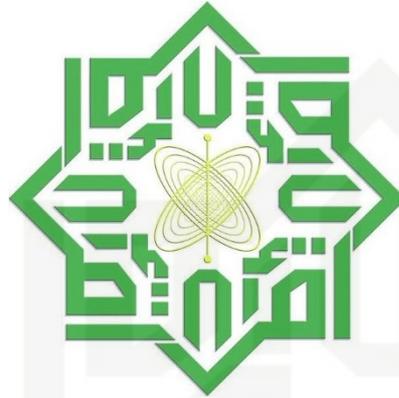


**FENOMENA GAME *MOBILE LEGENDS*: *BANG BANG*  
SEBAGAI *GAMING TRENDSETTER*  
DI KALANGAN SISWA KELAS XI MAN 2 PEKANBARU**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

**Oleh:**

**BIMA BRAYUDA ALZI**

**NIM. 12040311573**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM  
RIAU  
2024**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
**كلية الدعوة و الاتصال**  
**FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION**  
 Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
 Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: ialn-sq@Pekanbaru-Indo.net.id

**PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Bima Brayuda Alzi  
 Nim : 12040311573  
 Judul : Fenomena Game *Mobile Legends: Bang Bang* Sebagai *Gaming Trendsetter* Di Kalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin  
 Tanggal : 20 Mei 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 20 Mei 2024



Drs. Idron Rosidi, S.Pd, M.A  
 NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Sekretaris/ Penguji II,

Dr. Musfaldy, M. Si  
 NIP. 19771201 200003 1 003

Mustafa, M. I. Kom  
 NIP.19810816202321 1 012

Penguji III,

Penguji IV,

Dr. Usman, M. I. Kom  
 NIP.19860526 202321 1 013

Yudhi Martha Nugraha, S. Sn., M.Ds  
 NIP. 19790326 200912 1 002



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
 FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
 كلية الدعوة و الاتصال  
 FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION  
 Jl. H. R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
 Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: lain-sq@Pekanbaru-Indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Bima Brayuda Alzi  
 NIM : 12040311573  
 Judul : Fenomena *Game Mobile Legend : Bang Bang Sebagai Gaming Trendsetter* dikalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu  
 Tanggal : 10 Mei 2023

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 10 Mei 2023  
 Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Dr. Usman, M. I. Kom  
 NIP. 130 417 119

Penguji II,

Rusyda Fauzana, M. Si  
 NIP. 19840504 201903 2 011

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**FENOMENA GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG SEBAGAI GAMING  
TRENDSETTER DI KALANGAN SISWA KELAS XI MAN 2 PEKANBARU**

Disusun Oleh :



**BIMA BRAYUDA ALZI**  
NIM. 12040311573

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 29 April 2024

Pembimbing,



**Dra. Atjih Sukaesih, M.Si**  
NIP. 19691118 199603 2

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



**Dr. Muhammad Badri, M.Si**  
NIP. 19810313 201101 1 004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama: Bima Brayuda Alzi

NIM: 12040311573

Tempat/ Tanggal Lahir: Pekanbaru, 02 Agustus 2002

Judul Skripsi: *Fenomena Game Mobile Legends: Bang Bang Sebagai Gaming Trendsetter Di Kalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa menulis skripsi ini berdasarkan dari hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat dari karya orang lain, saya akan mencantumkan dengan sumber yang jelas.

Jika dalam pernyataan ini ada ketidakbenaran, maka saya menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan karya tulis ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 30 April 2024

Pernyataan,  
  
 \_\_\_\_\_  
 Brayuda Alzi  
 NIM. 12040311573



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 30 April 2024

No. : Nota Dinas  
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar  
 Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,  
**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi**  
 di-

Tempat.

**Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.**

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Bima Brayuda Alzi  
 NIM : 12040311573  
 Judul Skripsi : Fenomena Game *Mobile Legends: Bang Bang* Sebagai *Gaming Trendsetter* Di Kalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

**Wassalamua'alaikum: Warohmatullahi Wabarokatuh.**

Pembimbing,

**Dra. Atjih Sukaesih, M.Si**  
 NIP. 19691118 199603 2 001

Mengetahui:

**Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,**

**Dr. Muhammad Badri, M.Si.**  
 NIP. 19810313 201101 1 004

UIN SUSKA RIAU

## ABSTRAK

**Nama** : Bima Brayuda Alzi  
**Jurusan** : Ilmu Komunikasi  
**Judul** : *Fenomena Game Mobile Legends: Bang Bang* Sebagai *Gaming Trendsetter* Di Kalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru

Fenomena *Game Mobile Legends* dinikmati oleh semua kalangan, hal tersebut terlihat pada beberapa sekolah menengah atas di Pekanbaru. Para siswa cenderung menyukai *game* ini dalam mengisi waktu luang sewaktu sekolah, hal itu terjadi karena *game* ini mengandung nilai komunikasi interpersonal para siswa, menyalurkan hobi serta mengikuti tren. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Fenomena *Game Mobile Legends* sebagai *Gaming Trendsetter* di kalangan Siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang berlandaskan teori fenomenologi. Penelitian ini diperoleh melalui 3 teknik pengumpulan data, yaitu: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Penelitian ini membuktikan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi seseorang memainkan *Game Mobile Legends*, diantaranya karena banyak-nya orang-orang di sekitar juga memainkan *Game Mobile Legends* tersebut. Seseorang melihat di lingkungan sekitar-nya banyak yang memainkan *Game Mobile Legends*, hal itu membuat seseorang tertarik dan ikut memainkan-nya. Faktor lain yaitu *game Mobile Legends* sebagai penghibur bagi yang memainkan. Seseorang yang sedang bosan atau jenuh dengan memainkan *game* ini mampu menjadi alat/media untuk menghibur diri. Faktor lain lagi bahwa seseorang gemar bermain *Game Mobile Legends* karena *game* tersebut bergenre strategi. *Game* yang bersifat strategi dapat mengasah kecerdasan seseorang, kemampuan, kreatifitas dan sportifitas seseorang sehingga bisa menjadi ajang pengembangan diri. *Game Mobile Legends* juga dapat menciptakan komunikasi interpersonal antar siswa, karena siswa mendapatkan respon positif saat berinteraksi selama bermain *game*, hal itu membuat informan menjadi lebih solid dengan teman-teman dan menjadi lebih akrab, interaksi positif yang dilakukan selama bermain *game Mobile Legends* dapat menjadikan informan mengenal satu sama lainnya, namun ada juga informan yang mendapat respon negatif saat berinteraksi sewaktu bermain *Game Mobile Legends*.

**Kata Kunci:** Fenomena, *Game Mobile Legends*, *Trendsetter*, Siswa



## ABSTRACT

**Name** : Bima Brayuda Alzi  
**Major** : Ilmu Komunikasi  
**Title** : *The Phenomenon of Mobile Legends: Bang Bang Game as Gaming Trendsetter among Class XI Students of MAN 2 Pekanbaru.*

*The phenomenon of the Mobile Legends Game is enjoyed by all circles, this can be seen in several high schools in Pekanbaru. Students tend to like this Game in filling their free time during school, it happens because this Game contains the value of interpersonal communication of students, channeling hobbies and following trends. The purpose of this study was to determine the phenomenon of Mobile legend Game as Gaming Trendsetter among 11th grade students of MAN 2 Pekanbaru. This research uses a descriptive research method with a qualitative approach based on phenomenological theory. This research was obtained through 3 data collection techniques, namely: Observation, Interview and Documentation. The factor that someone plays the Mobile Legends Game is because many people around also play the Mobile Legends Game. Someone sees in the neighborhood that many people play the Mobile Legends Game, it makes someone interested and play it too. Another factor is the Mobile Legends Game as an entertainer for those who play. Someone who is bored or bored plays this Game and aims to entertain themselves. The factor that someone likes to play the Mobile Legends Game is because the Game is a strategy genre. Strategy Games can hone one's intelligence, abilities, creativity and sportsmanship so that they can become a place for self-development. Students' interpersonal communication in playing the Mobile Legends Game, students get a positive response when interacting while playing the Game, it makes informants become more solid with friends and become more familiar, positive interactions carried out while playing the Mobile Legends Game can make informants get to know each other, but there are informants who get a negative response when interacting while playing the Mobile Legends Game.*

**Keywords:** *Phenomenon, Mobile Legends Game, Trendsetter, Students*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kita limpahkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta kemudahan kepada kita sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi wa Sallam, keluarga, sahabat, dan pengikut setia hingga akhir zaman.

Alhamdulillah, penulis telah usai melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi yang telah dibimbing oleh Ibu Dra. Atjih Sukaesih, M.Si. Sehubungan dengan ini penulis telah mendapatkan serta menyelesaikan skripsi dengan judul **“Fenomena Game Mobile Legends: Bang Bang Sebagai Gaming Trendsetter dikalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru”**

Penulis tentu menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kesalahan serta kekurangan didalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk penulisan skripsi ini agar kedepannya menjadi lebih sempurna lagi. Apabila terdapat banyak kesalahan pada skripsi ini penulis mohon maaf sebesar-besarnya dan penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga penulis yang telah membantu dan memberi support dalam menyelesaikan skripsi ini. Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis telah banyak memperoleh berbagai bimbingan, bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Terutama untuk kedua orang tua terkasih, Ayahanda **Aliabuzar** dan Ibunda **Zaitun** yang tak henti-hentinya menyemangati dan memenuhi kebutuhan penulis baik secara moril, materil serta doa yang tulus kepada penulis. Terimakasih kepada abang kandung penulis, **Fahrory Septian Alzi** dan kakak ipar penulis, **Rindu Putri Puspa** yang



## Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

telah memberikan dukungan serta bantuan selama penulis melaksanakan perkuliahan. Dan terima kasih kepada keponakan yang sangat penulis sayangi, **Farez Althafariz Rafisqy, Raffasya Zehan Alfarizqy** karena telah hadir di tengah kehidupan penulis dan menjadi salah satu alasan penulis untuk terus berjuang.

Pada kesempatan ini pula penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Hairunnas, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Prof. Imron Rosidi, S.Pd., M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Prof. Masduki, M.Ag, Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si, Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag, selaku Wakil Dekan I, II, III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Ibu Dra. Atjih Sukaesih, M.Si. Selaku Dosen Pembimbing skripsi sekaligus Penasehat Akademik bagi penulis yang telah bersedia memberikan pengarahan, informasi, nasehat dan support bagi penulis dari semester I (satu) hingga saat ini. Beliau selalu meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis mulai dari awal hingga skripsi ini selesai.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen pengampu mata kuliah yang telah rendah hati untuk berbagi ilmu, nilai dan pengalaman bagi penulis mulai dari awal hingga akhir.
9. Kepada seluruh staf dan pegawai yang bekerja di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau terutama pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah berusaha memberikan kinerja terbaiknya dalam memberikan pelayanan akademik bagi penulis untuk mengurus surat menyurat ataupun dokumen penting lainnya.
10. Informan penelitian yaitu Ali Ridwan, Bintang Putra, Hamdu Dwi, Moh Abdul Aziz, Raditya Hasan dan triangulator penelitian ini Ibu Mery Novikawati, M.Pd. yang telah bersedia dimintai keterangan dan menerima peneliti dengan baik.
11. Terima kasih kepada Bapak Dermawan, S.Psi., M.Pd.I selaku Kepala P2MM MAN 2 Pekanbaru yang menerima peneliti dan memberi saran peneliti selama ingin memulai penelitian.
12. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan hingga sejauh ini. Terima kasih untuk segala hal yang tidak bisa dijabarkan secara keseluruhan melalui tulisan ini. Setelah melewati ratusan hari dengan penuh rasa pasrah, keinginan untuk menyerah dan keraguan-keraguan yang memuncak di dalam diri, dan ternyata kita berhasil membuktikan kepada banyak orang bahwa kita berhasil untuk tetap waras dan hidup hingga detik ini.
13. Terima kasih kepada teman-teman terdekat, Buddskuyy Fams dan Kutilang Pride yang selalu memberikan kesan baik, bantuan serta do'a dan harapan yang menguatkan selama penulis berproses dalam masa perkuliahan, khususnya dalam penyusunan skripsi ini.
14. Terima kasih kepada teman-teman Ilmu Komunikasi Angkatan 2020, khususnya Broadcasting I 2020 yang telah berjuang bersama sejak awal dan mengukir banyak hal baik serta kenangan. Terima kasih karena telah mengiringi perjalanan hidup penulis dengan kesan baik yang tidak akan pernah terlupakan. Semoga takdir baik berpihak kepada kita sehingga suatu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hari, kita dapat bertemu kembali dan saling berbagi cerita. Sampai bertemu di kesempatan selanjutnya.

15. Dan terakhir, terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat dituliskan satu-persatu namun, tentunya telah memberikan banyak bantuan, dukungan, dan hal-hal baik sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat kepada seluruh kalangan yang membutuhkan dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya. Aamiin Yaa Rabbal Alamin.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Pekanbaru, 29 April 2024

Bima Brayuda Alzi



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Penegasan Istilah .....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Kegunaan Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Kajian Terdahulu .....	6
2.2 Landasan Teori .....	14
2.3 Kerangka Pemikiran .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Desain Penelitian .....	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
3.3 Sumber Data Penelitian .....	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.5 Validitas Data .....	31
3.6 Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
4.1 Sejarah MAN 2 Pekanbaru.....	34
4.2 Identitas MAN 2 Pekanbaru .....	35
4.3 Visi Dan Misi Sekolah.....	36
4.4 Pejabat Kepala MAN 2 Kota Pekanbaru .....	36
4.5 Struktur Organisasi Sekolah.....	37
4.6 Kurikulum .....	38
4.7 Program Madrasah dan Sistem Pembelajaran .....	39

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.8	Agenda Rutin Madrasah .....	39
4.9	Sumber Daya Manusia .....	40
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>
5.1	Hasil Penelitian .....	43
5.2	Pembahasan.....	60
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>68</b>
6.1	Kesimpulan.....	68
6.2	Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>76</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran.....	27
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	37
Gambar 5.1 Pola Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	67



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Draft Wawancara.....	76
Lampiran 2 Dokumentasi.....	78
Lampiran 3 Surat Pelaksanaan Tugas Riset.....	82
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Riset.....	83



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Media komunikasi merupakan suatu alat yang berguna untuk menyampaikan pesan atau informasi dari komunikator kepada khalayak tertentu. Media dapat membantu mempercepat penyampaian informasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Bagi kalangan masyarakat tertentu, *handphone* dan sejenisnya yang merupakan kemajuan teknologi juga digunakan untuk kepentingan hiburan/relaksasi seperti *game online*.

Sejak awal kemunculannya, *game online* terus dan semakin berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *nintendo*, *sega*, dan *online game* lainnya, dan yang sedang tren beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan remaja yaitu *game online*, *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via *Internet*. (Young, 2009)

*Game online* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) terkenal di Indonesia, *Mobile legend* selalu menghadirkan beragam hero dan pertandingan seru setiap harinya. *Game* ini banyak digandrungi atau disukai oleh anak remaja pada era milenial sekarang ini karna dinilai memiliki keseruan tersendiri dalam bermain *game*.

*Game Mobile legend* mulai marak di masyarakat pada tahun 2018, sebagai *game* yang disenangi masyarakat baik dikalangan tua, muda maupun remaja, tidak terkecuali dikalangan siswa. Banyak yang mengadakan kompetisi untuk *game* tersebut baik tingkat nasional maupun tingkat internasional.

*Game Mobile legend: Bang Bang* sebagai *Gaming Trendsetter* dikalangan masyarakat terutama siswa MAN 2 Pekanbaru sangat diminati. Hal ini sejalan dengan pernyataan Putro, sisi positifnya bahwa dengan



bermain *game Mobile legend*, pemain memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan memenuhi beberapa kebutuhan seperti penggunaan waktu untuk kegiatan santai atau *leisure*. (Putro, 2013:12)

Komunikasi interpersonal yaitu proses penyampaian pesan dan informasi secara langsung atau tatap muka dengan individu lainnya, dengan beberapa efek dan respon balik. Sangat penting untuk menggunakan cara yang tepat dalam berkomunikasi dengan pemain agar informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh teman-teman dan mendapatkan respons yang positif. (Kusuma, et al., 2024)

*Game Mobile Legends* yang dimainkan oleh siswa-siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru tentunya melibatkan komunikasi interpersonal antar siswa, mulai dari penyusunan strategi untuk memenangkan pertandingan, pengambilan keputusan saat bermain dan mengatur tim agar selalu positif dan kompak. Komunikasi interpersonal yang baik maka akan terbentuknya suatu kepuasan selama bermain *game*, keharmonisan dan menjadikan sesama pemain lebih solid.

Dalam *game Mobile legend* ini, para pemain tidak hanya sekedar bermain dan berkomunikasi secara tatap muka, tetapi bisa melakukan komunikasi dengan fitur yang disediakan oleh *Mobile legend* seperti *chat rooms*, *voice chat* (*speaker* dan *microphone*) untuk bisa saling berkomunikasi jarak jauh atau berkomunikasi secara virtual. (Wijaya & Paramita, 2019) Rata-rata pemain lebih dominan untuk menggunakan chat rooms dengan alasan agar para pemain tidak merasa canggung karena belum pernah kenal dengan antar pemain.

Beberapa artikel mengatakan bahwa komunikasi virtual yang ada dalam *game Mobile Legends* disebut efektif karena dibutuhkan komunikasi untuk mencapai kemenangan dalam sebuah *game* serta menguntungkan karena dapat berkomunikasi dengan orang lain tidak hanya disatu tempat dan bertatap muka, tetapi juga dapat berkomunikasi dengan orang yang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



tidak dikenal dan berkomunikasi lewat dunia maya baik di luar pulau maupun dunia. Selain itu dengan adanya sarana komunikasi yang disediakan oleh *Game Mobile legend* dapat memudahkan para pemain *game* untuk mengarahkan para pemain yang belum terlalu mahir untuk memainkan *game Mobile legend* dan saling bertukar pendapat untuk meraih kemenangan. (Wijaya & Paramita, 2019)

Fenomena *game Mobile Legends* yang dinikmati oleh semua kalangan maupun lapisan masyarakat, tidak terkecuali para peserta didik pada satuan pendidikan. Hal tersebut terlihat pada Siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru. Para siswa cenderung menyenangi *game Mobile Legends* dalam mengisi waktu luang atau pada saat jam istirahat atau pada saat pergantian jam pelajaran, hal itu terjadi karena *game* ini mengandung nilai komunikasi interpersonal para siswa, menyalurkan hobi serta mengikuti tren.

*Game Mobile Legend* ini sangat diminati di kalangan siswa. Berdasarkan wawancara pra riset pada beberapa siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru, mereka menyatakan bahwa mereka sangat menyenangi *game Mobile Legends* sebagai suatu permainan, karena *game Mobile Legend* dapat mengisi waktu luang dan menghilangkan jenuh belajar pada jam istirahat. Karena MAN 2 Pekanbaru ini menerapkan sistem pembelajaran *Full Day School* dimulai dari Senin-Jumat dan Sabtu diisi dengan kegiatan Ekstrakurikuler. Kemudian ditambahkan lagi bahwa *game Mobile Legend* memiliki sisi positif dimana dapat melatih kekompakan dan membentuk pola pikir cepat dalam pengambilan keputusan yang tepat. Pihak sekolah juga mengadakan perlombaan *Mobile Legends* di saat para siswa telah menyelesaikan ujian semester yang biasa disebut dengan *Classmeeting*, hal tersebut menjadi wadah bagi para siswa yang gemar bermain *game Mobile Legends* sehingga para siswa bisa menyalurkan hobi dan bakat mereka, hal tersebut menjadi tolak ukur *game Mobile Legends* ramai dimainkan dan menjadi *Trendsetter* di kalangan siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru. Beberapa siswa MAN 2 Pekanbaru gemar memainkan *game* tersebut,

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mereka mengikuti ajang kompetitif *game Mobile Legends* di luar maupun di dalam sekolah

Hobi bermain *Mobile Legends* membuat para siswa Ketika berada di rumah juga menghabiskan waktu luang untuk bermain *Mobile Legends*, karena memang *game* ini mengandung nilai *Entertaint/hiburan*. Meskipun beberapa orang tua dari siswa MAN 2 Pekanbaru merasa tidak setuju atau melarang anaknya untuk bermain *game* ini, karena dianggap berdampak menjadikan siswa tidak dapat mengatur antara waktu istirahat dan belajar ketika di rumah.

Berdasarkan pernyataan diatas, penulis tertarik untuk mengkaji dan mengungkap secara mendalam tentang Fenomena *Game Mobile legend Bang Bang* sebagai *Gaming Trendsetter* dikalangan Siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru.

## 1.2. Penegasan Istilah

### 1.2.1 Fenomena

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Fenomena didefinisikan sebagai hal-hal yang dapat diamati dengan panca indera dan dapat dijelaskan secara ilmiah, seperti fenomena alam, peristiwa luar biasa, keajaiban, fakta, kenyataan dan peristiwa yang tidak terlupakan. (Farid & Sos, 2018)

### 1.2.2 *Mobile Legend*

Beberapa pakar mendefenisikan, bahwa *Mobile Legend* adalah adalah produk *mobile game* yang hadir lebih dahulu dan langsung menjadi favorit fans genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) mengalahkan *game* dengan format yang sama seperti *Arena of Valor Vain Glory* dan *League of Legend*. (Goenawan, 2017)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### 1.2.3 *Gaming Trendsetter*

*Gaming Trendsetter* adalah kunci utama dalam menciptakan tren yang dapat dengan mudah menyebar dan menjadi viral, sehingga banyak orang yang terpengaruh untuk mengikuti tren tersebut.

### 1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Fenomena *Game Mobile legend* sebagai *Gaming Trendsetter* dikalangan Siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru?

### 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian untuk mengetahui Fenomena *Game Mobile legend* sebagai *Gaming Trendsetter* dikalangan Siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru

### 1.5. Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk menambah kajian mengenai media komunikasi. Memberikan kontribusi pemahaman tentang *Game Mobile legend* sebagai *Gaming Trendsetter* dikalangan Siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru
2. Bagi penulis sendiri, penelitian ini berguna untuk penyelesaian studi Strata Satu (S1) Prodi Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau dan berhak mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Terdahulu

Terdapat beberapa kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain yaitu:

1. Skripsi yang berjudul “**Fenomena *Game Online Mobile Legends* Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)**”, yang disusun oleh Albima Rama Sudharto (2018) Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan pola Komunikasi dan Ketergantungan terhadap *game Mobile Legends*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teori yang dianggap relevan dalam penelitian ini adalah *Defendency Theory*, Teknologi Komunikasi, dan Dampak dari *Game online*. Informan dalam penelitian ini sebanyak empat orang yang merupakan mahasiswa aktif Universitas Sumatera Utara yang telah memainkan *game Mobile Legends* selama minimal satu tahun. Teknik penarikan sampel menggunakan *Purposive Sampling* dan *Snowball Sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan (observasi) dan wawancara mendalam. Sedangkan analisis data dilakukan melalui Model Miles dan Huberman. Adapun hasil yang diperoleh yaitu perubahan pola komunikasi seperti berkurangnya komunikasi terhadap orang di sekitar penggunaannya dan ketergantungan yang ditimbulkan oleh *game Mobile Legends*. Selain itu, dampak yang ditimbulkan oleh *game Mobile Legends* yang diharapkan menjadi pertimbangan mahasiswa sebelum menggunakan *game* tersebut, sehingga tidak merubah aktivitas keseharian dan mengganggu kuliah mahasiswa Universitas Sumatera Utara.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Skripsi yang berjudul “**Fenomena Game online Mobile legend di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)**”, yang disusun oleh Rizky Wahyudy (2020) Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Fenomena *Game online Mobile legend* di Pekanbaru (Studi Fenomenologi pada komunitas Avatarius Squad). Dalam membentuk makna penelitian ini menggunakan teori fenomenologi terkait dengan motif dalam bermain *Game Mobile legend*. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dari Alfred Schutz. Dalam penelitian ini lokasi penelitian dilakukan di Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Informan dalam penelitian ini adalah 7 pemain inti dari komunitas avatarius squad yang terdiri dari 1 ketua, 5 pemain inti dan 1 pemain cadangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif bermain *Game Mobile legend* terdiri dari motif masa lalu (motif karena) yaitu hobi, trend, pengaruh teman dan motif hiburan, serta motif masa depan (motif untuk) dalam bentuk popularitas dan lebih dihargai dalam bermain *game*.
3. Skripsi yang berjudul “**Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin**”, yang disusun oleh Delvikarani (2019) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang bagaimana pola komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dengan anak dalam mengatasi pecandu *Game online Mobile Legends*. Adapun jenis penelitian ini bersifat lapangan dan memberikan gambaran realitas sesungguhnya yang terdapat di lapangan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merupakan penelitian lapangan (field research), dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan orang tua dari anak yang menjadi pecandu *Game online Mobile Legends*. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teori Relational Dialectics dari Leslie Baxter dan Barbara Montmogery. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *Game online "Mobile Legends"*. Ditunjukkan dengan beragam pola dan tipe interaksi orang tua dengan anak dalam menghadapi dampak kecanduan *Game online Mobile Legends* diantaranya pola komunikasi otoriter, pola komunikasi permissive dan pola komunikasi demokratis. Didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anaknya yang pecandu *Game online* tersebut selalu terjadi kontradiksi didalamnya karena keinginan-keinginan yang berbeda antara orang tua dengan anak. adapun faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu dan kultur (budaya) untuk melakukan komunikasi interpersonal. Sedangkan faktor pendukungnya adalah konsep diri dan hubungan interpersonal untuk melakukan komunikasi interpersonal.

4. Skripsi yang berjudul "***Game Mobile Legends: Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse***", yang disusun oleh Bahrul Ulum (2018) Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai berbagai motif pendorong perilaku mahasiswa penggemar *Mobile Legends Bang Bang* dan memahami relevansinya sebagai "kebutuhan palsu" dalam tinjauan teori "one dimensional man" Herbert Marcuse. Metode penelitian dalam skripsi ini dikaji dengan metode penelitian kuantitatif, yaitu kajian lapangan (field research). Hasil penelitian ini ditemukan bahwa yang



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendorong para mahasiswa UINSA menjadi kecanduan bermain *Mobile Legends Bang Bang* adalah karena (1) terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka, (2) mereka membutuhkan refreasing guna untuk menghilangkan stress dari aktivitas perkuliahan, (3) mereka juga tengah mengikuti trend yang sedang marak di lingkungan sekitarnya, dan (4) menurut mereka tingkat kesulitan *game*-nya cukup tinggi. Sedangkan perspektif teori “One Dimensional Man” melihat bahwa kasus kecanduan *Mobile Legends Bang Bang* yang tengah terjadi pada mahasiswa UINSA adalah akibat dari kemajuan teknologi yang dibentuk dan dimanfaatkan oleh sistem totaliter status quo yang represif. Sistem totaliter tersebut telah mengemas dalam bentuk-bentuk penindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara yang nyaman, lembut, dan rasional. Fakta bahwa *Mobile Legends Bang Bang* ini dibuat dan dikemas lebih menarik sehingga bisa menjadikan mahasiswa UINSA terlena dan betah berlama-lama untuk meng-explore segala sesuatu yang berada di dalamnya. Akibatnya mereka tidak bisa menyadari bahwa apa yang tengah berlangsung adalah sebuah penindasan. Kondisi yang tengah terjadi pada para mahasiswa tersebut memperlihatkan bahwa bermain *Mobile Legends Bang Bang* memang sudah tidak lagi menjadi kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar. Disinilah kemudian pemikiran Marcuse tentang “kebutuhan palsu” (*false need*) menemukan relevansinya.

5. Skripsi yang berjudul “**Fenomena Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Sebagai Penggemar Game Online di Telkom University)**”, yang disusun oleh Dian Saputra (2019) Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Telkom University Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif dan perubahan perilaku penggunaannya setelah sekian lama memainkan *game* ini dengan intensif. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan teknik penentuan



informan menggunakan teknik Purposive Sampling. Peneliti mengambil 5 mahasiswa dengan kriteria tertentu sebagai subjek dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa motif para mahasiswa memainkan *game* ini dan adanya perubahan perilaku individu maupun sosial yang dirasakan oleh para penggunanya. Perubahan perilaku yang terjadi pada para pengguna *game Mobile Legends: Bang Bang* ini menghasilkan efek positif yang diantaranya menaikkan mood penggunanya, melatih pola pikir penggunanya dan melatih kesabaran. Adapun efek negatif dari *game* ini, diantaranya membuat ketergantungan, berkurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, hingga menurunnya tingkat prestasi penggunanya.

6. Penelitian oleh Nugrananda Janttaka, Wahyu Juniarta (2020) dengan judul “**Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung**”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak *Game online mobile legend* pada anak usia sekolah dasar di desa junjung kecamatan sumbergempol. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan penelitian fenomenologi. Instrumen yang digunakan yaitu dokumentasi, wawancara, dan observasi. Hasil dari analisis data penelitian diatas menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki permasalahan berupa dampak negatif yang ditimbulkan oleh *Game online Mobile legend* adalah B I, BA, FE dan NA mereka berempat memenuhi seluruh indikator berupa kecanduan bermain *game*, terisolasi dengan lingkungan sekitar, gangguan psikologis, permasalahan mental seperti mudah emosi. Adapun dampak positifnya dari ketujuh anak tersebut adalah mengenal perkembangan teknologi serta memahami aturan yang berlaku, melatih perkembangan motorik dan menambah penguasaan kosakata asing.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Penelitian oleh Muhammad Arif, Sandy Aditya (2022) dengan judul **“Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak perilaku komunikasi pemain *Game online Mobile Legends* bang bang dengan terhadap fitur chat in-*game*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teori Computer Mediated Communication (CMC), dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Negeri Padang (UNP). Kesimpulan pada Penelitian ini meliputi; dampak positif yang ditimbulkan yaitu fitur ini bisa membuat kerjasama antar tim lebih kompak, pemain juga bisa menemukan orang baru melalui fitur ini. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah sering keluar kata-kata kasar antar pemain dan tidak jarang ujaran kebencian juga keluar dari antar pemain ketika sudah larut dalam permainan *game* ini.
8. Penelitian oleh Maria Rumiris Tamba, Rorim Panday (2021) dengan judul **“Pengaruh Bermain *Game* Dan *Game Mobile Legend* Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa”**. Di Indonesia *game Mobile legend* dapat menimbulkan kontroversi yang dianggap berbahaya bagi anak-anak dan mahasiswa di karena memiliki dampak negatif yang tidak mendidik bagi anak-anak bahkan mahasiswa. Dalam bermain *game mobile legend* memiliki pengaruh positif dan negatif. Pada saat itulah mereka lebih mementingkan waktunya untuk bermain *game* dari pada untuk belajar maupun mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dosen. Hal inilah yang dapat menurunkan tingkat konsentrasi belajar dan dapat menurunkan tingkat kecerdasan mereka akibat pengaruh dalam bermain *game*. Oleh karena itu sebelum dampak kecanduan dari bermain *game mobile legend* menjadi besar maka dilakukan pencegahan dengan cara membatasi untuk penggunaan handpone, menghapus aplikasi *game* tersebut dari



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

handpone dan menggunakan waktu luang untuk hal-hal yang bermanfaat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh bermain *game mobile legend* terhadap proses pembelajaran mahasiswa. Sampel penelitian ini berjumlah 20 responden mahasiswa yang pernah menggunakan *game mobile legend* dan pengumpul data menggunakan kuesioner. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *games mobile legend* sangat berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran mahasiswa.

9. Penelitian oleh M. Ichsan Nawawi, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti, Sartika Poppysari Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, Ismail Marsuki (2021) dengan judul “**Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar**”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game Mobile Legends* terhadap minat belajar mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif korelasional, dimana populasi yang diambil yaitu mahasiswa/i aktif Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang bermain *game mobile legend*. Untuk menentukan sampel digunakan teknik quota sampling dengan menentukan porsi sebanyak 10 orang tiap jurusan di Faklutas Sains dan Teknologi. Pengambilan data melalui google form kemudian data diolah dengan aplikasi SPSS. *Game mobile legend* merupakan salah satu dari 5 besar *game* MOBA yang dimainkan paling banyak di pasar android dan banyak digemari oleh kaum pelajar tidak lain ialah mahasiswa/i. Variabel *game Mobile Legends* terdiri atas tiga indikator yaitu: terpaan media, motivasi bermain, dan perilaku imitasi. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan uji hipotesis diperoleh nilai  $F$  hitung  $3,620 > F$  tabel  $2,71$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Terpaan Media ( $X_1$ ), Motivasi



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bermain (X2) dan Perilaku Imitasi (X3) secara simultan terhadap Minat Belajar (Y). Nilai R<sup>2</sup> (R Square) sebesar 0,112 artinya pengaruh variabel *Game Mobile legend* terhadap Minat Belajar sebesar 11,2% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak dikaji pada penelitian ini. Dari temuan penelitian ini, disarankan kepada dosen dan mahasiswa agar menjadikan *game* sebagai sarana media pembelajaran agar menumbuhkan kreativitas dan pembelajaran yang menyenangkan.

10. Penelitian oleh Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan & Rehia K. Isabela Barus (2018) dengan judul “**Dampak *Game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Mahasiswa**”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah dampak positif dan dampak negatif dari bermain *Game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area yang bermain *game*. Teori yang dipakai dalam penelitian ini antara lain komunikasi, new media, dampak positif dan negatif *Game online*. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana yang menjadi informan dalam penelitian ini kelima mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi, wawancara mendalam serta bukti dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak dari bermain *Mobile Legends* dipengaruhi bagaimana sikap dari para pemainnya, acuh terhadap lingkungan sosialnya, boros dalam segi waktu dan ekonomi, bisa mendapatkan teman baru di dunia maya dari negara lain sehingga tidak membatasi hubungan interaksi, menambah wawasan dan pengalaman mengenai teknologi.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih yang saling berinteraksi secara langsung. Pesan yang disampaikan secara langsung antara individu-individu tersebut melalui beragam komunikasi baik verbal dan non-verbal. Komunikasi interpersonal bertujuan untuk saling bertukar informasi, membangun hubungan yang baik, menyampaikan ide atau gagasan, dan menciptakan suatu pemahaman bersama.

Komunikasi interpersonal jika dipahami yaitu seperti menganonimkan, dapat didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi di dalam diri komunikator. Oleh karena itu, dapat didefinisikan sebagai komunikasi yang membutuhkan pelaku atau individu lebih dari satu orang. (Ferry, 2015:362-376)

#### 2.2.1.1 Aspek-Aspek Komunikasi Interpersonal

Menurut Maulana dan Gumelar dalam artikel Diasmoro, komunikasi interpersonal mencakup beberapa aspek, yaitu:

- 1) Terbuka, bersedia untuk memberikan dan menerima informasi sesuai dengan dorongan yang datang dengan menggunakan pikiran dan perasaan.
- 2) Perhatian, Berada di tempat yang sama dan mengalami perasaan yang sama dengan orang yang mengalaminya
- 3) Perilaku yang mendukung atau *supportive*
- 4) Perilaku Positif, berarti bahwa seseorang dalam menghadapi suatu masalah tidak bersikap bertahan melainkan bersedia melakukan dan menerima tindakan untuk mengurangi masalah tersebut.
- 5) Kesetaraan berarti bahwa kedua komunikan memiliki nilai yang sama, atau sesuatu untuk diberikan. (Okky, 2017:107-125)

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.2.1.2 Jenis-jenis Komunikasi Interpesonal

Menurut Effendy dalam artikel Marlina, secara teoritis komunikasi interpersonal dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu:

1) Komunikasi Diadik (*Dyadic Communications*)

Komunikasi diadik adalah jenis komunikasi pribadi yang terjadi antara dua orang: seorang komunikator menyampaikan pesan dan seorang komunikator menerima pesan. Situasi komunikasi seperti ini akan terlihat dalam komunikasi triadik atau kelompok, baik keluarga maupun kelompok di kelas atau seminar. Dalam suatu kelompok, ada kecenderungan bahwa seseorang memilih untuk berinteraksi dengan seseorang yang dikenal sebagai primasi diadik, yang berarti bahwa setiap dua orang dari sekian banyak orang dalam kelompok tersebut terlihat dalam komunikasi berdasarkan kepentingan masing-masing. (Sri, 2011)

2) Komunikasi Triadik (*Triadic Communication*)

Komunikasi triadik terdiri dari tiga orang: seorang komunikator dan dua komunikan. Misalnya, komunikator A menyampaikan pertama kepada komunikator B, setelah mendapat respons atau tanggapan, si A beralih ke komunikator C yang juga berbicara secara dialogis. Jika dibandingkan dengan bentuk komunikasi lain seperti komunikasi kelompok dan massa, komunikasi triadik merupakan jenis komunikasi interpersonal yang paling efektif dalam kegiatan mengubah opini, perilaku dan sikap komunikan. (Sri, 2011)

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 2.2.2 Fenomenologi

Fenomenologi dalam Bahasa Yunani yaitu *Phainomenon* dan *Logos*, *Phainomenon* artinya “apa yang tampak” dan *Logos* artinya studi. Sedangkan dalam Bahasa latin disebut dengan *Phenomenologia*. Fenomenologi merupakan studi pengetahuan yang dapat ditimbulkan karena rasa ingin tahu, objek pengetahuan berupa kejadian-kejadian yang dilalui oleh pengalaman secara sadar.

Dalam penjelasan singkat, sesungguhnya manusia pada waktu-waktu tertentu mempraktikkan fenomenologi dalam kehidupannya sehari-hari. Manusia mengamati fenomena, manusia membuka diri dan membiarkan fenomena itu tampak pada dirinya, lalu mulai memahaminya. Manusia memahami dalam perspektif fenomena itu sendiri, bagaimana fenomena itu “bercerita” kepada manusia tersebut.

Menurut Littlejohn & Foss (2009), Fenomenologi merupakan pengalaman sadar orang terhadap sebuah fenomena sesuatu yang secara aktif dapat digali dan dipahami lebih dalam sehingga mempunyai kemampuan untuk digunakan menjadi landasan teoritis. Tradisi Fenomenologis mempunyai asumsi teoritis bahwa kejadian atau kondisi dan benda yang hadir dalam lingkup pengalaman dapat digunakan untuk memahami peristiwa yang terjadi disekitarnya dan dalam kutub penelitian kualitatif, tradisi fenomenologis berada pada penempatan yang paling subjektif sehingga sebuah data utama dalam realitas didapatkan dari pengalaman nyata.

Stanley Deetz dalam Littlejohn (2009), mengemukakan tiga gagasan utama fenomenologi. *Pertama*, pengetahuan ditemukan secara langsung dalam pengalaman sadar manusia yang akan mempengaruhi pandangan manusia terhadap dunia ketika berkaitan dengannya. *Kedua*, arti yang melekat pada benda terdiri atas pengalaman manusia terhadap hubungannya dengan benda tersebut

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan kata lain, hubungan manusia dengan benda tertentu akan dapat menentukan arti dari benda tersebut baginya. *Ketiga*, bahwa dalam memberkan arti pada sebuah benda diperlukan sebuah alat sehingga defenisi dan ekspresi terhadap benda tersebut dapat berlaku umum dan alat tersebut disebut Bahasa.

Berikut adalah beberapa pengertian fenomenologi lainnya:

- Fenomenologi adalah studi tentang esensi-esensi seperti: esensi kesadaran, esensi persepsi, dsb.
- Fenomenologi adalah filsafat yang menempatkan esensi-esensi dalam eksistensi; bahwa manusia dan dunia tidak dapat dimengerti kecuali dengan bertitik tolak pada aktifitasnya
- Fenomenologi merupakan suatu filsafat transcendental yang menanggukhan sikap natural dengan maksud untuk memahaminya dengan lebih baik
- Fenomena merupakan filsafat yang menganggap dunia “sudah ada” mendahului refleksi, sebagai suatu kehadiran yang tidak terasingkan. (Nuryana et al., 2019)

#### 2.2.2.1 Teori Fenomenologi Alfred Schutz (1899-1959)

Pendekatan fenomenologi Schutz menawarkan perspektif baru terhadap orientasi penelitian dan secara spesifik pemahaman makna yang terbentuk dari realitas kehidupan sehari-hari yang terkandung dalam penelitian dan dapat diterapkan dalam dunia sosial. Menurut Alfred Schutz, proses menjadikan sesuatu bermakna diawali dengan proses kognitif, dimana makna muncul ketika seseorang melakukan interaksi sosial dengan orang lain dan bagi Schutz, setiap tindakan manusia selalu mempunyai makna. (Hasbiansyah, 2008)

Pemikiran Schutz terhadap fenomenologi adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui Interpretasi. Proses Interpretasi digunakan Schutz untuk memperjelas

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

makna sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang tersirat. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada motif, makna dan pengalaman seseorang. Schutz memberikan pandangan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang akan selalu melakukan tindakan sosial dalam kehidupan sehari-hari dan Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, dimana ketika seseorang bertindak dan mengambil sikap dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pemahaman terhadap realitas sosial memiliki sifat intersubjektif dan biasanya disebut sebagai *the life world*. Menurut Schutz yang dikutip oleh Tika Ristia Djaya dalam jurnalnya, ada enam karakteristik dari *the life word* yaitu: (Tika, 2020:24)

1. Adanya kesadaran
2. Manusia yakin terhadap realita social
3. Dalam kehidupan sehari-hari orang melakukan interaksi
4. Pengalaman seseorang merupakan totalitas dari pengalaman dia sendiri
5. Komunikasi dan tindakan sosial merincikan dunia intersubjektif
6. Adanya perspektif waktu dalam masyarakat

#### 2.2.2.2 Konsep Motif

Setiap tindakan atau perilaku manusia pada dasarnya mempunyai motif tertentu. Menurut Ahmadi dalam bukunya, motif adalah suatu dorongan yang timbul dalam diri seseorang sehingga menimbulkan keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu. Ahmadi juga mengatakan bahwa motif seseorang berasal dari kebutuhan (*need*). Dimana kebutuhan manusia dianggap karena adanya kekurangan. Kondisi seperti inilah

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang menyebabkan seseorang akan melakukan tindakan agar kebutuhannya terpenuhi. (Ahmadi, 2009:192-193)

Berdasarkan pemikiran Alfred Schutz, Tindakan seseorang berdasarkan dua faktor motif yaitu: (Kuswarno, 2009:111)

1. *In-Order-to-Motif*, merupakan motif seseorang yang mengarah pada tindakan di masa yang akan datang. Artinya seseorang akan melakukan suatu tindakan karena sudah memiliki tujuan yang telah ditentukan.
2. *Because Motives*, merupakan tindakan yang mengarah pada masa lalu. Artinya seseorang akan melakukan tindakan karena mempunyai alasan dari masa lalu ketika seseorang itu melakukannya.

#### 2.2.2.3 Konsep Makna

Setiap tindakan yang dilakukan manusia mempunyai makna tersendiri. Schutz mendefinisikan sebagai perilaku yang membentuk suatu makna, Schutz juga mengatakan bahwa ketika seseorang melihat atau mendengar apa yang dikatakan atau diperbuat oleh orang lain, maka seseorang itu akan memahami makna dari tindakan tersebut.<sup>1</sup>Singkatnya, makna adalah hubungan antara subjek dan simbolnya, yang artinya suatu makna pada hakikatnya terbentuk berdasarkan hubungan antara lambang/symbol dan pemikiran manusia (objek). (Winda & Firdaus, 2018:19)

Dalam jurnalnya Winda & Firdaus (2018), Blumer mengatakan bahwa terdapat tiga asumsi mengenai makna yakni sebagai berikut:

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Manusia (subjek) melakukan tindakan terhadap manusia lainya berdasarkan makna yang diberikan orang lain pada mereka.
2. Makna terbentuk dalam proses interaksi antar manusia.
3. Makna dapat berubah melalui proses interpretatif.

## 2.2.2.4 Konsep Pengalaman Komunikasi

Setiap individu yang mengalami suatu peristiwa menciptakan suatu pengalaman yang membawa pesan atau informasi tertentu. Informasi yang diperoleh akan diubah menjadi pengetahuan. Dalam jurnal Novitri dan Wirman, Hafiar menyatakan bahwa suatu peristiwa yang mengandung unsur komunikatif akan menjadi pengalaman komunikatif tersendiri bagi individu dan pengalaman komunikatif yang dianggap penting adalah pengalaman yang paling diingat dan mempunyai makna khusus terhadap individu. (Novitri & Wirman, 2016:9)

Pengalaman fenomena yang dimunculkan dalam penelitian ini adalah pengalaman fenomena komunikasi. Wood, dalam jurnal Novitri dan Wirman (2016:9), mendefinisikan komunikasi sebagai “suatu proses sistematis di mana individu berinteraksi dengan dan melalui simbol-simbol untuk menciptakan dan menafsirkan makna. Artinya komunikasi mengacu pada proses sistematis antara individu yang berinteraksi melalui simbol-simbol tertentu untuk menciptakan dan menafsirkan makna. Jadi pengalaman mengarah ke suatu yang dialami dan fenomena yang dialami akan dikelompokkan menjadi pengalaman tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, memberikan suatu gambaran dari setiap pengalaman yang dialami seseorang mempunyai karakteristik yang berbeda dan dikategorikan menjadi

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman positif atau menyenangkan dan pengalaman negatif atau tidak menyenangkan.

## 2.2.3 Pengertian *Game online* dan sejarah perkembangannya

### 2.2.3.1 Pengertian *Game online*

*Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dengan waktu bersamaan melalui jaringan *Internet/online*, *Game online* melakukan interaksi antara satu orang dengan yang lain untuk mencapai suatu tujuan permainan, menyelesaikan misi serta mencapai nilai tertinggi/*high score* dalam dunia virtual.

Menurut Bobby Bodenheimer dalam Dianty, *game online* didefinisikan sebagai program permainan yang terhubung ke jaringan yang dapat dimainkan di mana saja, kapan saja dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam kelompok di seluruh dunia dan Salinan gambar menarik sesuai keinginan, didukung oleh komputer. (Dianty, 2012)

*Game online* juga dilengkapi dengan fasilitas *chatting* yang memudahkan para pemain untuk berkomunikasi secara virtual dengan pemain lain tanpa terkendala jarak sekalipun. Tidak jarang pemain *Game online* membuat komunitas maya yang berisi perkumpulan orang-orang yang gemar bermain suatu *Game online*. (Dewi, 2019)

*Game online* pada dasarnya untuk mengusir rasa lelah dan refreshing otak sehabis melakukan aktifitas sehari-hari. *Game online* juga memberi manfaat seperti hiburan untuk yang memainkannya serta memberi tantangan untuk bagi pemain. Hal itu yang disukai oleh masyarakat dalam bermain *Game online*. (Putra, 2021)

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tidak sedikit orang yang menjadikan *game online* sebagai hobi untuk mengisi waktu luang. Apabila masih dilakukan dalam batasan yang wajar dan tidak mengganggu aktivitas maupun kondisi kesehatan, kebiasaan ini sebenarnya tidak bermasalah. Berdasarkan data yang dilansir dari wartaekonomi.co.id pada tahun 2022 Indonesia jadi negara ke-3 dengan pemain *game online* terbanyak. Didapatkan sebanyak 46% orang Indonesia beralih bermain *game* seluler/*mobile* untuk pertama kalinya. Ia juga menyebutkan dari data-data yang ada sebanyak 55% dari pengguna *game online* ini adalah remaja pria.

#### 2.2.3.2 Sejarah Perkembangan *Game online*

Perkembangan *Game online* terjadi karena perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. *Booming* nya *Game online* ini merupakan dampak dari pesatnya jaringan komputer yang pada masa sebelumnya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi *Internet* dan terus berkembang pesat sampai sekarang.

Pada tahun 1969, pertama kalinya komputer hanya bisa dimainkan oleh 2 orang saja untuk bermain *game*, kemudian berkembanglah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut lebih banyak tanpa harus berada pada ruangan yang sama (*Multiplayer Games*). (Wahyudah & Harmanto, 2014:655-669)

Seperti yang dijelaskan oleh J. Baran, pada tahun 1976 *Fairchild Camera and Instrument* memperkenalkan *Channel F*, *game* rumah pertama yang dapat diprogram dan konsol *game* pertama dengan menggunakan kaset *ROM*. *Mattel Toys* membawa *game* elektronik yang sebenarnya pada alat genggam



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

elektronik pada tahun 1977, dengan judul seperti *MissileAttack*, *Auto Race* dan *Football* yang dapat dimainkan dalam alat genggam, layar *LED (light emitting diode)* dan *LCD (liquid crystal display)*. Pada tahun 1979, *Milton Bradley* meluncurkan *Microvision*, *game* sistem genggam pertama yang dapat diprogram. Dua mesin permainan yang diimpor dari Jepang, *Pac-Man* dari Namco pada tahun 1980 dan *Donkey Kong* dari Nintendo pada tahun 1981, langsung menjadi *game* klasik, terlaris sepanjang masa, dan dengan perkenalan konsol *game* yang inovatif dari Nintendo bernama NES pada tahun 1985, *game* untuk versi rumah berhasil dengan baik. (Baran & Stanley, 2008)

Berdasarkan 2 Penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Game online* ini memiliki bermacam-macam *genre*, mulai dari *action*, *Strategy*, *adventure*, *MOBA*, *RPG*, *MMORPG*, *Battleground*, *Simulation Games* dan lain-lain. *Game* yang sedang ramai dimainkan oleh masyarakat Indonesia terutama remaja saat ini adalah *Game online* bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, *game* ini merupakan sub-genre dari *game* bergenre *RTS (Real Time Strategi)*. Penjelasan dari *game RTS* yaitu *game* yang berjalan dalam satu waktu serentak antara semua pemain, sehingga membuat para pemain harus mengambil keputusan dalam waktu yang bersamaan, *game RTS* juga mengharuskan para pemain untuk menyusun strategi agar bisa memenangkan sebuah pertandingan atau kompetisi. (Dewi, 2019)

Adapun *game* yang dihadirkan dari *game* bergenre *MOBA* ini sangat beragam, seperti *AOV (Arena Of Valor)*, *VainGlory*, *LoL (League of Legends)*, *WidlRift*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *Dota2*, *Lokapala*, *Marvel Super War*, *Bug Heroes 2*, *Onmyoji*



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Arena*, dan lain-lain. Namun *game* MOBA yang sedang ramai dimainkan oleh masyarakat Indonesia bahkan dunia pada saat ini adalah *game Mobile Legends: Bang Bang* yang bisa dimainkan melalui *Smartphone*.

#### 2.2.4 Game Mobile Legends

*Mobile Legends* merupakan permainan bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dengan mengandalkan *strategy* dan kerja sama yang melibatkan 2 tim yang saling berlawanan. Setiap tim beranggotakan 5 pemain (5v5) yang saling bekerja sama untuk menghancurkan benteng utama pertahanan lawan untuk mencapai kemenangan.

Menurut Sudharto (2018) *Game Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) adalah sebuah *game online* gratis yang terinspirasi dari League of Legends. *Game* yang dirancang untuk ponsel asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis Mobile Legend ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS. Empat tahun pasca kelahiran *Mobile Legends*, kini *game* terbitan Moonton ini berhasil menjadi salah satu *game* terpopuler di ASEAN. *Game* ini telah menjadi sangat populer di Indonesia karena kesederhanaannya yang memungkinkan siapa saja untuk bermain, serta komunitas yang kuat yang terbentuk di sekitar *game* tersebut.

Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis (*base*) musuh sambil mempertahankan *base* mereka sendiri, untuk mengendalikan tiga jalur (*lane*) yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang diperkuat menggunakan *tower* yang menghubungkan antar *base*. Pemain akan mengendalikan satu hero dalam pertandingan. Pemain bisa memilih hero tersebut dari daftar hero yang dimiliki, hero yang ada dapat dikategorikan menjadi beberapa kelompok (*role*) yaitu *marksman*, *tank*, *support*, *fighter*,



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*mage, dan assassin*. Pada umumnya setiap hero memiliki satu skill pasif dan tiga skill aktif, skill tersebut dapat dipilih satu setiap levelnya. Selama berjalannya permainan, hero akan bertambah level seiring bertambahnya *experience* (pengalaman). (Delvikarani, 2019)

Menurut Kompasiana.com dalam web nya, perkembangan *e-sport Mobile Legends* di Indonesia telah ditunjang oleh beberapa faktor, termasuk popularitas *game* itu sendiri dan adanya kompetisi yang diadakan secara reguler. Salah satu kompetisi yang paling penting adalah MPL (*Mobile Legends Professional League*) Indonesia, yang merupakan liga esport profesional yang diadakan setiap tahun. Kompetisi ini menarik banyak tim dan pemain yang berbakat, serta menyediakan hadiah uang tunai yang besar untuk para pemenangnya.

### 2.2.5 Kompetitif *E-Sport Mobile Legends* di Indonesia

Perkembangan *E-Sport Mobile Legends* di Indonesia telah ditunjang oleh beberapa faktor, termasuk popularitas *game* itu sendiri dan banyaknya kompetisi yang diadakan secara reguler. Kompetisi ini menarik banyak tim dan pemain yang berbakat, serta menyediakan hadiah uang tunai yang besar untuk para pemenangnya.

Salah satu kompetisi yang paling besar adalah MPL (*Mobile Legends Professional League*) Indonesia, yang merupakan liga *e-sport* profesional yang diadakan setiap tahun. Liga ini menggunakan sistem klasemen yang berjalan selama 8 minggu (*week*), dalam klasemen terdiri dari 8 tim yang saling bertanding dan mengumpulkan poin untuk mendapatkan tiket menuju *Playoff*, jika tim telah menyelesaikan pertandingan selama 8 minggu, tim dengan klasemen peringkat 1 dan 2 akan mendapatkan tiket menuju *Upper Bracket Playoff*, tim dengan klasemen peringkat 3 – 6 akan mendapatkan tiket menuju *Lower Bracket Playoff*, sedangkan tim yang berada di peringkat 7 dan 8 tidak mendapatkan tiket menuju *Playoff* dan dinyatakan gugur dalam liga.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tim yang mendapatkan tiket *Upper Bracket Playoff* masih mempunyai 1 kesempatan bermain jika pertandingan pertama tim tersebut mengalami kekalahan, sedangkan tim yang mendapatkan tiket *Lower Bracket Playoff* jika pertandingan pertama mengalami kekalahan maka tim tersebut langsung gugur dalam *Playoff*.

Menurut Tirto.id dalam web nya, *Prize Pool* dari liga MPL Indonesia ini berjumlah \$300.000 dolar AS atau kisaran Rp4,3 – Rp4,5 Miliar Rupiah. Hadiah tersebut dibagi besar – kecil berdasarkan urutan juara pada akhir liga. Berikut pembagian *Prize Pool* dari liga MPL Indonesia.

- Juara 1 mendapatkan \$140,000 dolar AS (Rp2 Miliar)
- Juara 2 mendapatkan \$67,200 dolar AS (Rp963 Juta)
- Juara 3 Mendapatkan \$28,000 dolar AS (Rp400 Juta)
- Juara 4 Mendapatkan \$16,800 dolar AS (Rp240 Juta)
- Juara 5 dan 6 Mendapatkan \$10,525 dolar AS (Rp150 Juta)
- Juara 7 dan 8 Mendapatkan \$7,725 dolar AS (Rp110 Juta)

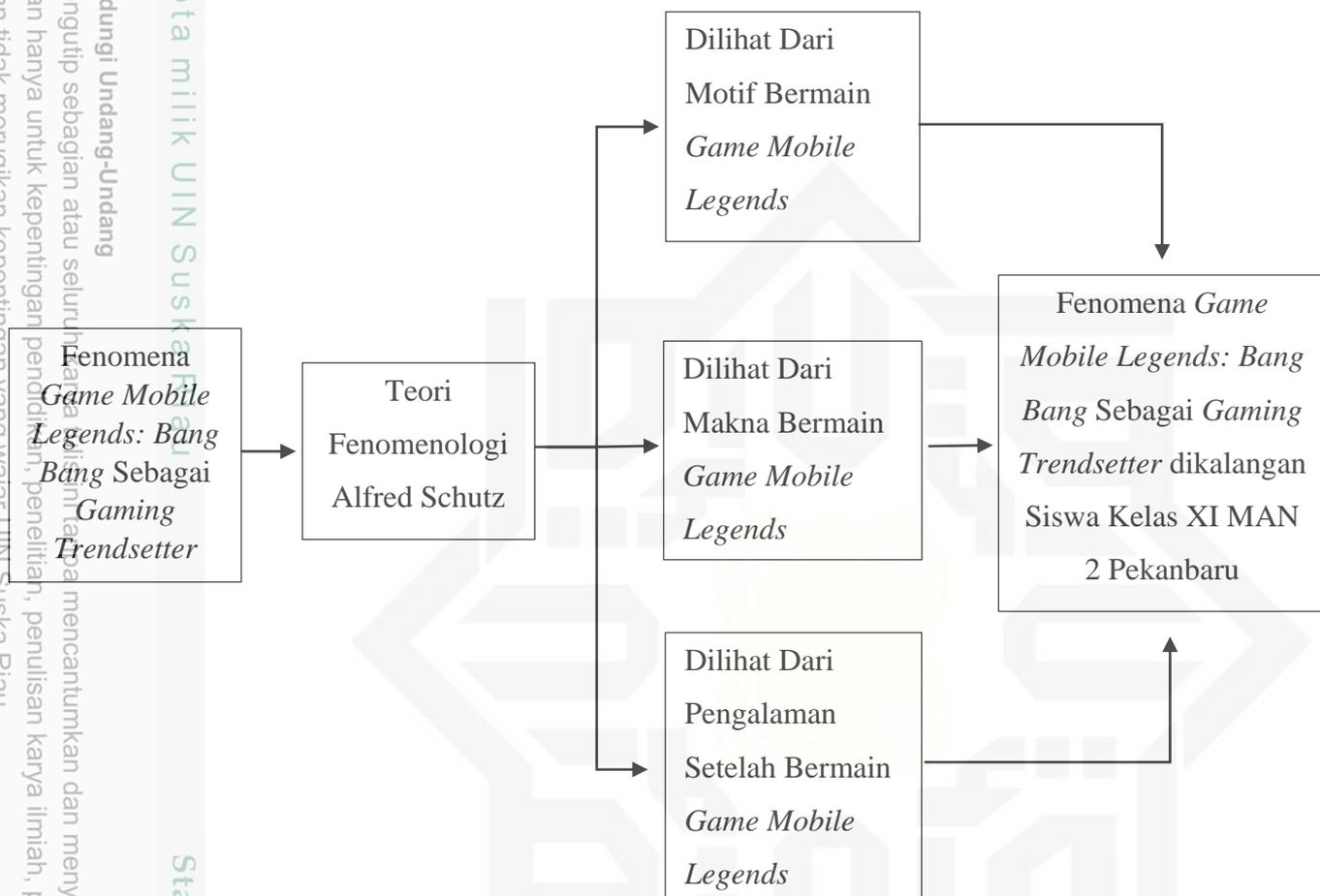
### 2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran diperlukan sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Kerangka pemikiran diperlukan sebagai landasan alur pikir penulis agar penelitian tepat sasaran. Berdasarkan landasan teori, maka peneliti mencoba menggambarkan alur penelitian.

Dengan adanya kerangka pemikiran akan mempermudah penulis dalam mengetahui bagaimana Fenomena *Game Mobile Legends: Bang Bang* Sebagai *Gaming Trendsetter* dikalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru. Dalam kerangka pemikiran ini, penulis menggunakan teori Fenomenologi Alfred Schutz (1899-1959)

### Bagan Kerangka Pemikiran

Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran



(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau hasil penelitian, tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian diartikan sebagai suatu upaya pengumpulan dan analisis data secara sistematis dan logis untuk mencapai hasil tertentu, dengan menggunakan metode-metode ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif, eksperimental atau noneksperimental, interaktif atau noninteraktif, tergantung tujuan dan hasil yang ingin diketahui sehingga berpengaruh pada paradigma yang menyelimutinya. Metode-metode tersebut telah dikembangkan secara intensif, melalui berbagai uji coba sehingga memiliki prosedur yang baku berdasarkan karakteristiknya. (Bachri & Bachtiar, 2010:46-62)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang berlandaskan teori fenomenologi. Peneliti menggunakan pendekatan ini sebagai upaya mencari dan menemukan permasalahan dengan memaparkan hasil berdasarkan fakta dan bukti. Menurut Basrowi (2001), Pendekatan kualitatif harus mampu menghasilkan gambaran yang mendalam tentang tutur kata, tulisan, dan perilaku yang mungkin dilakukan oleh individu, kelompok masyarakat, dan organisasi tertentu dalam suatu konteks yang dipelajari. Dalam penelitian kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti; perilaku, motif, tindakan dan lain-lain. Jelaskan dalam istilah kata dan bahasa dalam konteks alamiah tertentu dengan metode alami yang berbeda. (Moleong, 2005:6)

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui faktor apa yang menyebabkan fenomena *game Mobile Legends* sebagai *Gaming Trendsetter* di kalangan Siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru, dan bagaimana komunikasi interpersonal yang terjadi saat siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MAN 2 Pekanbaru yang beralamat di Jl. Diponegoro No.55, Cinta Raja, Kec. Sail, Kota Pekanbaru, Riau 28131. Pemilihan lokasi ini telah melalui beberapa pertimbangan dikarenakan hal-hal yang ingin diteliti ada pada lokasi ini. Selain itu, waktu penelitian dapat dijangkau karena rumah peneliti tidak terlalu jauh dari lokasi penelitian.

### 3.3 Sumber Data Penelitian

Sumber data penting digunakan dalam melaksanakan sebuah penelitian, sumber data bertujuan untuk menjelaskan valid atau tidaknya suatu penelitian. Peneliti menggunakan data primer dan sekunder untuk menyelesaikan penelitian.

#### 3.3.1 Data Primer

Data primer yaitu data yang didapatkan secara langsung dari informan tanpa perantara. Data primer yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil wawancara dan observasi peneliti dengan 5 siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru

Informan utama pada penelitian ini siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru yang aktif bermain *game online Mobile Legends*. Informan utama ditentukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan data dari informan dengan mempertimbangkan kriteria tertentu. (Sugiyono, 2014:53)

#### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data-data yang diperoleh secara tidak langsung, khususnya dari hasil dokumentasi dan data-data yang tersedia dari berbagai pihak atau instansi yang berhubungan dengan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian. Data sekunder adalah data yang didapatkan peneliti dalam format laporan, notulen, arsip, foto yang berhubungan dengan riset yang dilakukan.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data-data yang diperoleh dari *informan* agar data bisa disimpulkan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

#### 1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang diperlukan untuk memperoleh informasi untuk menjawab masalah penelitian menggunakan pancaindera seperti; penglihatan, penciuman, pendengaran. Hasil observasi berupa peristiwa, kejadian, aktivitas, objek, kondisi atau suasana tertentu dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata suatu peristiwa untuk menjawab pertanyaan penelitian. (Rahardjo & Mutia, 2011)

#### 2. Wawancara

Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang didahului beberapa pertanyaan informal yang mempunyai tujuan tertentu, wawancara penelitian ditujukan untuk mendapatkan informasi dari satu sisi, oleh karena itu hubungan simetris harus terlihat. Peneliti cenderung mengarahkan wawancara pada penemuan persepsi, perasaan, dan pemikiran *informan*. (Rachmawati & Imami, 2007:35-40)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara mendalam (*depth interview*), Menurut Milla dan Schumacher dalam artikel, mereka mendefinisikan wawancara mendalam merupakan aksi tanya jawab terbuka untuk memperoleh data tentang bagaimana *informan* menggambarkan dunia dan bagaimana mereka menjelaskan perasaannya tentang kejadian-kejadian yang berarti dalam hidupnya. (Satori & Komariah, 2013)

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan gambar atau foto kejadian sebagai pembuktian dalam mendukung benarnya suatu penelitian. Pengambilan data dilakukan pada siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru yang aktif bermain *game Mobile Legends*.

### 3.5 Validitas Data

Menurut Arikunto (2002) Validitas atau keabsahan data merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kebenaran data dengan memastikan data tersebut absah dan berkualitas. Data yang valid adalah data yang tidak berbeda dengan data yang sebenar-benarnya terjadi pada objek penelitian. Sedangkan menurut Kriyantono (2017), validitas data akan membuktikan apa yang telah diamati peneliti sesuai dengan kejadian sebenarnya, dan titik validitas data tersebut dapat diakui keabsahannya sehingga instrumen atau alat ukur yang digunakan dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini sebagai jenis validitas data, peneliti menggunakan Teknik triangulasi sumber data. Menurut Norman K. Denkin dalam Rahardjo, Triangulasi sumber data yaitu menggali kebenaran informasi melalui berbagai sumber dan metode perolehan data. Triangulator dalam penelitian ini adalah Ibu Mery Novikawati, M.Pd. selaku Waka Akademik di sekolah MAN 2 Pekanbaru.

Selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan dokumen tertulis, arsip, observasi terlibat (*participant observation*), dokumen sejarah, catatan pribadi, catatan resmi, dan gambar atau foto. Tentunya masing-masing dari cara tersebut menghasilkan data atau bukti yang beragam, dimana akan memberikan pandangan-pandangan (*insight*) yang berbeda mengenai fenomena yang diteliti. Beragam pandangan tersebut akan menghasilkan pengetahuan yang luas untuk memperoleh validitas data. (Rahardjo, 2010)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Menurut Miles dan Huberman dalam Agusta, terdapat tiga jalur analisis data kualitatif, yaitu:

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemusatan dan pemilihan perhatian dan penyederhanaan, transformasi dan pengabstrakan data kasar yang didapatkan dari catatan di lapangan. Proses ini terus berkelanjutan selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum semua data-data terkumpul. Cara reduksi data meliputi: Seleksi keta tatas data, ringkasan singkat data, menggolongkan data dalam pola yang luas

#### 2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan kegiatan disaat sekumpulan informasi atau data telah disusun, sehingga kemungkinan akan adanya penarikan dan pengambilan kesimpulan dan Tindakan. Bentuk penyajian data meliputi: Teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, bagan dan jaringan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan data dan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang mudah dicapai, sehingga memberi kemudahan dalam melihat apa yang sedang terjadi, tepat atau kurang tepanya dari kesimpulan atau melakukan analisis ulang.

#### 3. Penarikan Kesimpulan

Upaya untuk penarikan kesimpulan harus dilakukan peneliti secara terus menerus saat di lapangan. Mulai dari pengumpulan data, peneliti mulai mencari arti benda, mencatat keteraturan dari pola-pola dalam catatan teori, penjelesan dan konfigurasi yang memungkinkan, alur sebab-akibat dan proposisi. Kesimpulan ini tetap skeptis, terbuka dan longgar, tetapi kesimpulan harus sudah disediakan. Diawal-awal

belum terlalu jelas kemudian kesimpulan menjadi lebih rinci dan kokoh.

Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berjalan, dengan cara: memikirkan ulang selama penulisan, tinjau kembali catatan lapangan, tinjau ulang dan tukar pikiran dengan teman atau tim untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif, upaya yang luas untuk mengelompokkan atau menempatkan salinan temuan dalam seperangkat data yang lain. (Ivanovich, 2003)

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

#### 4.1 Sejarah MAN 2 Pekanbaru

Sambutan dari Kepala Madrasah Ghafardi, S.Ag., M.Pd.I. MAN 2 Pekanbaru. Madrasah Aliyah yang mengedepankan kualitas, lingkungan belajar yang nyaman serta penanaman nilai-nilai Islami. Kami berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan yang terbaik bagi anak bangsa, mendidik dengan sepenuh hati, mengajar dengan kompetensi dan membimbing dengan budi pekerti. Kami bertekad mendidik penerus bangsa yang tidak hanya cerdas, tetapi juga kreatif, inovatif dan juga agamis.

Kanwil Kementerian Agama Republik Indonesia Riau merencanakan MAN 2 Model Pekanbaru sebagai Madrasah Nasional Bertaraf Internasional pada tahun 2009. Untuk mewujudkan MAN 2 Model Pekanbaru sebagai Madrasah Nasional Bertaraf Internasional, MAN 2 Model Pekanbaru menjalin kerja sama dengan MAN Insan Cendikia Serpong, Banten.

Pada tahun 2013, MAN 2 Model Pekanbaru didapuk sebagai madrasah terbaik ke-4 nasional dengan meraih Madrasah Award dari Kementerian Agama Republik Indonesia. Madrasah ini juga dipercaya sebagai Madrasah Pendamping Kurikulum 2013.

Pada tahun 2019, MAN 2 Model Pekanbaru resmi melepaskan status percontohan dan berubah nama menjadi MAN 2 Kota Pekanbaru. meskipun tidak memakai nama model lagi, MAN 2 Kota Pekanbaru tetap menjadi salah satu dari 7 Madrasah rujukan nasional pada tahun 2020 dan menjadi salah satu Madrasah percontohan nasional untuk penerapan sistem pembelajaran berbasis SKS.

Selain menjadi Madrasah rujukan, Pada penerimaan tahun 2020 MAN 2 Kota Pekanbaru juga membuka program kelas keterampilan yang dibagi ke dalam 9 kelas keterampilan (diluar reguler & SKS Percepatan).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berikut Linimasa Pergantian Nama Sekolah:

- **Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) 6 Tahun** Pada Juli Tahun 1960 sesuai SK Menteri Agama Nomor 12 Tahun 1960
- **Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) 3 Tahun** Pada Tahun 1977
- **Madrasah Aliyah Negeri (MAN)** Pada Tahun 1990 sesuai SK Menteri Agama RI No. 42 tahun 1992
- **MAN 2 Model Pekanbaru** Pada Tanggal 20 Februari 1998 sesuai SK Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam No. EIV/PP.00.6/KEP/17.A/1998
- **MAN 2 Kota Pekanbaru** Madrasah Unggulan Akademik Nasional Pada Tahun 2021 sesuai SK Dirjen Pendis No. 1834 Tahun 2021

#### 4.2 Identitas MAN 2 Pekanbaru

Nama	: MAN 2 Pekanbaru
NPSN/NSM	: 10498812/13.1.1.14.71.002
Kelurahan	: Cinta Raja
Kode Pos	: 28131
Kecamatan	: Sail
SK Pendirian Sekolah	: NO. 64 Tahun 1990
Tahun Pendirian	: 1990
SK Akreditasi	: No. 193/BAP-SMK/KP-09/XI/2017
Nilai	: A
Email	: <a href="mailto:man2kotapekanbaru@gmail.com">man2kotapekanbaru@gmail.com</a>
Website	: <a href="https://m2mpekanbaru.sch.id">https://m2mpekanbaru.sch.id</a>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### 4.3 Visi Dan Misi Sekolah

#### a) Visi

Menjadikan Insan yang Bertaqwa dan Berkualitas

#### b) Misi

1. Menyiapkan pemimpin masa depan yang memiliki keteladanan dan berkarakter Islami (Tafaquh Fiddin)
2. Mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan minat bakat untuk meraih prestasi hebat pada tingkat nasional dan internasional
3. Meningkatkan kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan sesuai dengan kemajuan zaman
4. Meningkatkan sistem Penjaminan Mutu Madrasah yang berfokus pada Quality Assurance, Quality Control dan Quality
5. Menjalin Kerjasama dengan Lembaga Pendidikan dan Non Pendidikan dalam dan luar negeri
6. Mengembangkan potensi kewirausahaan dalam mewujudkan kerejahteraan bagi seluruh warga Madrasah
7. Menjadikan MAN 2 Kota Pekanbaru sebagai madrasah rujukan

### 4.4 Pejabat Kepala MAN 2 Kota Pekanbaru

#### a) Tahun 1960-1974

- A. Malik, menjabat tahun 1960-1961
- E. Dahnan Yunan, menjabat tahun 1961-1962
- M. Hasyim AR, menjabat tahun 1962-1966
- Syamsudin B.BA, menjabat 1966-1967
- Drs. H. Dahnan Yunan, menjabat tahun 1967-1974

#### b) Tahun 1974-1990

- Drs. H. Abdul Aziz Ahmad, menjabat tahun 1974-1976
- Drs. Amirullah, menjabat tahun 1976-1983
- Drs. T. Mukhtar, menjabat tahun 1983-1988
- Barmawi, menjabat 1988-1990

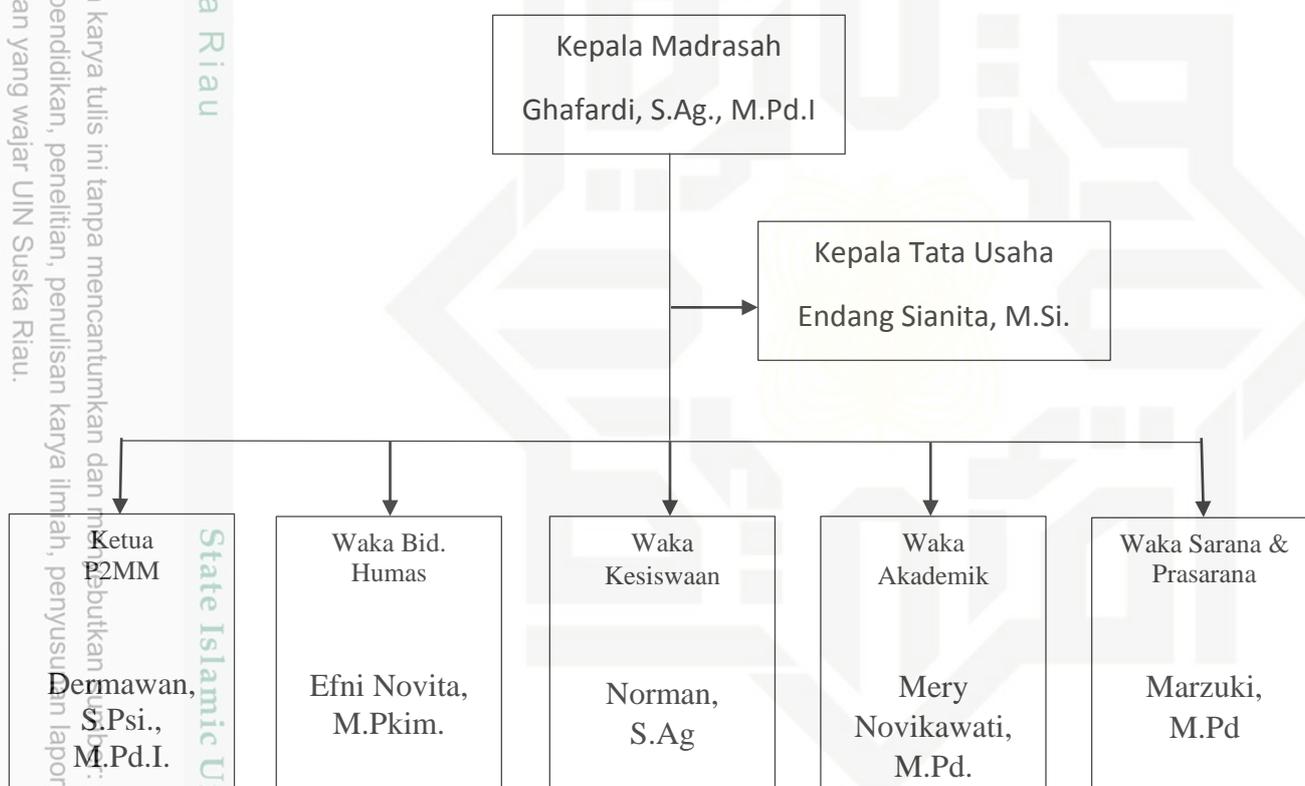
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### c) Tahun 1990-2022

- Drs. Syamsuar Ly, menjabat tahun 1990-2000
- Drs. H. Mukhlis, menjabat tahun 2001-2006
- Drs. H. Muliardi, M.Pd., menjabat tahun 2006-2016
- Norerlinda, M.Pd, menjabat tahun 2016-2022
- Ghafardi, S.Ag., M.Pd.I, menjabat tahun 2022-Sekarang

## 4.5 Struktur Organisasi Sekolah



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumbernya.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## 4.6 Kurikulum

### a) Kurikulum Merdeka (Kelas X)

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

### b) Kurikulum 2013 (Kelas XI dan XII)

Kurikulum 2013 (K-13/Kurtilas) adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum-2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaannya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan.

Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Di dalam Kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang dirampingkan dan materi yang ditambahkan. Materi yang dirampingkan terlihat ada di materi Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, dan sebagainya sedangkan materi yang ditambahkan adalah materi Matematika.

Materi pelajaran tersebut (terutama Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam) disesuaikan dengan materi pembelajaran standar Internasional

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

(seperti PISA dan TIMSS) sehingga pemerintah berharap dapat menyeimbangkan pendidikan di dalam negeri dengan pendidikan di luar negeri.

#### 4.7 Program Madrasah dan Sistem Pembelajaran

##### c) Program Madrasah

- Kelas Olimpiade
- Kelas Internasional
- Kelas Robotik
- Kelas Multimedia
- Kelas Riset
- Kelas Multibahasa
- Kelas Kinetik dan Seni

##### d) Sistem Pembelajaran

1. Kurikulum 2013 dengan Sistem SKS (Sistem Kredit Semester)
2. Kurikulum Merdeka Belajar dengan Jalur Mandiri Belajar

#### 4.8 Agenda Rutin Madrasah

##### a) Guru

1. Tadarus dan pengajian Bersama
2. Workshop peningkatan mutu guru yang dilaksanakan minimal 2 kali dalam satu tahun pelajaran
3. Studi tiru ke Lembaga Pendidikan yang berprestasi

##### b) Siswa

1. Akademik
  - Matrikulasi
  - Studi Perguruan Tinggi
  - Studi Lapangan Mata Pelajaran
  - Perkemahan Kepramukaan
  - Olimpiade Sains, Umum dan PAI
  - Kegiatan Intrakulikuler

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Lomba Akademik dan Non Akademik
- 2. Keagamaan dan PHBI
  - Pemotongan Hewan Qurban
  - Pawai Ta'aruf 1 Muharram dan Khatam Al-Qur'an
  - Maulid Nabi
  - Isra' Mi'raj
  - Kampus Ramadhan
  - Buka Puasa Sunnah dan Puasa Ramadhan
  - Muhasabah Jum'at Pagi
  - Tadarus dan Hafalan Qur'an
  - Penyelenggaraan Praktek Jenazah
- 3. OSIS dan Pengembangan Diri
  - MOS/MATSAMA
  - Ekstrakurikuler
  - Latihan Kepemimpinan Siswa
  - Upacara Hari Besar Nasional
  - Pelatihan Jurnalistik Siswa
  - Pentas Seni dan LKTI
  - Pelatihan Kepribadian Siswa/ESQ
  - *Classmeeting*

**4.9 Sumber Daya Manusia****a) Pimpinan**

No	Nama	Jenis Kelamin	GOL	Pendidikan	Periode
1	Ghafardi, S.Ag., M.Pd.I	Laki-laki	IV/a	S2	2022 – sekarang

**Tabel 4.1 Pimpinan Sumber Daya Manusia****b) Tenaga Pengajar**

MAN 2 Pekanbaru memiliki tenaga pengajar sebanyak ±70 orang. Sebagian tenaga pengajar di MAN 2 Kota Pekanbaru telah

menyelesaikan program magister (S2) dan program doktor (S3). Jumlah guru yang berpendidikan Strata satu (S1) berjumlah 36 orang, guru yang berpendidikan Strata dua (S2) berjumlah 33 orang, guru yang berpendidikan Strata tiga (S3) berjumlah 1 orang, guru PNS berjumlah 36 orang dan guru honorer berjumlah 33 orang.

### c) Siswa

No	Kelas	L	P	Jumlah	Total
1	Kelas X IPS 1 (Riset)	15	17	32	
2	Kelas X IPS 2 (Kinestik)	15	17	32	
3	Kelas X MIPA 1 (Keagamaan & Bahasa)	17	13	30	
4	Kelas X MIPA 2 (Videografi-Multimedia)	18	12	30	
5	Kelas X MIPA 3 (Riset & Sastra)	11	21	32	
6	Kelas X MIPA 4 (Robotik)	18	13	31	
7	Kelas X MIPA 5 (Desain Web-Animasi)	16	15	31	
8	Kelas X MIPA 6 (Internasional)	9	22	31	
9	Kelas X MIPA 7 (Videografi-Multimedia)	16	15	31	
10	Kelas X MIPA 8 (Olimpiade)	13	12	25	<b>305</b>
11	Kelas XI IPS 1 (Riset)	4	10	14	
12	Kelas XI IPS 2 (Kinestetik)	16	14	30	
13	Kelas XI MIPA 1 (Riset)	6	27	33	
14	Kelas XI MIPA 2 (Multi Bahasa)	12	20	32	
15	Kelas XI MIPA 3 (Riset)	13	18	31	
16	Kelas XI MIPA 4 (Robotik)	25	6	31	
17	Kelas XI MIPA 5 (Multimedia)	17	19	36	
18	Kelas XI MIPA 6 (Internasional)	14	20	34	
19	Kelas XI MIPA 7 (Multimedia)	14	19	33	
20	Kelas XI MIPA 8 (Olimpiade)	11	15	26	
21	Kelas XI MIPA 9 (Kinestetik)	16	15	31	<b>331</b>
22	Kelas XII MIPA (Percepatan)	17	14	31	
23	Kelas XII IPS (Percepatan)	3	9	12	
24	Kelas XII IPS 1 (Multimedia)	8	14	22	
25	Kelas XII IPS 2 (Kinestetik)	13	11	24	
26	Kelas XII MIPA 1 (Riset)	9	18	27	
27	Kelas XII MIPA 2 (Multi Bahasa)	6	23	29	

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

28	Kelas XII MIPA 3 (Riset)	8	21	29	
30	Kelas XII MIPA 5 (Multimedia)	19	14	33	
31	Kelas XII MIPA 6 (Internasional)	11	18	29	
32	Kelas XII MIPA 7 (Riset)	10	18	28	
33	Kelas XII MIPA 8 (Olimpiade)	10	8	18	<b>312</b>
	<b>Total</b>	430	518	<b>948</b>	

Tabel 4.2 Siswa Sumber Daya Manusia

Berdasarkan uraian tabel di atas bahwa jumlah kelas X (sepuluh) berjumlah 305 orang, jumlah kelas XI (sebelas) berjumlah 331 orang, jumlah kelas XII (dua belas) berjumlah 312 orang dan total siswa keseluruhan berjumlah 948 orang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Penelitian yang berjudul Fenomena *Game Mobile Legends: Bang Bang* Sebagai *Gaming Trendsetter* Di Kalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru, berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya maka sebagai akhir dari pembahasan serta hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor yang menjadikan *game Mobile Legends* sebagai *Gaming Trendsetter* di kalangan siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru, karena *game* tersebut dapat dimainkan di *smartphone*, praktis dan bisa dimainkan bersama-sama. *Game* ini ramai di lingkungan para siswa sehingga hal ini menjadi daya tarik untuk siswa yang ingin bermain, *game* ini juga menjadi hiburan bagi para siswa di saat jam kosong atau waktu istirahat, karena *game* ini bisa dimainkan di mana dan kapan saja, *game Mobile Legends* merupakan *game* bergenre strategi, para siswa saat ini menyukai *game* yang membutuhkan strategi karena menurut mereka *game* strategi dapat mengasah kecerdasan, kemampuan, kreatifitas dan sportifitas seseorang sehingga bisa menjadi ajang pengembangan diri.
2. Adapun komunikasi interpersonal siswa dalam bermain *game Mobile Legends*, siswa mendapatkan respon positif saat berinteraksi selama bermain *game Mobile Legends*, hal itu membuat informan menjadi lebih solid dengan teman-teman dan membuat informan menjadi lebih akrab satu sama lainnya, interaksi positif yang dilakukan selama bermain *game Mobile Legends* dapat menjadikan informan mengenal satu sama lainnya, karena *game* ini mengharuskan pemain berkomunikasi dalam memainkannya, namun ada informan yang mendapat respon negatif saat berinteraksi sewaktu bermain *game Mobile Legends*, informan mendapat respon negatif seperti dibentak oleh temannya saat bermain.

## 6.2.2 Saran

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa saran yang peneliti harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan, diantaranya:

1. Bagi Siswa yang bermain *Mobile Legends*: Bermain *game* sesuai pada waktu nya, tidak berlebihan dalam bermain dan tetap mengutamakan kegiatan sekolah, berinteraksi tidak hanya saat bermain *game* melainkan membuka diri dengan lingkungan di sekitar, interaksi yang digunakan harus positif, tidak berkata kasar atau *toxic* selama bermain, tidak menyalah gunakan *game* untuk hal yang mengarah ke negatif.
2. Bagi Pihak Sekolah: Pihak sekolah tentunya harus mempertimbangkan para siswa yang bermain *game Mobile Legends*, terus memberikan mereka wadah untuk menyalurkan bakat para siswa, mengadakan perlombaan *game Mobile Legends* di sekolah secara terkoordinir dan terorganisir.
3. Bagi Peneliti: Peneliti diharapkan dapat lebih baik lagi dalam melakukan penelitian dan memperbanyak data dan referensi, sehingga penelitian yang dilakukan dapat mencapai hasil dan sesuai dengan targetnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Baran J. Stanley. (2008). *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media Dan Budaya*. Jakarta: Erlangga
- Basrowi Sudjarwo. (2001). *Manajemen Penelitian Sosial*, (Bandung: Mandar Maju)
- Breuer, J., & Bente, G. (2010). *Why so serious? On the relation of serious games and learning. Journal for Computer Game Culture*.
- Farid, M., & Sos, M. (2018). *Fenomenologi: Dalam Penelitian Ilmu Sosial*. Prenada Media.
- Fathoni, A. (2006). “*Metodologi Penelitian dan teknik pengumpulan Data*”. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kriyantono, Rachmat. (2017). *Teori-Teori Public Relations Perspektif Barat & Lokal: Aplikasi Penelitian & Praktik*. Kencana.
- Kuswarno, E. (2009). *Fenomenologi: metode penelitian komunikasi: konsepsi, pedoman, dan contoh penelitiannya*. Widya Padjadjaran.
- Lexy J Moleong. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). *Teori Komunikasi Edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika
- Noor, J. (2011). *Metodelogi penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satori, D., Komariah, A. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (1997). *Communication Theories: Origins, Methods, And Uses In The Mass Media*. New York: Longman.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta)

Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta).

### Jurnal/Skripsi

Afriyadi, Ferry. (2015). "Efektivitas komunikasi interpersonal antara atasan dan bawahan karyawan PT. Borneo Enterprindo Samarinda." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3.

Agusta, Ivanovich. (2003). "Teknik Pengumpulan Dan Analisis Data Kualitatif." Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor 27, no. 10.

Ahsan, M., Fridyatma, I. J. (2015) "Rancang Bangun Game Edukasi Go Green "Mr. trashman" Menggunakan Adobe Flash". (Doctoral dissertation, Universitas Kanjuruhan Malang).

Alwi, M., & Anggraini, N. (2023). "ANALISIS DATA MINING PADA PEMILIHAN JENIS GAME TERPOPULER MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI: Indonesia." *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*.

Arif, M., & Aditya, S. (2022). "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang". *Journal of Intercultural Communication and Society*.

Bachri, Bachtiar S. "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif." *Jurnal teknologi pendidikan*.

Daud, R. F. (2021). "Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi Terhadap Bahasa Indonesia." *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*.

Delvikarani, D. (2019). "Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Kelapa Banyuasin*” (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).

DEWI, N. V. U. (2019). “*Hubungan Kerja Antara Atlit E-Sports Dengan Pengusaha Cv Pemberi Kerja*”. (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).

Dewi, Puspita Nita (2014). “*Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja.*” *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.*

Dianty, Nova. (2012). “*Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja: Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung.*” Skripsi. Universitas Lampung.

Diasmoro, Okky. (2017). “*Hubungan komunikasi interpersonal dengan kepuasan kerja karyawan dewasa awal bagian produksi PT. Gangsar Tulungagung.*” *Jurnal ilmiah psikologi terapan* 5.

Janttaka, N. (2020). “*Analisis Dampak Game online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.*” *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*

Kurniawan, D. E. (2017). “*Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta*”. *Jurnal Konseling GUSJIGANG.*

Kusuma, M. D. R. H., Al Fikri, M., & Kamal, A. (2024). “*Komunikasi Interpersonal Antara Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Sibakukek Lubuk Pakam*”. *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH).*

Marpaung, J. (2018). “*Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan*”. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Marlina, Sri. (2011). "Keistimewaan dalam Komunikasi Antarpersonal." *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 6.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., ... & Marsuki, I. (2021). "Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar". *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*.
- Nuryana, A., Pawito, P., & Utari, P. (2019). "Pengantar Metode Penelitian Kepada Suatu Pengertian Yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi". *Ensains Journal*.
- Putra, B. B. (2021). "Pengaruh Game online Bagi Remaja Terhadap Perilaku dan Pergaulan Sehari- hari".
- Putro, T. A., & Nurjanah, N. (2013). "Perilaku Adiksi Pada Pemain Game online di DINUSTECH Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan". *VISIKES: Jurnal Kesehatan Masyarakat*.
- Rachmawati, Imami Nur. (2007). "Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara." *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11, no. 1.
- Rahardjo, Mudjia. "Metode pengumpulan data penelitian kualitatif." (2011).
- ". "Triangulasi dalam penelitian kualitatif." (2010).
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). "Dampak Game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa." *Perspektif*.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). "Konsep Dasar Teknologi Informasi Dan Komunikasi." Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saputra, D. (2019). "FENOMENA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (Studi tentang Perilaku Mahasiswa sebagai Penggemar Game online di Telkom University)". *eProceedings of Management*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Sardiman A.M. (2003). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Sudharto, A. R. (2018). “*Fenomena Game online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*” (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Supraja, M. (2012). *Alfred Schutz: “Rekonstruksi Teori Tindakan Max Weber”*. Jurnal Pemikiran Sosiologi.
- Tamba, M. R., & Panday, R. (2021). *PENGARUH BERMAIN GAME DAN GAME MOBILE LEGEND TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN MAHASISWA*. ResearchGate.
- Ulum, B. (2018). *Game “Mobile Legends Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Wahyudah, M. N., & Harmanto, H. (2014). *Moralitas Anak yang Gemar Bermain Game online di Kawasan Ketintang Surabaya*. Kajian Moral dan Kewarganegaraan.
- Wahyudy, R. (2020). *Fenomena Game online Mobile Legend Di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi virtual dalam Game online (studi kasus dalam Game mobile legend)*. Koneksi.
- Young, K. S. (2009). “*Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issuesfor adolescents*”. The American Journal of Family Therapy.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). *Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam.



### Website/Internet

<https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi>

<https://tirto.id/jadwal-mpl-s10-daftar-tim-roster-format-prize-pool-cara-nonton-guVG>

<https://vocasia.id/blog/Trendsetter-adalah/>

<https://wartaekonomi.co.id/read399041/pandemi-bawa-dampak-lain-indonesia-jadi-negara-ke-3-pemain-game-online-terbanyak>

<https://www.kompasiana.com/rifqi7028/63be2ea608a8b55b57242022/perkembangan-esport-mobile-legends-di-indonesia-pertumbuhan-yang-cepat-dan-menjanjikan>

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 DRAFT WAWANCARA

#### A. Pertanyaan Untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru

##### 1. Pengalaman Bermain *Game*:

- Sejak kapan Anda mulai bermain *Mobile Legends: Bang Bang*?
- Apa yang membuat Anda tertarik untuk memainkannya?
- Bagaimana rutinitas bermain *game* Anda sehari-hari?
- Apa yang Anda sukai dari *Mobile Legends: Bang Bang*?

##### 2. Pengaruh *Mobile Legends: Bang Bang*:

- Bagaimana *Mobile Legends: Bang Bang* memengaruhi gaya hidup Anda?
- Apakah Anda merasa *Mobile Legends: Bang Bang* memengaruhi interaksi sosial Anda dengan teman-teman?
- Bagaimana pandangan Anda terhadap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, khususnya *Mobile Legends: Bang Bang*?

##### 3. Penggunaan Media Sosial:

- Seberapa sering Anda berinteraksi dengan konten atau komunitas *Mobile Legends: Bang Bang* di media sosial?
- Apakah Anda mengikuti influencer atau pemain profesional *Mobile Legends: Bang Bang* di platform media sosial?
- Bagaimana peran media sosial dalam pengembangan komunitas *Mobile Legends: Bang Bang*?

##### 4. Persepsi terhadap *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai *Trendsetter*:

- Bagaimana Anda melihat *Mobile Legends: Bang Bang* mempengaruhi tren *game* di kalangan siswa kelas XI MAN 2 Pekanbaru?
- Apakah Anda merasa ada pengaruh dari teman atau lingkungan sekitar yang mendorong Anda untuk bermain *Mobile Legends: Bang Bang*?
- Bagaimana tanggapan Anda terhadap popularitas *Mobile Legends: Bang Bang* dalam konteks budaya pop dan *Trendsetter* di kalangan remaja?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**5. Dampak Pendidikan:**

- a. Bagaimana pendapat Anda tentang pengaruh *Mobile Legends: Bang Bang* terhadap konsentrasi belajar dan prestasi akademik?
- b. Apakah Anda merasa ada manfaat belajar dari bermain *Mobile Legends: Bang Bang*, seperti strategi atau koordinasi tim?

**6. Harapan dan Aspirasi:**

- a. Apakah Anda memiliki harapan atau aspirasi tertentu terkait bermain *Mobile Legends: Bang Bang* di masa depan?

**B. Pertanyaan Untuk Triangulator**

1. Apa manfaat jika diadakan perlombaan *game Mobile Legends* di sekolah?
2. Apa program yang dilakukan sekolah untuk mengakomodir minat dan bakat siswa?
3. Apa saran dari Triangulator agar *game Mobile Legends* berdampak positif terhadap komunikasi para siswa yang memainkan *game* tersebut?

## Lampiran 2

### DOKUMENTASI

© Himpunan Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara Ali Ridwan siswa kelas XI.2 MAN 2 Pekanbaru  
Tanggal 5 Maret 2024



Wawancara Bintang Putra siswa kelas XI.10 MAN 2 Pekanbaru  
Tanggal 5 Maret 2024



Wawancara Hamdu Dwi siswa kelas XI.5 MAN 2 Pekanbaru  
Tanggal 5 Maret 2024

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara Moh Abdul Azi siswa kelas XI.7 MAN 2 Pekanbaru  
Tanggal 5 Maret 2024



Wawancara Raditya Hasan siswa kelas XI.7 MAN 2 Pekanbaru  
Tanggal 5 Maret 2024



Wawancara Triangulator Ibu Mery Novikawati selaku Waka Akademik dan Guru  
MAN 2 Pekanbaru pada Tanggal 7 Maret 2024

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



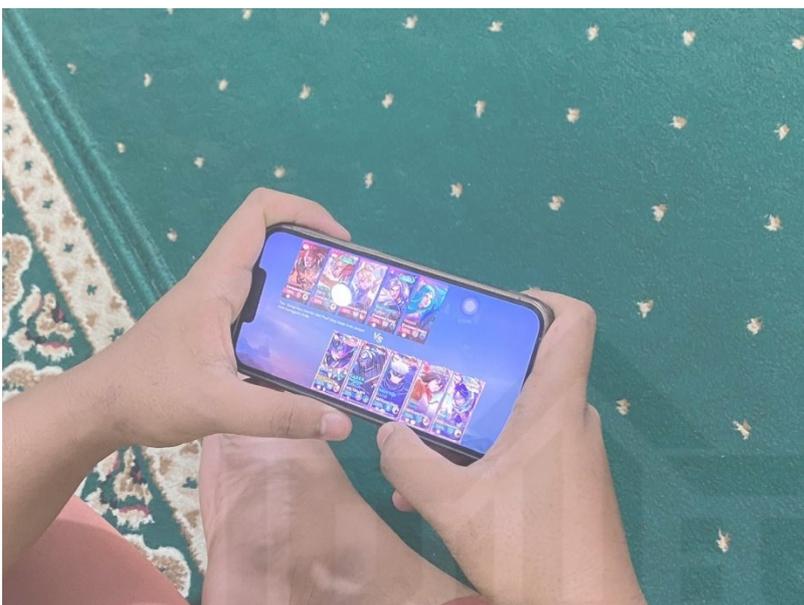
Peneliti Mengunjungi MAN 2 Pekanbaru



Potret Siswa Bermain *Game Mobile Legends* Bersama-sama



Proses Pemilihan Hero Yang Akan Dimainkan



Loading menuju *In-Game* untuk Memuat ke dalam Permainan



Potret salah satu siswa yang sedang bermain game *Mobile Legends*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 3

SURAT PELAKSANAAN KEGIATAN RISET

© Himpunan Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**  
 Email : [dpmpstp@riau.go.id](mailto:dpmpstp@riau.go.id)

---

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/63243  
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau, Nomor : B-1088/Un.04/F.IV/PP.00.9/02/2024 Tanggal 21 Februari 2024**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama	: BIMA BRAYUDA ALZI
2. NIM / KTP	: 12040311573
3. Program Studi	: ILMU KOMUNIKASI
4. Jenjang	: S1
5. Alamat	: JL. KUTILANG SAKTI GG. KUTILANG 3 NO.44A PEKANBARU
6. Judul Penelitian	: <b>Fenomena Game Mobile Legends : Bang Bang Sebagai Gaming Trendsetter Dikalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru</b>
7. Lokasi Penelitian	: MAN 2 PEKANBARU

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan dihitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian Rekomendasi ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini dan terima kasih.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 28 Februari 2024



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 PROVINSI RIAU**

**Tembusan :**  
**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

## Lampiran 4

### SURAT KETERANGAN TELAH RISET


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI ( MAN ) 2 PEKANBARU**  
 AKREDITASI : A  
 ( NSM : 13.1.1.14.71.0002 NPSN.10498812 )  
 Jl. Diponegoro No. 55 Pekanbaru  
 Website: <http://www.m2mpekanbaru.sch.id> Email: [man2kotapekanbaru@gmail.com](mailto:man2kotapekanbaru@gmail.com)


**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: B-2.66/Ma.04.7/PP.00.6/03/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Pekanbaru, menerangkan bahwa :

Nama	: BIMA BRAYUDA ALZI
NIM	: 12040311573
Institusi	: UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Program Studi	: Prodi Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan	: S1

Telah selesai melaksanakan kegiatan *Riset* dengan judul "FENOMENA GAME MOBILE LEGENDS : BANK BANK SEBAGAI GAMING TRENDSETTER DIKALANGAN SISWA KELAS XI MAN 2 KOTA PEKANBARU".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dikeluarkan di: Pekanbaru  
 Pada Tanggal: 20-03-2024  
  
  
**GHAFARDI, S.Ag. M.Pd.I**  
 NIP.197004122000031006

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hancipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Bima Brayuda Alzi lahir di Pekanbaru Pada Tanggal 2 Agustus 2002. Penulis Merupakan Anak Kedua dari Bapak Aliabuzar dan Ibu Dr. Zaitun, M.Ag. Penulis Menempuh Pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK An-Namiroh 2 Pekanbaru. Kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Fityah Pekanbaru dan menyelesaikannya pada tahun 2014, pada tahun 2017 penulis menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) *Az-Zuhra Islamic School* dan dilanjutkan ke jenjang Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Pekanbaru dan menyelesaikannya pada tahun 2020. Tepat di tahun 2020 penulis diterima sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pada tahun 2023 penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sesap, Kec. Tebing, Tinggi Kab. Kepulauan Meranti. Penulis menyelesaikan studi S1 melalui Skripsi yang berjudul **“Fenomena *Game Mobile Legends: Bang Bang* Sebagai *Gaming Trendsetter* Di Kalangan Siswa Kelas XI MAN 2 Pekanbaru”** di bawah bimbingan Ibu Dra. Atjih Sukaesih, M.Si., dan dinyatakan lulus melalui sidang munaqasah pada hari Senin 20 Mei 2024 dengan menyandang gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) dengan predikat *Cumlaude*.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.