

**POLA KOMUNIKASI PEMAIN *GAME MOBILE LEGENDS* DALAM  
BERINTRAKSI SOSIAL  
(STUDI KASUS MAHASISWA SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM  
NEGERI SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU)**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman  
Kepulauan Riau Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.Sos)

Oleh:

**ANNISA RIZKA PRATIWI**

NIM.201526

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)  
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU  
TAHUN 2024**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan  
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-4442610  
Website: [www.stainkepri.ac.id](http://www.stainkepri.ac.id) Email: [stainkepri@kemenag.go.id](mailto:stainkepri@kemenag.go.id)

---

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Riska Pratiwi  
NIM : 201526  
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, 4 Oktober 2024  
Yang menyatakan

**Annisa Rizka Pratiwi**  
NIM. 201526



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 CerukljukKelurahanToapayaAsri - Bintan  
Telp : 0771-4442607 Fax : 0771-4442610  
Website : www.stainkepri.ac.id Email : stain.kepri@kemenag.go.id

**PENGESAHAN**

**Skripsi yang berjudul POLA KOMUNIKASI PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS DALAM BERINTERAKSI SOSIAL (STUDI KASUS MAHASISWA SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU)**

Nama : Annisa Rizka Pratiwi  
Jurusan : Ushuludin Adab dan Dakwah  
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam  
NIM : 201526

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang Panitia Ujian Sarjana Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, pada :

Hari : Jum'at  
Tanggal : 18 Oktober 2024

Sehingga dapat diterima oleh Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

Bintan, 18 Oktober 2024  
**TIM SIDANG SKRIPSI**

**KETUA**

Afna Fitria Sari, M.Si  
NIP. 19870526 20190 3 2006

**SEKRETARIS**

Muhammad Zaini, M. Kom. I  
NIDN. 2120098501

**PENGUJI I**

Romi Aqmal, M.Si  
NIP. 19921230 201903 1015

**PENGUJI II**

Yozi Rahmadeni, M.Si  
NIP. 19910328 202321 2 032

Ketua STAIN Sultan Abdurrahman  
Kepulauan Riau

Dr. Muhammad Faisal, M.Ag  
NIP. 19750324 200604 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan  
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-4442610

Website: [www.stainkepri.ac.id](http://www.stainkepri.ac.id) Email: [stainkepri@kemenag.go.id](mailto:stainkepri@kemenag.go.id)

**SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Annisa Rizka Pratiwi  
NIM : 201466  
Program studi : Komunikasi Penyiaran Islam  
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Dalam Berinteraksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang Munaqasyah. Diharapkan semoga skripsi tersebut sudah dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I

Ning Ratna Sinta Dewi, M.Sos  
NIP. 19880508 201903 2 006

Bintan, 04 Oktober 2024

Pembimbing II

Ahmad Hamdan, M.Sos  
NIP.19920624 202012 1 018



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan  
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-4442610

Website: [www.stainkepri.ac.id](http://www.stainkepri.ac.id) Email: [stainkepri@kemenag.go.id](mailto:stainkepri@kemenag.go.id)

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Kepada Yth,  
Program Studi Komunikasi  
Penyiaran Islam STAIN Sultan  
Abdurrahman Kepulauan Riau

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul: Pola Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Dalam Berinteraksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)

Yang ditulis oleh:

Nama : Annisa Rizka Pratiwi  
NIM : 201526  
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada program studi Komunikasi Penyiaran Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diujikan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.Sos).  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bintan, 04 Oktober 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Ning Ratna Sinta Dewi, M.Sos  
NIP. 19880508 201903 2 006

Ahmad Hamdan, M.Sos  
NIP. 19920624 202012 1 018

## ABSTRAK

**Annisa Rizka Pratiwi, 2024, 201526, Pola Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Dalam Berintraksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau).** Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka memantau laju perkembangan teknologi internet dan smartphone yang telah mengubah cara masyarakat berinteraksi, terutama melalui *game* online seperti *Game Mobile Legends* yang menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. *Game Mobile Legends* menawarkan pengalaman bersosialisasi dan berkompetisi, dimana pemain dapat berkomunikasi langsung dengan anggota tim, sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Namun, penggunaan bahasa yang kurang sopan dan ucapan kasar sering muncul, berpotensi merusak interaksi sosial. Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki pola komunikasi mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau dalam bermain *Game Mobile Legends*, untuk memahami dampak komunikasi yang efektif dan perilaku bahasa yang digunakan terhadap atmosfer sosial di dalam game dan lingkungan akademik. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mengenai pentingnya komunikasi yang baik serta implikasinya terhadap pembentukan karakter dan moral mahasiswa, serta menjadi peringatan mengenai dampak negatif perilaku komunikasi yang tidak sesuai dalam konteks sosial dan akademis.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang berfokus pada mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi dan wawancara, dengan memanfaatkan sumber data primer dan sekunder. Analisis data dilakukan dengan memberikan interpretasi terhadap data yang telah dikumpulkan, dan dari interpretasi tersebut, dapat diambil kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan: (1) Pola komunikasi mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepri saat bermain *Game Mobile Legends* bersifat multi arah, dengan interaksi antara komunikator dan komunikan yang berkesinambungan untuk mencapai tujuan permainan. Setelah bermain, terjadi perubahan dalam frekuensi interaksi sosial, dari peningkatan hingga tidak ada perubahan sama sekali. (2) Dampak dari pola komunikasi ini terbagi menjadi dampak positif yang dirasakan oleh enam responden, negative yang dirasakan oleh satu responden, kombinasi keduanya yang dirasakan oleh dua puluh tujuh responden, dan tidak berdampak yang dirasakan oleh satu responden. Selain memberikan hiburan, *Game Mobile Legends* juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama, meskipun dapat mengakibatkan pemborosan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar.

Kata kunci: Pola Komunikasi, *Game Mobile Legends*, Interaksi Sosial.

## **ABSTRACT**

***Annisa Rizka Pratiwi, 2024, 201526, Communication Patterns of Mobile Legends Players in Social Interaction (A Case Study of Students at Sultan Abdurrahman State Islamic College of Riau Islands). Islamic Broadcasting Communication Study Program, STAIN Sultan Abdurrahman Riau Islands.***

*This research was carried out in order to monitor the pace of development of internet and smartphone technology which has changed the way people interact, especially through online games such as the Mobile Legends Game which is an important part of everyday life. Mobile Legends offers a socializing and competitive experience, where players can communicate directly with team members, thereby enhancing communication and teamwork skills. However, the use of impolite language and harsh remarks often arises, potentially damaging social interactions. Therefore, it is essential to investigate the communication patterns of students at STAIN Sultan Abdurrahman Riau Islands while playing Mobile Legends to understand the impact of effective communication and the language behaviors used on the social atmosphere within the game and the academic environment. The results of this study are expected to provide insights into the importance of good communication and its implications for character and moral development among students, as well as serve as a warning about the negative impact of inappropriate communication behaviors in social and academic contexts.*

*This research is qualitative, focusing on students at STAIN Sultan Abdurrahman Riau Islands. Data collection was conducted through observation and interviews, utilizing both primary and secondary data sources. Data analysis involved interpreting the collected data, from which conclusions could be drawn.*

*The results of this study indicate that: (1) The communication pattern of STAIN Sultan Abdurrahman Riau Islands students while playing Mobile Legends is multidirectional, with ongoing interactions between communicators and communicants to achieve the game's objectives. After playing, changes in social interaction frequency occur, ranging from increases to no change at all. (2) The impact of this communication pattern was divided into positive impacts felt by six respondents, negative impacts felt by one respondent, a combination of both felt by twenty-seven respondents, and no impact felt by one respondent. In addition to providing entertainment, Mobile Legends also develops communication and teamwork skills, although it can lead to wasted time that could have been used for studying.*

***Keywords: Communication Patterns, Mobile Legends, Social Interaction.***

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN  
KEPUTUSAN BERSAMA**

**MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA**

Nomor: 158 Tahun 1987  
Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

**A. Konsonen**

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

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

<b>Huruf Arab</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)

ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge

ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	ki
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
هـ	Ha	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	ye

## B. Vokal

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	a
ِ	Kasrah	I	i

ـ	Dammah	U	u
---	--------	---	---

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...ي	Fathah dan ya	ai	a dan u
...و	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سَأَلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

## C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...أ...إ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas

...ي	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
...و	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رمى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

##### 1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

##### 2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

##### 3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

#### E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

#### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

##### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

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

##### 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

#### G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٍ syai'un
- النَّوْءِ an-nau'u
- إِنَّ inna

#### H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

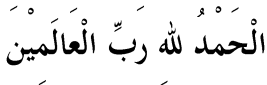
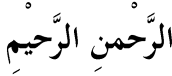
- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/  
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مَرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

#### I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu

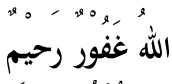
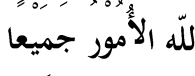
didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

-  Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/  
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
-  Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

-  Allaāhu gafūrun rahīm
-  Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

## J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatuallahi wabarakatuh*

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhānahu wata‘ālā atas berkat, rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Pola Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Dalam Berintraksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) di Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

Untuk sampai ketitik ini, penulis banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak, baik berupa Do’a, bimbingan, nasihat, data tertulis maupun data lisan, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah subhanahu wa ta'ala, yang selalu memberikan kemudahan dalam setiap kesulitan.
2. Bapak Dr. Muhammad Faisal, M.Ag, selaku ketua STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
3. Ibu Afna Fitria Sari, M.Si, selaku ketua Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam.
4. Ibu Ning Ratna Sinta Dewi, M.Sos, selaku pembimbing I yang selama ini memberikan kemudahan serta meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam memberikan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

5. Bapak Ahmad Hamdan, M.Sos, selaku Pembimbing II yang selalu bersedia meluangkan banyak waktu untuk membimbing dan memberikan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu kepada penulis untuk dijadikan bekal dalam meraih masa depan.
7. Kedua orangtua tercinta, Ibu dan Bapak saya yang telah merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, yang telah sabar menjadi guru pertama saya, dan segala kebaikan lainnya yang takkan habis untuk diuraikan. Abang dan adik bungsu saya, yang tidak pernah lelah untuk memberi dukungan kepada saya. Terimakasih telah menyayangi saya dengan sangat.
8. Seluruh Keluarga Besar Hafidek, yang tak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan saya dukungan, semangat, motivasi, dan doa yang tiada henti.
9. Deva Yapra Dilova, ST, sebagai orang terkasih, terimakasih atas dukungan dan kehadiran yang selalu ada disetiap langkah perjalanan ini. Terimakasih atas segala dorongan dan motivasi yang tak pernah surut, yang telah memberikan makna mendalam pada proses yang dijalani.
10. Teman-teman Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih telah banyak memberikan bantuan dan memberikan semangat selama masa perkuliahan.
11. Teman-teman KKN, yang telah menjadi rekan seperjuangan dalam perjalanan ini. Bersama kalian, setiap tantangan terasa lebih ringan dan setiap momen kerja menjadi penuh makna. Terimakasih atas kebersamaan, serta tawa dan dukungan yang kalian berikan selama menjalani masa KKN hingga sekarang.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis meminta masukan dan saran yang membangun demi menghasilkan skripsi dengan sebaik-baiknya.

Tanjungpinang, 04 Oktober 2024

**Annisa Rizka Pratiwi**  
NIM. 201526

**MOTTO**

"Dalam setiap doa, ada harapan. Dalam setiap harapan, ada rahmat-Nya."

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah, sujud syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang*

*Sholawat beserta salam kuhadiahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW*

*Kedua orangtua saya, Ayah dan Mamak, yang telah memberikan cinta, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti. Terimakasih atas doa dan kasih sayang yang selalu menguatkan saya dalam setiap perjalanan hidup.*

*Kedua saudara kandung saya, abang dan adik bungsu, yang selalu ada dalam suka dan duka. Terimakasih atas dukungan dan semangat yang kalian berikan.*

*Kepada Orang Terkasih, yang telah menemani dan membuat setiap perjalanan menjadi lebih berarti. Saya ucapkan terimakasih yang tulus, karena menjadikan setiap momen lebih berharga dan penuh makna.*

*Untuk Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan arahan, terimakasih atas ilmu dan pengetahuan yang sangat berharga.*

*Untuk dosen Penasihat Akademik, terimakasih atas nasihat yang diberikan kepada saya serta menjadi orangtua yang selalu memberikan motivasi selama masa perkuliahan.*

*Untuk teman-teman sejawat, terima kasih atas dukungan, kerja sama, dan kebersamaan yang telah kita jalani selama ini.*

*Last but not least, terimakasih wahai diri atas segala usaha yang telah dilakukan dan terimakasih telah berjuang sampai ke titik ini,*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>xviii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis .....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
F. Penegasan Istilah.....	7
G. Kajian Terdahulu .....	8
H. Kerangka Teori.....	13
I. Metode Penelitian .....	15
1. Jenis Penelitian .....	15
2. Pendekatan Penelitian.....	16

3. Sumber Data .....	16
4. Teknik Pengumpulan Data .....	17
J. Sistematika Penulisan.....	19
<b>BAB II GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>21</b>
A. Sejarah Berdirinya STAIN SAR Kepri.....	21
B. Struktur Organisasi .....	23
C. Sarana dan Prasarana.....	24
D. Profil Mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.....	25
<b>BAB III KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>28</b>
A. Landasan Teori.....	28
1. Teori Komunikasi Transaksional .....	28
2. Kajian Pustaka .....	30
<b>BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Pola Komunikasi Mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau dalam Bermain <i>Game Mobile Legends</i> .....	37
B. Dampak Pola Komunikasi Mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau Terhadap Lingkungan Akademis .....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Prodi Narasumber .....	37
---	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dan Tata Kerja STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau .....	23
--	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penggunaan internet telah menjadi suatu kebutuhan yang tak terhindarkan bagi masyarakat modern. Dukungan dari kemajuan teknologi *smartphone* yang semakin canggih memungkinkan akses internet menjadi lebih mudah dan cepat oleh khalayak luas. Hampir setiap orang memiliki akses ke internet dengan ujung jari mereka melalui *smartphone*. Fenomena ini menciptakan ekosistem digital yang begitu kuat, dimana individu dapat terhubung dengan dunia luar dengan cepat dan efisien.<sup>1</sup>

Perkembangan internet memberikan kemudahan untuk mengakses hal apapun, terutama *game online* yang telah memainkan peran signifikan dalam budaya digital saat ini. Salah satu *game* yang paling sering dimainkan oleh masyarakat adalah *game Mobile Legends*. *Game Mobile Legends* dilengkapi dengan berbagai fitur atau desain yang menarik dan *gameplay* yang seru, *game* ini menawarkan pengalaman bermain yang seru dan kompetitif dengan tim *player* sebanyak lima orang yang membuat pengguna terus kembali untuk mencoba menjadi yang terbaik dalam pertempuran *online*.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Darma Putra Satria Dkk., "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online 'Mobile Legends'* Di Lingkungan Keluarga," *Parahita : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, No. 2 (31 Desember 2021): hal. 41.

<sup>2</sup> Alda Juwita, Muhammad Alfikri, Dan Aulia Kamal, "Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu *Game Online* Di Kota Tanjung Balai," *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan* 1, No. 12 (28 November 2022): hal. 2780.

Popularitas *game Mobile Legends* juga menunjukkan bagaimana *game online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari gaya hidup digital masa kini. Begitu juga bagi Mahasiswa dan Mahasiswi STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau. Banyaknya pemain aktif setiap harinya mencerminkan betapa pentingnya permainan ini dalam keseharian Mahasiswa dan Mahasiswi tersebut. Baik sebagai sarana hiburan maupun sebagai bentuk interaksi sosial, *Mobile Legends* telah menjadi salah satu permainan yang paling diminati dikalangan Mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau. Baik itu disaat istirahat, dikantin, dikelas dan waktu luang lainnya para Mahasiswa dan Mahasiswi STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau terpantau menyempatkan waktu untuk bermain *game Mobile Legends*.

Tak luput juga dibuktikan dengan seringnya diadakannya turnamen *game Mobile Legends* pada kegiatan - kegiatan yang diselenggarakan oleh pengurus organisasi dilingkungan STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena *game online* telah menjadi bagian lengkap dari kehidupan masyarakat modern yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan koneksi internet yang semakin baik.<sup>3</sup>

*Game Mobile Legends* tidak luput dari interaksi sosial, dalam hal ini tentunya membutuhkan komunikasi yang baik. Komunikasi secara umum mencakup segala bentuk pertukaran informasi yang terjadi dalam berbagai konteks kehidupan manusia. Berdasarkan percakapan sehari-hari hingga

---

<sup>3</sup> Dean Marcella Dan Hasan Sazali, "Fenomena *Trash-Talking* Antar Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara)," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi* 4, No. 3 (10 September 2023): hal. 1139.

komunikasi dalam lingkup profesional, komunikasi merupakan inti dari interaksi manusia. Hal ini melibatkan tidak hanya penyampaian pesan verbal, tetapi juga ekspresi nonverbal, seperti bahasa tubuh dan ekspresi wajah, yang memberikan dimensi tambahan dalam memahami pesan yang disampaikan.<sup>4</sup>

Pada *game Mobile Legends* penggunaan kata-kata yang dapat dipahami dengan baik merupakan bagian penting dari komunikasi yang efektif. Hal ini memungkinkan pesan yang akan disampaikan jelas dan dapat dimengerti, serta mencegah terjadinya kesalahpahaman atau konflik yang terjadi. Kemampuan mendengarkan yang baik juga diperlukan dalam komunikasi yang efektif, dimana individu benar-benar memberikan perhatian penuh pada apa yang dikatakan oleh lawan bicaranya tanpa terganggu oleh gangguan eksternal.

Interaksi sosial dalam dunia *virtual*, *Game Mobile Legends* menyediakan fitur berkomunikasi dengan tim pemain, seperti *voice chat*, *chatbox*, dan *quick chat*.<sup>5</sup> Banyak pemain cenderung mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang kurang sopan, seperti berkata kasar.<sup>6</sup> Kecenderungan berkata kasar dalam permainan dapat menimbulkan dampak negatif pada individu itu sendiri, serta lingkungan di sekitarnya. Perilaku yang muncul dari permainan *game Mobile legends* tersebut, dapat memperburuk kualitas interaksi sosial dalam *game*, dan

---

<sup>4</sup> Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah, Dan Sulaeman Sulaeman, “Dampak *Game Mobile Legends* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio Fkip Unma* 8, No. 3 (7 Agustus 2022): hal. 900-901.

<sup>5</sup> Veronica Yourlanda dan Rara Ageng Cindoswari, “Analisis Komunikasi Virtual *Gamers Mobile Legend* Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam,” *Jurnal Communicology*, volume 11, no. 1 (2023): hal. 6–7.

<sup>6</sup> Yoga Yudha Prasetya, La Tarifu, dan La Iba, “Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Kendari,” *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi* 5, no. 1 (2020): hal. 9–10.

dapat menciptakan atmosfer yang tidak nyaman serta mengganggu kerjasama antar para pemain.

Islam mengajarkan adab dalam berbicara, salah satunya adalah larangan dalam berkata buruk. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nisa (4) ayat 148:

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوِّءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا ﴿١٤٨﴾

Artinya: “Allah tidak menyukai perkataan buruk, (yang diucapkan) secara terus terang kecuali oleh orang yang dzalimi. Dan Allah Maha Mendengar, Maha Mengetahui.” (Q.S An-Nisa (4) ayat 148).<sup>7</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah SWT tidak menyukai perkataan buruk yang diucapkan oleh siapa pun, artinya Allah pasti akan memberikan hukuman kepada pelakunya. Dampak dari berkata kasar tidak bisa diabaikan, selain merugikan diri sendiri, hal ini dapat menciptakan lingkungan yang tidak nyaman bagi masyarakat sekitar dan khususnya di lingkungan STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

Penggunaan bahasa yang tidak pantas dalam komunikasi mengancam nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi dalam lingkungan akademik yang berlandaskan prinsip-prinsip agama Islam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks pembentukan kepribadian dan moral mahasiswa di lingkungan pendidikan Islam.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam tentang pengaruh *Game Mobile Legends* dalam interaksi sosial. Dengan demikian,

---

<sup>7</sup> An-Nisa (4) : 148.

peneliti mengangkat tema pola komunikasi pemain *Game Mobile Legends* dalam berinteraksi sosial di kalangan Mahasiswa STAIN SAR Kepri.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti menentukan batasan masalah agar analisis yang dilakukan lebih spesifik :

1. Peneliti membatasi pokok permasalahannya pada pola komunikasi terhadap *Game Mobile Legends* dalam berinteraksi sosial;
2. Peneliti melakukan penelitian hanya pada kalangan mahasiswa dan mahasiswi STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau yang bermain *Game Mobile Legends* dengan teknik *snowball sampling*.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pola komunikasi pemain *Game Mobile Legends* dalam berinteraksi sosial pada Mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau?
2. Bagaimana dampak pola komunikasi Mahasiswa pemain *Mobile Legends* terhadap lingkungan akademis?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola komunikasi pemain *Mobile Legends* dalam berinteraksi sosial pada Mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
2. Untuk menganalisis bagaimana dampak pola komunikasi Mahasiswa pemain *Mobile Legends* terhadap lingkungan akademis.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini bertujuan memahami komunikasi pemain *Mobile Legends* di STAIN Sultan Abdurrahman serta dampaknya pada interaksi sosial dan akademik, memberikan wawasan bagi pengelolaan yang lebih efektif. Adapun manfaat penelitian terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu pada program studi Komunikasi Penyiaran Islam.
- b. Untuk menjadi bahan kajian penelitian yang relevan bagi peneliti lain. Baik yang berkaitan dengan penelitian serupa yang bersifat mengembangkan maupun penelitian sejenis bersifat memperluas sebagai pelengkap dalam landasan teori.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Untuk memenuhi syarat kelulusan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat bagi mahasiswa yang mengambil program studi komunikasi agar bisa memahami serta mendalami lebih mengenai pola komunikasi.

## F. Penegasan Istilah

### 1. Pola Komunikasi

Pola komunikasi didefinisikan sebagai bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan informasi dengan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami dengan baik.<sup>8</sup>

Terdapat tiga jenis pola komunikasi, antara lain adalah; (1) pola komunikasi satu arah, (2) pola komunikasi dua arah, (3) pola komunikasi multi-arah.<sup>9</sup>

### 2. *Game Mobile Legend*

*Game Mobile Legends* adalah permainan multi pemain yang melibatkan sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua tim, masing-masing tim terdiri dari lima pemain, yaitu tim merah dan tim biru. Permainan ini merupakan pertempuran antar tim secara daring, dimana setiap tim berusaha untuk mengalahkan musuhnya dan menghancurkan *tower* lawan. Setiap jalur dalam permainan memiliki tiga *tower*, termasuk *tower* terakhir yang sulit dihancurkan yang berada di dekat basis musuh. Pemain bertugas untuk menghancurkan semua *tower* musuh dan menyerang basis musuh untuk memenangkan pertandingan.<sup>10</sup>

### 3. Interaksi Sosial

---

<sup>8</sup> Suzy Azeharie dan Nurul Khotimah, "Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman" *Jurnal Pekommas*, vol. 18, no. 3 (2015). Hal. 215.

<sup>9</sup> Israel Rumengan, Koagouw, dan J, Samuel Kalangi, "Pola Komunikasi Dalam Menjaga Kekompakkan Anggota Groupband Royal Worship Alfa Omega Manado," hal. 4-5.

<sup>10</sup> Dewa Krisna Sakti, "Dampak Negatif *Game Online Mobile Legend* Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan *Trash Talking*) Siswa Di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing" (IAIN Curup, 2022), hal. 22-24.

Interaksi sosial adalah "hubungan sosial yang dinamis, melibatkan hubungan antara individu, antar kelompok, atau antara individu dengan kelompok manusia." Berdasarkan pendapat tersebut, interaksi sosial dapat dipahami sebagai proses di mana individu berhubungan sepanjang hidupnya sebagai anggota masyarakat. Melalui proses ini, individu akan merasa menjadi bagian dari masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, interaksi sosial berfungsi sebagai perekat dalam kehidupan sosial, baik dalam konteks keluarga maupun kehidupan masyarakat secara umum.<sup>11</sup>

### **G. Kajian Terdahulu**

Pada kajian terdahulu, peneliti akan mengeksplorasi, menganalisis, dan merangkum berbagai penelitian yang relevan dengan topik penelitian yang diangkat. Tujuan dari kajian terdahulu adalah untuk memberikan landasan teoritis yang kuat serta pemahaman yang mendalam tentang konteks dan fenomena yang akan diteliti. Selain itu, peneliti akan merumuskan kerangka konseptual yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian, kajian terdahulu ini menjadi penting dalam memperkuat dasar pengetahuan yang akan mendukung analisis dan interpretasi hasil penelitian yang akan dilakukan, serta membantu menemukan inspirasi baru dan memposisikan penelitian ke arah orisinalitas. Berikut adalah penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Jurnal yang ditulis oleh Fauzi Almutazam dan Irman dengan judul "Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online *Mobile Legends* Pada Mahasiswa

---

<sup>11</sup> Restiawan Permana dan Yusmawati, "Interaksi Sosial Antara Warga Pendatang dengan Pribumi (Studi Komunikasi Antarbudaya di Kecamatan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat)," *Jurnal Komunikasi dan Kebudayaan*, volume 7 no. 1 (2020): hal. 96–97.

Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah” pada tahun 2024. Jurnal ini memiliki fokus masalah yang bertujuan untuk memahami pola komunikasi *Gamers* dalam *Game online Mobile Legends* di kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, termasuk semua aspek komunikasi verbal dan nonverbal, serta dampaknya terhadap perilaku dan interaksi sosial. Pada jurnal tersebut, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat komunikasi nonverbal dengan menggunakan *emoticon* atau stiker untuk mengekspresikan perasaan. Selain itu, adanya komunikasi melalui *chatting* yang menggunakan kata-kata kotor dan kasar. Hal ini merupakan luapan emosi dari pemain untuk mengekspresikan kekesalan atau kekecewaan yang mereka dapat dari permainan tersebut.<sup>12</sup> Fokus penelitian ini adalah pola komunikasi *gamers* dalam *Game Mobile Legends* di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, dengan analisis pada komunikasi verbal dan nonverbal serta dampaknya terhadap perilaku. Sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pola komunikasi mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau dan dampaknya terhadap interaksi sosial serta lingkungan akademis.

2. Jurnal yang ditulis oleh Ihsan Irwanto dengan judul “Pola Komunikasi Antar *Gamers* pada Fitur *Chat (In-Game)* pada tahun 2023. Jurnal tersebut memiliki fokus masalah dengan tujuan untuk mengetahui pola komunikasi antara pemain *Game Mobile Legends* di berbagai tim, dengan fokus pada interaksi melalui

---

<sup>12</sup> Fauzi Almutazam, “Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah,” *Kinema: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran* volume 1, no. 2 (2022).

fitur pesan (dalam *Game*). Jurnal ini juga menggunakan teori komunikasi dan fenomenologi yang digunakan sebagai landasan penelitian, dengan teori strukturasi adaptif (*Adaptive Structuration Theory*) dari Giddens juga diadopsi untuk memahami bagaimana struktur sosial dalam kelompok berperan dalam interaksi. Peneliti tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi fenomenologi. Fenomenologi memungkinkan peneliti untuk mendekati informan dan menggali pengalaman mereka dalam interaksi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa setiap pemain memiliki pola komunikasi yang berbeda dalam menggunakan fitur chat. Terdapat dua pola komunikasi yang terlihat dalam kelompok narasumber, yaitu pola komunikasi spiral dan pola komunikasi linear. Selain itu, adanya kesenjangan komunikasi antar individu yang memiliki perbedaan yang signifikan. Beberapa pemain menggunakan gaya bahasa yang cenderung agresif atau mengarah pada konflik, terutama dimana pada saat kondisi tidak kondusif cenderung menggunakan bahasa tidak pantas.<sup>13</sup> Penelitian ini meneliti pola komunikasi antar pemain *Game Mobile Legends* melalui fitur chat dalam *game*, dengan teori fenomenologi dan strukturasi adaptif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih berfokus pada pola komunikasi mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau dengan menggunakan teori transaksional.

3. Skripsi yang ditulis oleh Tegar Surya Wicaksana dengan judul “Pola Komunikasi Tim *Gamers Mobile Legend: Bang Bang*” pada tahun 2023. Fokus masalah penelitian yang ditelaah tentang komunikasi yang dilakukan oleh

---

<sup>13</sup> Uhsan Irwanto, “Pola Komunikasi Antar *Gamers* Pada Fitur *Chat (IN-GAME)* Studi Fenomenologi Pemain *Game Online Mobile Legends* di Bandung,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, volume 7 no. 2 (2023).

*Squad Mletre Mendem A6* dan peran komunikasi budaya dalam pola komunikasi *Squad Mletre Mendem A6*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksploratif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi *Forum Group Discussion*, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian, terdapat dua pola komunikasi yang digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6* dalam permainan *Mobile Legends*, yaitu pola komunikasi spiral pada *Drafting Phase* dan pola komunikasi linear pada fase *In-Game*. Penggunaan kata-kata kasar dalam permainan *Mobile Legends* oleh anggota tim merupakan hasil dari proses pencampuran budaya, di mana para pemain mengadopsi kata-kata kasar dari budaya sekitar dan media yang dikonsumsi. Penggunaan kata-kata kasar dalam permainan *Mobile Legends* oleh anggota tim dapat terjadi karena adanya tensi permainan yang kompetitif, yang memicu emosi seperti frustrasi dan kegembiraan. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh kebiasaan atau norma komunikasi dalam tim yang telah sebelumnya.<sup>14</sup> Skripsi ini meneliti pola komunikasi tim dalam *Squad Mletre Mendem A6* pada *Game Mobile Legends*, dengan menekankan pada komunikasi budaya dalam pola komunikasi tim dan menggunakan metode eksploratif kualitatif. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan karena fokusnya pada pola komunikasi mahasiswa dalam interaksi sosial, dengan metode analisis deskriptif kualitatif.

4. Jurnal yang ditulis oleh Eka Kurnia dengan judul “Pola Komunikasi Mahasiswa *Gamers* (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi di Universitas Negeri Makassar) pada tahun 2019. Adapun fokus masalah yang dilakukan dengan

---

<sup>14</sup> Tegar Surya Wicaksana, “Pola Komunikasi Tim *Gamers Mobile Legends: Bang Bang*”, Skripsi, (2023).

tujuan untuk mengetahui pola komunikasi mahasiswa penggemar *Game online* dan dampak sosial *Game online* terhadap penggunanya. Peneliti melakukan pengamatan *Game online Mobile Legends* dan *PUBG Mobile*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data *snowball sampling*, data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan pola komunikasi dalam *Game online* terbagi menjadi pola komunikasi primer dan sekunder, dengan pola komunikasi sirkular lebih dominan dalam *Game PUBG Mobile*. *Game online* memiliki dampak positif sebagai media berinteraksi secara *online* dan dapat berkenalan dengan orang baru. Akan tetapi, terdapat juga dampak negatif seperti kurangnya interaksi sosial dengan yang bukan pemain, mengabaikan aktivitas lain, serta mencela atau menghina dengan penggunaan bahasa yang kasar pemain.<sup>15</sup> Penelitian ini meneliti pola komunikasi mahasiswa *gamers*, dengan fokus pada *Game Mobile Legends* dan *PUBG Mobile*. Sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus hanya pada *Game Mobile Legends* dan dampak pola komunikasinya terhadap lingkungan akademis mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada *Game online Mobile Legends* dan metode penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah objek penelitian ini adalah interaksi sosial pada *Game Mobile Legends*. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi transaksional oleh Paul Watzlawick. Fokus masalah dalam penelitian terdapat

---

<sup>15</sup> Kurnia Eka, "Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar),".

pada pola komunikasi pemain *Game* pada mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau dan dampak dari pola komunikasi Mahasiswa pemain *Mobile Legends* terhadap lingkungan akademis. Lokasi penelitian akan dilakukan pada kampus STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

## **H. Kerangka Teori**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori komunikasi transaksional. Teori ini diperkenalkan oleh Paul Watzlawick, Janet Beavin, dan Don Jackson pada tahun 1967 dalam buku mereka yang terkenal dengan judul "*The Pragmatics of Human Communication: A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*".<sup>16</sup> Menurut teori ini, komunikasi antara individu tidak hanya berlangsung dalam satu arah, tetapi merupakan proses saling bertukar pesan dan respon di antara mereka. Dalam interaksi komunikasi, pesan yang disampaikan oleh satu individu dapat memengaruhi pesan yang diterima dan respon yang diberikan oleh individu lain, dan sebaliknya.<sup>17</sup>

Teori komunikasi transaksional menekankan pada konsep transaksi, yaitu pertukaran pesan antara individu yang melibatkan stimulus, respon, dan konteks. Konsep ini memungkinkan kita untuk memahami bagaimana pesan dikirim, diterima, dan diinterpretasikan oleh penerima dalam konteks situasi komunikasi yang spesifik. Selain itu, teori ini juga menyoroti peran pola komunikasi dalam interaksi interpersonal, serta menekankan pentingnya untuk memahami dinamika hubungan antara individu dalam konteks komunikasi mereka.

---

<sup>16</sup> Paul Watzlawick, Janet Helmick Beavin, dan A B Doti D Jackson, "*The Pragmatics of Human Communication A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*," 1940.

<sup>17</sup> Ilah Holilah, *Teori-Teori Komunikasi*, 2020, hal. 26-27.

Teori komunikasi transaksional oleh Paul Watzlawick dapat diaplikasikan dalam penelitian mengenai pola komunikasi pemain *Game Mobile Legends* dalam berinteraksi sosial dengan beberapa cara. *Pertama*, teori ini menyoroti pentingnya analisis pesan dan simbol dalam komunikasi. Pada konteks penelitian ini, peneliti dapat menganalisis pesan-pesan yang dikirim dan diterima oleh pemain selama bermain *game Mobile Legends*. Peneliti dapat mengkaji bagaimana perkataan atau *emoticon* tertentu digunakan oleh pemain dalam berinteraksi dengan sesama pemain.

*Kedua*, teori transaksional menekankan pentingnya memahami konteks dalam proses komunikasi. Oleh karena itu, peneliti perlu memperhatikan konteks permainan *Mobile Legends*, termasuk fitur-fitur *Game*, lingkungan virtual, dan aturan-aturan yang berlaku. Konteks ini dapat memengaruhi bagaimana pemain berkomunikasi dan bereaksi terhadap pesan-pesan yang diterima.

*Ketiga*, teori Watzlawick juga membantu dalam menganalisis pola komunikasi antara pemain. Peneliti dapat melihat bagaimana pemain saling bertukar pesan, merespon satu sama lain, dan bagaimana interaksi tersebut membentuk pola komunikasi tertentu. Peneliti dapat mencari pola tertentu dalam interaksi atau memperhatikan apakah terdapat pemain yang cenderung menjadi inisiator atau penerima pesan kasar.

*Keempat*, teori transaksional juga membantu dalam memahami efek komunikasi dalam interaksi pemain *Game Mobile Legends*. Penelitian ini dapat menganalisis bagaimana penggunaan kata-kata kasar atau pesan-pesan tertentu yang dapat memengaruhi suasana hati, perilaku, dan interaksi selanjutnya antara pemain. Peneliti dapat meneliti apakah penggunaan kata-kata kasar meningkatkan

intensitas konflik yang terjadi antar pemain atau memengaruhi tingkat kerjasama dalam tim.

Penggunaan teori komunikasi transaksional menjadi penting dalam penelitian ini karena mampu memberikan jawaban terhadap berbagai permasalahan yang akan diteliti. Teori ini tidak hanya menjadi landasan, tetapi juga menjadi kerangka kerja yang akan mengarahkan proses berpikir dan analisis dalam penelitian. Oleh karena itu, teori komunikasi transaksional menjadi sangat penting dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian ini.

## **I. Metode Penelitian**

Metode penelitian atau riset ilmiah adalah kegiatan pengkajian yang dilakukan secara terstruktur, terorganisir, dan berkelanjutan untuk menemukan solusi atas suatu permasalahan, memperoleh kebenaran, pengetahuan baru, atau pemahaman yang lebih baik. Penyelidikan yang mengikuti prinsip-prinsip ilmiah dikenal sebagai riset ilmiah, sedangkan manajemen yang disusun secara sistematis disebut metode ilmiah.<sup>18</sup>

### **1. Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metoda penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau karakteristik dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan atau digambarkan secara kuantitatif. Pendekatan ini mengambil titik tolak dari data yang dikumpulkan

---

<sup>18</sup> Kamila Adnadi, Metodologi Penelitian Komunikasi Kualitatif Dan Kuantitatif, 2021, hal 1-2.

menggunakan teori yang ada sebagai landasan penjelasan dan berakhir dengan pembentukan suatu teori baru atau konseptualisme yang lebih mendalam.<sup>19</sup>

## **2. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus adalah fenomena yang terjadi pada waktu tertentu dengan menawarkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diamati.<sup>20</sup> Melalui pendekatan ini, penelitian dapat mengkaji lebih dalam bagaimana mahasiswa berkomunikasi selama bermain *Game Mobile Legends* serta bagaimana interaksi sosial mereka terbentuk didalam dan luar lingkungan permainan. Pendekatan studi kasus juga membantu menganalisis bagaimana *game* tersebut mempengaruhi interaksi sosial di kampus, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan fokus pada pengalaman individu maupun kelompok. Dengan demikian, pendekatan studi kasus memberikan gambaran luas yang lebih mendalam tentang dinamika sosial dan komunikasi yang terjadi diantara pemain *Game Mobile Legends* dilingkungan akademik.

## **3. Sumber Data**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (*field research*) yang sudah tentu data-data yang diperoleh langsung dari mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepri. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder:

- a. Sumber Data Primer, yaitu data-data yang diperoleh langsung dari Mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kerpri Data ini dikumpulkan

---

<sup>19</sup> Sugiono dan Puji Lestari, *Metode Penelitian Komunikasi*, ed. oleh Sunarto (Bandung: ALFABETA, 2021), Hal. 51

<sup>20</sup> Ridlo Ubaid, *Metode Penelitian Studi Kasus*, 2023.

melalui metode wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi yang relevan terkait penelitian. Mahasiswa yang menjadi responden atau partisipan langsung memberikan pandangan, pengalaman, dan informasi yang mendukung keakuratan hasil penelitian.

- b. Data Sekunder, yaitu beberapa data yang diperoleh dari literatur-literatur yang relevan dengan penelitian yang dapat meliputi buku, jurnal artikel, skripsi dan laporan penelitian lainnya yang berkaitan dengan pola komunikasi interaksi sosial, dan *Game Mobile Legends*.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan sengaja atau tidak disengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.<sup>21</sup> Pada penelitian dengan judul “Pola Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Dalam Berinteraksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)”.

Berdasarkan prosedur dalam penelitian kualitatif, ada beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data-data pada penelitian, antara lain:

- a. Observasi: peneliti melakukan observasi langsung terhadap perilaku berkomunikasi dalam *Game Mobile Legends*. Peneliti fokus pada pemain yang terlibat dalam interaksi, seperti mengamati interaksi pemain dalam permainan.

---

<sup>21</sup> Ika Lenaini, “Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling,” *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021):, hal. 35.

- b. Wawancara: merupakan metode yang digunakan untuk interaksi langsung antara peneliti dan responden yang dipilih sebagai sampel penelitian, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara mendalam melalui pertanyaan dan jawaban.

## **5. Teknik Analisis Data**

Pada teknik analisis data, peneliti menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini merupakan pendekatan dalam analisis data yang bertujuan untuk menggambarkan dan menguraikan data secara terperinci. Pendekatan ini melibatkan penyusunan data secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas tentang peristiwa yang diamati tanpa melakukan interpretasi yang berlebihan.<sup>22</sup>

Alat analisis data yang digunakan adalah peneliti sendiri, yaitu dengan cara persiapan dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data-data penelitian. Selanjutnya data tersebut akan dilakukan penyederhanaan dengan cara mengklasifikasikan jawaban-jawaban yang telah diberikan oleh mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman, dan setelah itu akan dilakukan tahap menarik kesimpulan data serta pengujian data. Data tersebut kemudian akan diperiksa kelayakannya untuk menghindari kekeliruan yang kemungkinan akan diperoleh pada saat wawancara dengan mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman.

Tujuan utama dari analisis data adalah untuk meringkas data yang telah dikumpulkan sehingga lebih mudah dipahami. Dengan penyajian data yang

---

<sup>22</sup> Latifah Uswatun Khasanah, "Mengenal Komponen Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif", <https://dqqlab.id/mengenal-komponen-teknik-analisis-data-deskriptif-kualitatif>. Diakses pada tanggal: 10 Maret 2023.

lebih sederhana, pola-pola komunikasi yang terjadi diantara pemain *Game Mobile Legends* dapat dilihat secara lebih jelas. Hal ini memudahkan peneliti dalam menafsirkan data dan memahami bagaimana pola komunikasi tersebut mempengaruhi interaksi sosial para pemain.

## **J. Sistematika Penulisan**

Agar pemahaman terhadap hasil penelitian menjadi lebih mudah, peneliti sekaligus penulis telah menyusun uraian pembahasan secara sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

**Bab I**, adalah pendahuluan mencakup latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, definisi operasional, kajian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**Bab II**, menjelaskan dan memberikan gambaran umum mengenai lokasi penelitian dan profil mahasiswa yang menjadi objek penelitian.

**Bab III**, menjelaskan dan memaparkan teorisasi dan pembahasan yang dalam hal ini peneliti menjelaskan teori komunikasi transaksional dan asumsi dari teori tersebut. Pola komunikasi, *Game Mobile Legends*, dan interaksi sosial.

**Bab IV**, merupakan bagian analisis. Dalam bagian ini diuraikan juga temuan atau data selama penelitian, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan teori komunikasi transaksional.

**Bab V**, merupakan penutup dari penulisan ini dan berisi tentang kesimpulan daripada pembahasan bab-bab sebelumnya yang telah diuraikan dan saran-saran agar pembahasan yang dibahas peneliti diteliti kembali pada penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adnadi, Kamila. *Metodologi Penelitian Komunikasi Kualitatif Dan Kuantitatif*, Efudeppres, 2021.
- Almutazam, Fauzi. “Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah.” *Kinema: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran* 1, No. 2 (2022).
- Aryana, Nancy. “Pola Komunikasi Kelompok Perempuan Pekerja Veener Meja Untuk Bertahan Di Pekerjaannya.” 2018.
- Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah, Dan Sulaeman Sulaeman. “*Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar.*” *Jurnal Educatio Fkip Unma* 8, No. 3 (7 Agustus 2022): 899–907.
- Azharie, Suzy, Dan Nurul Khotimah. “Pola Komunikasi Antarpribadi Antara Guru Dan Siswa Di Panti Sosial Taman Bengkulu “The Patterns Of Interpersonal Communication Between Teachers And Students In Children Daycare ‘Melati’ In Bengkulu.” *Jurnal Pekommas*. Vol. 18, 2015.
- Azhari, Zaitun. “Model Komunikasi Transaksional Kepala Sekolah Dalam Menghadapi Perubahan Kebutuhan Masyarakat Di Ma Al-Islamiyah Ii Bujudan Pamekasan.” 2021.
- Chandra, Dewi, Hazani Stid, Dan Mustafa Ibrahim. “Komunikasi Interaksi Sosial Antar Remaja Dalam Meningkatkan Ukhuwah Islamiyah Di Desa Saba Lombok Tengah.” *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains*. Vol. 2, 2020.
- Diyanti, H, Dan A Awalya. “Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas Viii Smp.” *Indonesian Journal Of Guidance And Counseling: Theory And Application* 11, No. 3 (2022): 122–23.
- Febriyana Ananda, Bella, Zainal Abidin Achmad, Syifa Syarifah Alamiyah, Ahimsa Adi Wibowo, Dan Latif Ahmad Fauzan. “Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, No. 1 (2022): 20.
- Holilah, Ilah. *Teori-Teori Komunikasi*, Pusat Penelitian dan Penerbitan (Puslitpen) Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2020.

- Ichsan Nawawi, M, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Sartika Poppysari Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, Dan Ismail Marsuki. "Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Alauddin Makassar" 3, No. 1 (T.T.).
- Irwanto, Uhsan. "Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (In-Game) Studi Fenomenologi Pemain *Game Online Mobile Legends* Di Bandung." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, No. 2 (2023).
- Juwita, Alda, Muhammad Alfikri, Dan Aulia Kamal. "Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu *Game Online* Di Kota Tanjung Balai." *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan* 1, No. 12 (28 November 2022): 2779–90.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surah An-Nisa, Ayat 148. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019.
- Kurnia Eka. "Pola Komunikasi Mahasiswa *Gamers* (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar),".
- Lenaini, Ika. "Teknik Pengambilan Sampel *Purposive* Dan *Snowball Sampling*." *Historis : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, No. 1 (2021): 35.
- Marcella, Dean, Dan Hasan Sazali. "Fenomena *Trash-Talking* Antar Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara)." *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi* 4, No. 3 (10 September 2023): 1138–45.
- Mukarom, Zaenal, Jurusan Manajemen Dakwah, Fakultas Dakwah, Komunikasi Uin, Sunan Gunung, Dan Djati Bandung. *Teori-Teori Komunikasi*. Disunting Oleh Iwan Asep Setiawan. Bandung, 2020.
- Permana, Restiawan, Dan Yusmawati. "Interaksi Sosial Antara Warga Pendatang Dengan Pribumi (Studi Komunikasi Antarbudaya Di Kecamatan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat)." *Jurnal Komunikasi Dan Kebudayaan* 7 (2020): 96–97.
- Prasetya, Yoga Yudha, La Tarifu, Dan La Iba. "Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Kendari." *Jurnal Ilmu Komunikasi Uho : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi* 5, No. 1 (2020): 9–10.

Putra, Dheny Yori, dan Zainal Abidin Achmad. "Interaksi Sosial Virtual Dalam Permainan Among Us Indonesia." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, no. 2 (2022): 167.

Ridlo Ubaid. *Metode Penelitian Studi Kasus*, 2023.

Rumengan, Israel, Koagouw, dan J, Samuel Kalangi. "Pola Komunikasi Dalam Menjaga Kekompakkan Anggota Group Band Royal Worship Alfa Omega Manado," t.t.

Sakti, Dewa Krisna. "Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa Di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing." IAIN Curup, 2022.

Satria, Darma Putra, Herdefa Nabila, Maulidia Maulidia, dan Muhammad Jabbar Rasel. "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online 'Mobile Legends' di Lingkungan Keluarga." *PARAHITA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 2 (31 Desember 2021): 41–47.

Sugiono, dan Puji Lestari. *Metode Penelitian Komunikasi*. Disunting oleh Sunarto. Bandung: ALFABETA, 2021.

Surya Wicaksana, Tegar. "Pola Komunikasi Tim Gamers Mobile Legends: Bang Bang," 2023.

Watzlawick, Paul, Janet Helmick Beavin, dan A B Doti D Jackson. "*The Pragmatics of Human Communication A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*," 1940.

Yourlanda, Veronica, dan Rara Ageng Cindoswari. "Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam." *Jurnal Communicology* 11, no. 1 (2023): 6–7.

Yourlanda, Veronica, dan Cindoswari Ageng Rara. "Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam." *Jurnal Communicology* 11, no. 1 (2023): 3–4.

Website:

Khasanah, Latifah Uswatun. "Mengenal Komponen Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif." DQLab, <https://dqlab.id/mengenal-komponen-teknik-analisis-data-deskriptif-kualitatif>. Diakses pada 10 Maret 2023.

<https://stainkepri.ac.id/>



KEPUTUSAN KETUA STAIN SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU  
NOMOR : B-433 /Sti.20/1.2/PP.009/06/2024

TENTANG  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI  
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
KETUA STAIN SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar Mahasiswa Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau membuat dan Menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir, maka perlu ditetapkan Dosen-dosen Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepri untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang – undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang – undang No.12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
3. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
4. Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 178/PMK.05/2018 Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Keuangan Nomor 190/PMK.05/2012 Tentang Tata Cara Pembayaran dalam Rangka Pelaksanaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara;  
5. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 9 Tahun 2017 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau;  
6. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 10 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau;  
7. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2019 tentang Statuta STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau;  
8. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : B.II/3/5299 Tahun 2018 Tentang Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA STAIN SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

PERTAMA : Mengangkat dan menetapkan dosen pembimbing Skripsi/Tugas Akhir, sebagai berikut :

NO	Nama	NIDN	Jabatan/Pangkat	Keterangan
1	Ning Ratna Sinta Dewi, M.Sos	2008058801	Penata (III/c)/Lektor	Pembimbing I
2	Ahmad Hamdan, M.Sos	2024069202	Penata Muda Tk.I (III/b)/Asisten Ahli	Pembimbing II

Dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir bagi mahasiswa :

- Nama : Annisa Rizka Pratiwi  
NIM : 201526  
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam
- KEDUA : Judul Skripsi : Pola Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Dalam Berinteraksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)
- KETIGA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan.



Tembusan ini disampaikan kepada :

1. Ketua
2. Kabag. AUAK
3. Kasubag Layanan Akademik
4. Ketua Prodi
5. Kepala UTIPD
6. Dosen Pembimbing
7. Mahasiswa Yang bersangkutan



### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Annisa Rizka Pratiwi  
NIM : 201526  
PRODI : Komunikasi Penyiaran Islam  
JUDUL SKRIPSI : Pola Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Dalam Berinteraksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)  
DOSEN PEMBIMBING I : Ning Ratna Sinta Dewi, M.Sos  
NIDN : 2008058801

NO.	HARI / TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TANDATANGAN DOSEN PEMBIMBING I
1.	Rabu / 19 Juni 2024	Konsultasi terhadap judul skripsi	
2.	Jumat / 21 Juni 2024	Bimbingan Bab I seputar isi dan kepenulisan	
3.	Selasa / 10 September 2024	Bab II, memperbaiki kepenulisan, memperbaiki kata kata yang kurang tepat	
4.	Jumat / 13 September 2024	Bab III, Perbaiki kepenulisan dan footnote, serta memperbaiki isi Bab lain tersebut	
5.	Selasa / 17 September 2024	Bab IV, menganalisis hasil penelitian yang didapat dan memperbaiki kepenulisan	
6.	Jumat / 20 September 2024	Merevisi bagian Bab II	
7.	Senin / 23 September 2024	Merevisi Bab III, memperbaiki isi	
8.	Rabu / 25 September 2024	memperbaiki Bab IV	
9.	Jumat / 09 Oktober 2024	ACC	

Catatan :

1. Mahasiswa wajib membawa Kartu Bimbingan Skripsi setiap kali melakukan bimbingan.
2. Kartu Bimbingan di tandatangani oleh KA.Prodi dan Wakil Ketua I setelah disetujui / Acc Pembimbing untuk mengikuti Ujian Skripsi

Bintan, 09 Oktober 2024

Mengetahui:  
Wakil Ketua I

Aris Bhtania, M.Ag  
NIDN. 2023077501

Ketua Prodi,

Afna Fitriia Sari, M. Si  
NIDN. 2026058702



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Annisa Rizka Pratiwi  
NIM : 201526  
PRODI : Komunikasi Penyiaran Islam  
JUDUL SKRIPSI : Pola Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Dalam Berinteraksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)  
DOSEN PEMBIMBING II : Ahmad Hamdan, M.Sos  
NIDN : 2024069202

NO.	HARI / TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TANDATANGAN DOSEN PEMBIMBING II
1.	Rabu / 19 Juni 2024	Memperbaiki proposal Kependidikan	
2.	Jumat / 21 Juni 2024	Merevisi Kependidikan pada bab 1.	
3.	Selasa / 10 September 2024	Merevisi Kependidikan pada bab 2	
4.	Jumat / 13 September 2024	Merevisi Kependidikan pada bab 2.	
5.	Selasa / 17 September 2024	Merevisi Kependidikan pada bab 3.	
6.	Jumat / 20 September 2024	Merevisi Kependidikan pada bab 1	
7.	Senin / 23 September 2024	Merevisi Kependidikan pada bab 4	
8.	Rabu / 25 September 2024	Merevisi Kependidikan pada bab 3 dan 4.	
9.	Jumat / 04 Oktober 2024	Acc	

Catatan :

1. Mahasiswa wajib membawa Kartu Bimbingan Skripsi setiap kali melakukan bimbingan.
2. Kartu Bimbingan di tandatangani oleh KA.Prodi dan Wakil Ketua I setelah disetujui / Acc Pembimbing untuk mengikuti Ujian Skripsi

Bintan, 9 Oktober 2024

Mengetahui:  
Wakil Ketua I

Aris Irintania, M.Ag  
NIDN. 2023077501

Ketua Prodi,

Afna Filria Sari, M. Si  
NIDN. 2026058702



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU

Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri - Bintan

Telp. 0771-4442607 Fax. 0771-4442610

Website : [www.stainkepri.ac.id](http://www.stainkepri.ac.id) Email : [stainkepri@kemenag.go.id](mailto:stainkepri@kemenag.go.id)

Nomor : B-628/Sti.20/1.2/PP.00.9/03/2024  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

24 Mei 2024

Kepada Yth.  
Ketua STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau  
di-  
Tempat

*Assalamualaikum wr.wb*

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan judul ***“Pola Komunikasi Interpersonal Pemain Game Mobile Legends dalam Berkata Kasar (Studi Kasus Mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepri)”*** diperlukan penelitian oleh karena itu kami mengharap Bapak/Ibu berkenan memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Annisa Rizka Pratiwi  
NIM : 201526  
Semester : VIII (Delapan)  
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam  
Alamat : Komp. Taman Harapan Indah Air Raja, Tanjungpinang

Untuk mengadakan penelitian di STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau dengan metode pengumpulan data: Observasi, Dokumentasi, Tes Tulis, Angket dan Wawancara. Dimulai pada tanggal 25 Maret 2024 s/d 30 Juli 2024.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum wr.wb*

a.n. Ketua,

Wakil Ketua I

Aris Bintania, M.Ag  
NIP. 197507232000031001

## LAMPIRAN

**Lampiran 1.** Tabel Pertanyaan Wawancara

No	Daftar Pertanyaan
1.	Bagaimana anda biasanya berkomunikasi dengan rekan tim saat bermain <i>Game Mobile Legends</i> ?
2.	Seberapa sering anda berinteraksi dengan rekan di Kampus melalui <i>Game Mobile Legends</i> ?
3.	Apakah komunikasi selama bermain <i>Game Mobile Legends</i> berbeda dengan berkomunikasi dalam kehidupan nyata. Jika Iya, Bagaimana?
4.	Bagaimana perasaan anda tentang interaksi sosial yang terjadi saat bermain <i>Game Mobile Legends</i> ? Apakah anda merasa lebih dekat dengan teman-teman anda?
5.	Seberapa penting komunikasi dalam tim bagi keberhasilan permainan <i>Game Mobile Legends</i> menurut anda?
6.	Apakah ada perubahan dalam cara anda berkomunikasi dengan teman-teman kampus setelah bermain <i>Game Mobile Legends</i> bersama?
7.	Bagaimana dampak bermain <i>Game Mobile Legends</i> terhadap aktivitas akademis anda? Apakah ada pengaruh positif atau negatif?
8.	Apakah anda pernah mengalami konflik dengan teman dikampus karena bermain <i>Game Mobile Legends</i> ? Jika iya bagaimana anda menyelesaikannya?
9.	Seberapa sering anda bermain <i>Game Mobile Legends</i> selama waktu belajar atau selama berada dilingkungan kampus?
10.	Menurut anda apakah ada manfaat dari bermain <i>Game Mobile Legends</i> dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama tim?

**Lampiran 2. Bukti Wawancara Bersama Narasumber**









# Annisa Rizka Pratiwi

## INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universitas Islam Indonesia

Trabajo del estudiante

3%

2

repositori.umrah.ac.id

Fuente de Internet

1%

3

dspace.uui.ac.id

Fuente de Internet

1%

4

repositori.untidar.ac.id

Fuente de Internet

1%

5

ejournal.stitpn.ac.id

Fuente de Internet

1%

6

123dok.com

Fuente de Internet

1%

7

digilib.uin-suka.ac.id

Fuente de Internet

1%

8

repository.uinjambi.ac.id

Fuente de Internet

1%

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### DATA PRIBADI

Nama : ANNISA RIZKA PRATIWI  
Tempat, tanggal lahir : TANJUNGPINANG, 9 MEI 2002  
Jenis Kelamin : PEREMPUAN  
Agama : ISLAM  
Alamat : KOMP. TAMAN HARAPAN INDAH  
BLOK B NO. 39, KEL. AIR RAJA,  
KEC. TANJUNGPINANG TIMUR  
No Hp : +6282386383155

### RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD NEGERI 009 TANJUNGPINANG BARAT
2. SMP NEGERI 1 TANJUNGPINANG
3. SMA NEGERI 1 TANJUNGPINANG

### PENGALAMAN ORGANISASI

1. ANGGOTA HMPS KPI PERIODE 2020- 2021
2. ANGGOTA DIVISI MEDIA UKM PERS MAHASISWA 2020-2021
3. KETUA UKM PERS MAHASISWA PERIODE 2021-2022
4. KETUA DIVISI KOMINFO DEWAN EKSEKUTIF MAHASISWA 2022-2023

Demikian Daftar Riwayat Hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat Saya,

**ANNISA RIZKA PRATIWI**  
NIM. 201526