

**STRATEGI KOMUNIKASI DA'I TENTANG BAHAYA GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS BAGI REMAJA DI DESA MUARA KUMBANG
KECAMATAN KANDIS KABUPATEN OGAN ILIR**

SKRIPSI SARJANA S1

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

Oleh

**Oki Indriani
Nim : 612019001**



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

2022

Perihal : Pengantar Skripsi

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Agama Islam
(Universitas Muhammadiyah Palembang)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah kami periksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi berjudul "STRATEGI KOMUNIKASI DA'I TENTANG BAHAYA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BAGI REMAJA DI DESA MUARA KUMBANG KECAMATAN KANDIS KABUPATEN OGAN ILIR" ditulis oleh : Oki Indriani telah dapat diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

Demikian dan Terimakasih

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I



Idmar Wijaya S. Ag M. Hum.
NBM/NIDN : 723799/025116802

Pembimbing II



Dra. YUSLAINI, M. Pd. I
NBM/NIDN : 930724/0227086001

PENGESAHAN SKRIPSI

STRATEGI KOMUNIKASI DA'I TENTANG BAHAYA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BAGI REMAJA DI DESA MUARA KUMBANG KECAMATAN KANDIS KABUPATEN OGAN ILIR

Yang ditulis oleh saudari Oki Indriani, NIM 612019001

Telah dimunaqosyahkan dan dipertahankan di depan panitia penguji skripsi

Pada tanggal 16 Maret 2023

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Palembang, 16 Maret 2023

Universitas Muhammadiyah Palembang

Fakultas Agama Islam

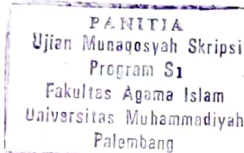
Panitia Penguji Skripsi

Ketua

Dr. Rulitawati, S.Ag., M.Pd.I
NBM/NIDN:895938/0206057201

Sekretaris

Helyadi, SH., MH
NBM/NIDN:995861/0218036801



Penguji I

Dr. Purmansyah Ariadi, M.Hum
NBM/NIDN: 731454/0215126904

Penguji II

Dr. Rulitawati, S.Ag., M.Pd.I
NBM/NIDN:895938/0206057201

Mengesahkan

Dekan Fakultas Agama Islam

Dr. Purmansyah Ariadi, M.Hum
NBM/NIDN:731454/0215126904

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Oki Indriani

Nim : 612019001

Fakultas : Agama Islam

Jurusan : Komunikasi Penyiaran Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dan penelitian saya sendiri bukan plagiasi dan hasil orang lain.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan penuh rasa tanggung jawab apabila dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap menerima apapun bentuk konsekuensinya.

Palembang, 08 Maret 2023

Yang Menyatakan



Oki Indriani

NIM: 612019001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan
Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang
lain) dan kepada Tuhan, berharaplah.”**

(QS. Al-Insyirah : 68)

“Intelligence plus character – that is the goal of true education”

(Martin Luther King Jr)

**Kamu tidak bisa kembali dan mengubah masalah,
Maka dari itu tataplah masa depan dan jangan buat
Kesalahan yang sama dua kali**

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil ‘alamin akhirnya penulis dapat menyelesaikan studi ini dan mempersembahkan skripsi ini untuk :

- ❖ Kedua orang tua saya yaitu ayah tercinta Jon Azmi dan ibunda Murni, dan ibu Susilawati, tercinta yang telah mendidik, membesarkan, merawat dengan kasih sayang, serta do’a yang selalu dipanjatkan untuk setiap langkah dan perjuangan penulis, tanpa do’a dan kerja keras kalian sesungguhnya penulis tidaklah mampu untuk berada diposisi saat ini. Semoga setiap tetesan keringat dan pengorbanan kalian dibalas oleh Allah SWT.
- ❖ Adik saya Muhammad Ifpan Anugrah dan Aysila Najwa Khoirunnisa, dan keluarga saya terutama Kakek dan Nenek saya yang selama ini banyak membantu, mendo’akan dan memberikan motivasi untuk saya.
- ❖ Sahabat-sahabat ku tercinta Annisa Aryuni, Puja Atika, Indah Islamiyah, Jesika Ayuningtyas, dan Aisyi Dzakhirah, yang selalu membantu serta memberikan semangat selama proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas semua do’a dukungan, motivasi, dan nasehat yang membuat saya merasa tegar, tiada mengenal patah semangat, dan memberikan warna dalam kehidupan saya serta memberi keberkahan dalam menggapai asa dan cita-citaku. Semoga Allah SWT meridhoi amal dan usaha kita semua. Aamiin ya Rabbal ‘Alamin.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas izin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini untuk mendapatkan kelulusan dalam pendidikan strata satu. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Tema skripsi ini adalah **“STRATEGI KOMUNIKASI DAI TENTANG BAHAYA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BAGI REMAJA DI DESA MUARA KUMBANG KECAMATAN KANDIS KABUPATEN OGAN ILIR”**. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, motivasi, saran, dan arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu ucapan syukur dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT dan Rasulullah SAW atas limpahan Rahmat dan petunjuk-Nya
2. Ayahku tercinta Jon Azmi sebagai seorang motivator dalam hidupku yang tiada henti mendidik, membesarkan, dan menafkahi anak-anaknya.
3. Ibuku tercinta yang telah membesarkanku dengan penuh keikhlasan.
4. Rektor UMP Palembang ; Dr. Abid Djazuli, SE., MM
5. Dr. Purmansyah Ariadi, S.Ag., M.Hum selaku Dekan Fakultas Agama Islam.
6. Bapak Idmar Wijaya, S.Ag., M.Hum selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dra. Yuslaini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dorongan, semangat, dan inspirasi sejak awal penyusunan hingga selesainya skripsi ini.

7. Para dosen dan karyawan Fakultas Agama Islam dan Pemikiran Islam yang telah memfasilitasi dan memperlancar proses pendidikan.
8. Untuk teman-temanku yang telah membantu do'a, dukungan dan motivasi.
9. Untuk sahabatku terimakasih telah ada dalam suka maupun duka, semoga persahabatan ini sampai ke jannah.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 yang telah berbagi ilmu dan segala bantuannya serta semua mahasiswa Fakultas Agama Islam.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan studi.

Semoga bantuan mereka dapat menjadi amal saleh dan diterima oleh Allah SWT, Amiin Ya Robbal 'Alamin, Walaupun skripsi ini telah selesai dalam pengerjaannya, namun masukan dan saran serta semua pihak senantiasa penulis harapkan. Karena penulis menyadari karya ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempumaan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi orang lain terkhusus mahasiswa Fakultas Agama Islam dan memberikan sumbangsih bagi dunia akademik.

Penulis

Oki Indriani
NIM: 612019001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGANTAR SLRIPSI.....	i
SURAT PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Fokus Penelitian.....	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
E. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN RELAVAN	12
A. Strategi Komunikasi	12
1. Pengertian Strategi Komunikasi	12
2. Pengertian Komunikasi.....	15
3. Unsur-Unsur Komunikasi	16
4. Tahap-Tahap Proses Komunikasi	17

4. Komponen-komponen dalam Strategi Komunikasi.....	18
5. Langkah – Langkah Dalam Menyusun Strategi Komunikasi	22
B. Da’i.....	23
1. Pengertian Da’i	23
2. Kompetensi Da’i	25
C. <i>Game Online</i>	26
1. Pengertian <i>Game Online</i>	26
AD. <i>Mobile Legends</i>	31
1. Pengertian <i>Mobile Legends</i>	31
2. Macam – Macam Karakter Dalam <i>Game Online</i> <i>Mobile Legends</i>	33
3. Dampak Positif Dan Negatif <i>Game Online Mobile Legends</i>	35
E. Penelitian Yang Relevan	40
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	44
A. Pendekatan Peneliitian.....	44
B. Situasi Sosial Dan Subjek Penelitian	44
C. Jenis Dan Sumber Data.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data	49
F. Rencana Dan Waktu Penelitian	51
BAB IV DESKRIPSI LOKASI, TEMUAN PENELITIAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN	53
A. Deskripsi Lokasi Penelitian (Situasi Sosial).....	53

B. Temuan Penelitian dan Pembahasan Penelitian.....	63
C. Dampak positif dan negatif dari bermain <i>game online mobile legends</i> bagi remaja di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir	75
D. Strategi Komunikasi Da'i terhadap Bahaya <i>game online mobile legends</i> bagi remaja di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir	81
E. Hasil Penelitian.....	84
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel

A. Jadwal Penelitian.....	52
B. Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencarian	58
C. Geografis Desa Muara Kumbang.....	59
D. Keadaan Pemerintahan Desa Muara Kumbang.....	59
E. Keadaan Pendidikan Masyarakat di Desa Muara Kumbang	60
F. Keadaan Kependudukan dan Ketenagakerjaan Desa Muara Kumbang	60
G. Keadaan Sosial Pendidikan Desa Muara Kumbang.....	60
H. Kesejahteraan Sosial Desa Muara Kumbang	61
I. Keadaan Sosial Kesehatan Desa Muara Kumbang	61
J. Keadaan Sosial Tenaga Kesehatan Desa Muara Kumbang	61
K. Tempat Ibadah Agama di Desa Muara Kumbang.....	62

ABSTRAK

Oki Indriani, 612019001, 2023. *Strategi Komunikasi Dai Tentang Bahaya Game Online Mobile Legends Bagi Remaja Di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir*. Skripsi Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Muhammadiyah Palembang.

Skripsi dengan judul “Strategi Komunikasi Da’i Tentang Bahaya *Game Online Mobile Legend Bagi Remaja* Di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir” ini dilatarbelakangi dengan perkembangan teknologi komunikasi yang mengalami kemajuan pesat, salah satunya yaitu permainan *game online mobile legends*. Permainan tersebut merupakan permainan yang dimainkan secara online sehingga terhubung langsung dengan jaringan internet. Para pemain *game online mobile legends* mempunyai kecenderungan menghabiskan waktu untuk bermain yang dapat mengakibatkan resiko kecanduan. Aktivitas bermain yang berlebihan akan dapat menjauhkan seseorang dari aktivitas lain dan lingkungan disekitar. Terdapat fokus masalah yang diteliti pada skripsi ini yaitu : Apa saja bahaya yang terjadi pada remaja apabila sering bermain *game online mobile legends* dalam kehidupan sehari-hari dan Bagaimana upaya yang tepat untuk mengatasi bahaya dari *game online mobile legends* bagi remaja.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bahaya penggunaan *game online mobile legends* terhadap perilaku remaja. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya bahaya penggunaan *game online mobile legends* terhadap remaja. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang mendeskripsikan semua hasil dokumentasi dan wawancara terhadap subjek penelitian, kemudian mengobservasi hal-hal yang terjadi di tempat penelitian yang bertujuan untuk mengungkap fakta, keadaan, dan fenomena yang terjadi saat berjalannya penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online mobile legends* memiliki dampak positif bagi remaja seperti membantu bersosialisasi dan mampu bekerja sama. Sedangkan dampak negatifnya yaitu, kecanduan, berbicara kasar dan kotor, menjadi pembangkang, berselisih atau bertengkar dan mengganggu orang lain. Agar tidak fokus pada *game online mobile legends* saja, oleh karena itu peranan Da’i sangat diperlukan dalam mengatasi hal tersebut, salah satunya dengan cara melakukan pendekatan secara personal terhadap remaja, kemudian melakukan pengarahan nasehat-nasehat baik, dengan cara mengaktifkan kembali aktifitas-aktifitas positif seperti belajar mengaji bersama, aktif dalam kegiatan remaja masjid, belajar ilmu agama bersama para Da’i kemudian mengerjakan sholat lima waktu di masjid secara berjamaah.

Kata kunci : Game online, Mobile Legend, Strategi Komuniksasi, Da’i.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini berlangsung dengan pesat sehingga para ahli mengatakan gejala ini menjadi suatu revolusi. Kehadiran teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia, Sehingga manusia tentu memiliki hubungan dengan teknologi.

Seiring dengan berjalannya waktu teknologi komunikasi semakin lama semakin berkembang dan tidak henti-hentinya menghasilkan produk-produk baru, diawali dengan munculnya surat kabar termasuk majalah, radio, bahkan telah berkembang pula internet. Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar diseluruh dunia.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dapat memudahkan setiap orang melakukan kegiatan. Kemajuan teknologi juga memudahkan setiap orang untuk memberikan dan mendapatkan informasi tanpa harus bertatap muka. Kini informasi bisa didapat dengan menggunakan beberapa media seperti *mobile phone/handphone*, tablet, dan PC. Teknologi seperti ini juga telah menjadi kebutuhan setiap orang terlebih bagi masyarakat terutama remaja.¹ Teknologi bagi mahasiswa bukan hanya untuk mencari dan mendapatkan informasi, tetapi juga digunakan untuk kepentingan hiburan semata seperti bermain game online. *Game online* sendiri merupakan

¹ Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita: *Konunikasi Virtual dalam Game Online* (Studi Kasus dalam *Game Mobile Legends*). (Jakarta: Jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi, 2019,)hal. 262

permainan yang dimainkan secara *online* yang terhubung langsung dengan jaringan internet.

Menurut Severin , *game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain.²

Menurut Griffit dan Szabo, dampak bermain *game online* itu ada empat yaitu, dorongan untuk melakukan secara terus menerus, penarikan diri untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal, toleransi berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan dan dihabiskan, masalah interpersonal merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan masalah kesehatan.³

Menurut pendapat Rachmat, seorang pecandu *game online* menghabiskan waktunya hanya dengan bermain seharian, hal ini menimbulkan dampak buruk terhadap lingkungan sekitar karena semakin sering mereka bermain *game online* maka mereka tidak lagi memperdulikan lingkungan sekitar. Dalam Sehari bisa bermain 5 kali. hal tersebut

² Ahmad Fajar Giandi, *Perilaku Pecandu Game Online dengan menggunakan Game Online*, ejournal Mahasiswa Padjajaran <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/aerticle/download/745/791>, diakses 26 Juni 2022

³ Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*. Asian Journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4 Taiwan.

menyebabkan kurangnya interaksi pemain dengan orang disekitar, ketika teman sekitar mengajak berbicara dengan pemain maka tidak adanya umpan balik atau respon.⁴

Baru-baru ini muncul *game online* dengan bentuk *mobile legend*, game ini termasuk jenis game *Massively multiplayer online first-person shooter games* (MMOFPS), dimana Permainanya mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat karsa, refleks, dan lainnya.⁵ *Game online mobile legends* dirilis pada tanggal 11 juli 2016 oleh Moonton dari tiongkok. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Selain itu permainnanya juga terhubung dengan jaringan internet.

Menurut Fendy Tan salah satu Country Manager Moonton Indonesia (pengembang *game Mobile Legends*) mengatakan angka pengguna aktif harian *Mobile Legends* di Tanah Air mencapai angka 8 juta pemain dan sudah diunduh sebanyak 50 juta kali tak hanya itu *mobile legends* juga menepati urutan pertama dari judul-judul game ternama lainnya seperti *GTA* 1 juta pengunduh , *Call of Duty* 10 juta, *Point Blank* 5 juta , dan *Counter Strike* 10 ribu.⁶ Ini menunjukkan bahwa para pemain *mobile legends* semakin

⁴ Muhammad Affandy, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar kelas 5 SD N 009 Samarinda*, (Jakarta; Ejurnal Ilmu Komunikasi, 2013) hal. 177-187

⁵ <https://Wikipedia.com> di akses pada tanggal 28 Juni 2022 pukul 22.20

⁶ KumparanTECH, Pengguna Mobile Legends, Kumparan.com, diakses dari <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia>, pada tanggal 28 Juni 2022 pukul 22.30

meningkat melihat data yang dirilis oleh Fendy Tan. Selain itu game online *mobile legends* juga mudah dimainkan dan bisa dimainkan di *smartphone* sehingga bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun.

Saat ini *game online mobile legends* banyak digemari diberbagai kalangan terutama dikalangan remaja. Kemudian ada dua dampak yang dihasilkan dari *bermain game* online di antaranya yaitu :

1. Dampak Positif

Dapat menambah daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan pemain mampu menyelesaikan beberapa tugas dalam bermain, selanjutnya memainkan *game action* secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain game, kemudian dapat meningkatkan kinerja otak bagi yang bermain game tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit disbanding belajar dan membaca buku, selain itu juga dapat meningkatkan kecepatan mengetik, kebanyakan game online mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik, dan yang terakhir dapat menghilangkan stres yang dapat mengendurkan ketegangan syaraf.⁷

2. Dampak Negatif

Dapat menimbulkan Adiksi (Kecanduan) selain itu juga dapat mendorong melakukan hal-hal negatif seperti berbicara kasar dan kotor,

⁷ Surbakti, Krista. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere 1, no. 1 (2017): 34

selain itu juga dapat menyebabkan terbengkalainya kegiatan didunia nyata keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai salah satunya seperti perubahan pola makan dan istirahat sehingga dapat mengganggu kesehatan dan masih banyak dampak negatif lainnya.⁸

Berdasarkan observasi penulis, terdapat hampir seluruh remaja di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir memainkan *game online mobile legends*, permainan ini dimainkan pada saat berkumpul bersama teman disekitar rumah bahkan di sekolahan, ketika teman atau bahkan orang tua sedang mengajak berbicara pemain cenderung lebih berfokus memainkan *game online mobile legends* sehingga tidak merespon dan acuh tak acuh terhadap pesan yang disampaikan disekitar nya bahkan melalaikan segala aktifitas dan tugasnya sebagai seorang muslim.

Banyak faktor yang mempengaruhi dari *game mobile legends* yaitu, bermalas-malasan, mengganggu belajar, kesehatan, lingkungan sekitar sehingga interaksi pemain dengan orang disekitar berkurang, ketika di ajak berinteraksi informan tersebut cenderung pasif dan tidak banyak bicara. Hal ini menyebabkan komunikasi interpersonal tidak lagi efektif.

Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antara dua orang atau beberapa orang, dimana pengiriman dapat menyampaikan pesan

⁸ Surbakti, Krista. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere 1, no. 1 (2017): 35

secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.⁹

Komunikasi interpersonal ada dua macam yang pertama verbal dan kedua nonverbal, komunikasi interpersonal verbal merupakan proses penyampaian pesan komunikator kepada komunikan secara langsung sedangkan nonverbal merupakan proses penyampaian pesan komunikator kepada komunikan melalui simbol atau saluran-saluran tertentu. Dalam penelitian ini dampak negatif dari *game online mobile legends* terdapat pada komunikasi interpersonal secara langsung antara pengguna dan teman sekitar. Ada tiga alasan penulis dalam memilih latar belakang ini, antara lain yaitu :

1. Mencari tahu apa saja bahaya dari pengaruh bermain *game online mobile legends* bagi remaja.
2. Kurangnya Pemahaman dan kesadaran diri mengenai bahaya bermain *game online mobile legends* dikalangan remaja.
3. Upaya yang dapat dilakukan Da'i guna mengurangi kecenderungan dalam bermain *game online mobile legends*.

Di desa tersebut banyak anak-anak bahkan remaja yang suda mendapat pembinaan dan pemahaman yang baik, namun masih banyak juga anak-anak dan remaja di desa tersebut yang masih sering dan terlena dengan *game online mobile legends* sehingga mereka menjadi lalai dan acuh dengan bahaya dari game tersebut yang dapat berpengaruh untuk dirinya sendiri dan untuk di lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu strategi komunikasi Da'i

⁹ Agus M. Hardjana, *Komunikasi Interpersonal*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2003 hal. 3

sangat di perlukan, dalam hal ini Da'i menjadi salah satu orang yang berpengaruh terhadap anak dan remaja dalam pembinaannya.

Peran Da'i sebagai tokoh masyarakat dalam pembangunan sangat penting, karena posisinya sebagai seorang *opinion leader* yaitu orang yang berpengaruh besar dalam mengambil keputusan yang pada dasarnya adalah suatu proses yang bertujuan meningkatkan taraf hidup masyarakat. Dalam hal ini adalah kesejateraan untuk individu maupun kelompok.¹⁰

Allah swt berfirman :

وَأَتَكُنُّ مِنْكُمْ أُمَّةً يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru

kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma’ruf dan mencegah dari yang munkar merekalah orang-orang yang beruntung”.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas sehingga dapat diuraikan bahwa bahaya dari seorang pecandu *game online Mobile Legends* sehingga mereka cenderung akan menghabiskan waktunya seharian hanya dengan bermain *game*, hal ini menyebabkan kurangnya interaksi pemain dengan orang sekitar, ketika teman sekitar bahkan orang tua yang sedang mengajak berbicara maka tidak adanya umpan balik atau respon sehingga komunikasi interpersonal tidak lagi efektif hal ini juga membuat pemain menjadi lalai dalam melakukan kegiatan ibadah maupun pekerjaan lainnya.

¹⁰ Jurnal Yusuf, MY, 2015, ‘Da’i dan Perubahan Sosial Masyarakat ‘ jurnal UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, hal.52

¹¹ Al-Quran dan Terjemahan, (Q.S. Ali-Imran:104)

Tentu saja peranan dai dalam kasus ini sangat di perlukan yaitu dengan cara menerapkan upaya strategi komunikasi oleh Da'i, yang dapat dilakukan agar fokus remaja tersebut dapat di alihkan dan meminimalisir terjadinya hal yang tidak di inginkan, misalnya membuat kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat dan lain sebagainya. Karena sebab itulah peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Strategi Komunikasi Dai Tentang Bahaya *Game Online Mobile Legends* Bagi Remaja Di Desa Muara Kumbang”** Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir Sumatera Selatan, Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini, maka pertanyaan penelitian meliputi :

1. Apa dampak positif dan negatif dari bermain *game online mobile legends* bagi remaja di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir?
2. Bagaimana Strategi Komunikasi Da'i terhadap Bahaya *game online mobile legends* bagi remaja di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir?

C. Fokus Penelitian

Mengingat fenomena yang saat ini sering terjadi karena kurangnya kesadaran diri pada remaja, sampai dengan krisis moral serta pemahaman ilmu Agama bagi remaja pada era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada remaja, yang mana pada kalangan remaja sangat saat ini sangatlah banyak yang terpengaruh dalam bermain game online mobile legends.

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat pada identifikasi masalah yang ada pada penelitian ini peneliti juga berfokus pada upaya Da'i yang dapat memberikan solusi terhadap faktor penghalang remaja yang sering lalai dan sering lupa waktu dalam beribadah yang di sebabkan kecanduan terhadap permainan game online Mobile Legend bagi remaja di Desa Muara Kumbang kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apa saja dampak positif dan negatif dalam bermain *game online mobile legends* bagi remaja di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir.
2. Untuk mengetahui Strategi Komunikasi apa yang dapat dilakukan Da'i terhadap bahaya bermain *game online mobile legends* bagi remaja di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir.

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat di ambil dalam penelitian ini di harapkan dapat memperkaya keilmuan yang berkembang khususnya pengetahuan mengenai bagaimana upaya dan strategi Da'i dalam mengatasi bahaya dari *Game Online Mobile Legends* terhadap remaja dalam kehidupan sehari-hari. Dan dapat di jadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

Secara Praktis hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan suatu tambahan informasi yang bernilai positif, sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang pentingnya strategi komunikasi Da'i bagi remaja tentang bahaya *Game Online Mobile Legends* agar nantinya dapat menjadi pedoman bagi remaja sehingga membuat para pembaca paham betul bahwa penelitian ini sangat membantu dalam menanamkan kesadaran akan bahaya dari Teknologi *Mobile Legends* terhadap komunikasi antar individu.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, fokus penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN YANG RELAVAN

Bab ini berisikan tentang penguraian kajian teori Game Online, dampak positif dan negatif dari bahaya Game Online, pengertian Mobile Legend, pengertian Dai, pengertian strategi komunikasi, macam-macam strategi komunikasi Dai dan penelitian yang relevan di sini peneliti mengemukakan hasil penelitian yang berhubungan dengan topik penelitian yang dilaksanakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang pendekatan penelitian, situasi sosial dan subjek penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, rencana dan waktu penelitian.

BAB IV DESKRIPSI LOKASI, TEMUAN PENELITIAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN

Bab ini meliputi deskripsi lokasi penelitian, historis, budaya, ekonomi, demografi, dan lingkungan sebagai gambaran umum penelitian yang melatari temuan penelitian. Adapun deskripsi lokasi yang penelitian yang akan diteliti yaitu di Desa Muara Kumbang Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran yang disampaikan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, Muhammad. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar kelas 5 SD N 009 Samarinda*, (Jakarta; Ejournal Ilmu Komunikasi, 2013)
- Agus, M. Hardjana. *Komunikasi Interpersonal*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2003.
- Al-Quran dan Terjemahan Departemen Agama RI 2007
- Arifin, Anwar. *Strategi Komunikasi Suatu Pengantar Ringkas*, (Bandung: Armico1984), 2008.
- Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Kencana 2011).
- A. Ilyas Ismail, *Paradigma Dakwah Sayyid Qhutub: Rekonstruksi Pemikiran Dakwah Harakah*, (Jakarta: Penamadani, 2008).
- Abdullah Nasih Ulwan, *Silsilah madrasat al-du'at: fushul al-hadifah fi fiqh al-da'wah wa al-da'iyah*, (Kairo: Dar al-salam, 2001).
- Munir, Mulkhan, Abdullah. *Ideologi Gerakan Dakwah*, (Yogyakarta: Sipress, 1996), Hlm. 237.
- Agung Salim, *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*, Skripsi, (Makassar : UIN Alauddin Makassar, 2016)
- Risecha, Junep, Annisa. Frenky. Analisis Komunikasi Virtual pada Kelompok Gamers Dota 2," *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, Vol. 3, No. 1 (2017)).
- Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2022).

Agus Remaja desa Muara Kumbang, Wawancara, Ogan Ilir, 25 Desember 2022
pukul 14.00 WIB

Chandra, Gunawan, Anthony. dan Agung, Arief. *Jacky Cahyadi, Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti Bicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun*, Universitas Kristen Petra, Surabaya, 2017.

Saiful Ma'arif, Bambang. *Komunikasi Dakwah: Paradigma untuk Aksi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2010).

C. Y, Chen. & S.L, Chang. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*.

Onong Uchana, Efendy. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosda Karya 2005).

Budianto, Heri. *Ilmu Komunikasi Sekarang dan Tantangan Masa Depan*, (Jakarta: Kencana. 2011).

Humaidi, *Teori Komunikasi Dan Strategi Dakwah*, (Malang: UMM Press), 2010.

Cangara, Haried. *Perencanaan Strategi Komunikasi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada 2013).

<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobilelegends/diakses>

pada 16

November 2022.

<https://itemku.com/blog/daftar-hero-mobile-legend> diakses pada 6 November 2022.

<https://jalantikus.com/tips/jenis-hero-role-mobile-legends/> diakses pada 6 November 2022

<https://Wikipedia.com> di akses pada tanggal 28 Juni 2022 pukul 22.20

<https://www.kaskus.co.id/thread/5fc779df8d94d05eb151d4f4/memahami-basic-rolepada-mobile-legends/> diakses pada 18 Februari 2021.

Usman, Husaini. dan Setiady, Purnomo. 2000, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Akasara.

Hj. Daidah S.E. Kepala Desa Muara Kumbang Ogan Ilir, Rabu 11 Desember 2022, Pukul 10.15

Yogatama, Sidharta I Ketut, "*Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang*, (Malang, 2018).

Ifpan, Remaja desa Muara Kumbang, Wawancara, Ogan Ilir, 24 Desember 2022 pukul 09.14 WIB.

Irwansyah Remaja desa Muara Kumbang, Wawancara, Ogan Ilir, senin 26 Desember 2022 pukul 10.00 WIB

Rahmawati, Isnaeni. *Identifikasi Perilaku Sosial Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Minomartani 1 Kabupaten Sleman*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Yusuf, MY, 2015, '*Da'i dan Perubahan Sosial Masyarakat* ' jurnal UIN Ar-Raniry, Banda Aceh.

Surbakti, Krista. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere 1, no. 1 (2017)

K Frisca, Kenny. *“Pola Komunikasi Virtual Dalam Game Online Dragon Nest Indonesia (Studi Deskriptif terhadap Komunitas Pemain Game Online “Dragon Nest Indonesia,)”*, thesis, (Yogyakarta : UPN Veteran, 2013)

KumparanTECH, Pengguna Mobile Legends, Kumparan.com, diakses dari <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia>, pada tanggal 28 Juni 2022 pukul 22.30

Kantor Desa Muara Kumbang, tanggal 12 Desember 2022

Moleong, Lexy J. 2009, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Lanjut 37!!!!!!!!!!

Lestari Ayu dan Sahat Saragih, *Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal*, Jurnal Psikologi Indonesia, Vol. 5, No. 02, 2016 hal. 167

mojok.co/terminal/karakter-seseorang-berdasarkan-role-hero-favorit-mereka-dimobile-legend/ diakses pada 6 November 2022.

Moh. Nazir, *Metode Penelitian*. 1999, Jakarta: Galia Indonesia. hal. 63

Muslim , Remaja desa Muara Kumbang, Wawancara, Ogan Ilir, 25 Desember 2022 pukul 11.09 WIB

Mustofa, Pemuka Agama desa Muara Kumbang, Wawancara Ogan Ilir, 01 Januari 2023, pukul, 14.00 WIB.

Nurkumalasari, *“Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie*

- Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*”, Skripsi, (Pare-pare : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare, 2012)
- Nanik Kristina, “*Pengaruh Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Makanan Kontinental SMK Negri 1 Sewon*”, Skripsi (Yogyakarta :Universitas Negri Yogyakarta, 2012)
- Nazirman, *Konsep Metode Dakwah Bil Hikmah Dan Implementasinya Dalam Tabligh*, Konsep Metode Dakwah Bil Hikmah, UIN Imam Bonjol Padang, hal. 32.
- Observasi remaja desa Muara Kumbang Senin, 25 Desember 2022, pukul 12.05 WIB
- Rizky, Yogatama “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smp N 1 Maospati Magetan*” Bachelor (S1) thesis, (Klaten : Universitas Widya Dharma, 2016.)
- Rizky, Remaja desa Muara Kumbang, Wawancara, Ogan Ilir, 25 Desember 2022 pukul 11.04 WIB
- R. Nuruliah Kusumasari, *Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Psikologis Anak*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Universitas BSI, Bandung, 2015, halm. 36.
- Rini Fitria, *Prospek dan Tantangan Dakwah Bil Qalam sebagai Metode Komunikasi Dakwah*, Jurnal Ilmiah Syiar, IAIN Bengkulu, 2019, hal. 227.
- Suryabrata, Sumandi, *Metode penelitian*, (Jakarta: PT Gtafindo persada 1995), hal.84

Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013) cet 19 hal.224

S, Nasution. *Metode penelitian Naturalistik Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 1998). Halm. 89

Sumber : Kantor Desa Muara Kumbang, tanggal 12 Desember 2022

Sutaryo, *Dasar-Dasar Sosialisasi*, (Jakarta: Rajawali Press, 2004), hlm. 230

Sugiyono, Remaja desa Muara Kumbang, Wawancara, Ogan Ilir, 24 Desember 2022, pukul 09.06 WIB.

Syahrul, Remaja desa Muara Kumbang, Wawancara, Ogan Ilir, 24 Desember 2022 pukul 09.12 WIB

Suhadi, Pemuka Agama desa Muara Kumbang, Wawancara Ogan Ilir, 01 Januari 2023, pukul. 01.02 WIB.

Titing Rohayati, *Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini*, Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2018. Halm. 135.

Wijaya Vinci Caroline, Paramita Sinta: *Konunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. (Jakarta : Jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi, 2019).

WJS. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), hlm. 518.

Wawancara dengan bapak H. Husni minggu tanggal 11 Desember 2022 pukul 14.05 WIB.

Wawancara dengan Ibu Sismeri tanggal 12 Desember 2022 pukul 16.00 WIB.

Wawancara dengan Ibu Miswati, tanggal 25 Desember 2022 pukul 15.07 WIB.

Wawancara dengan remaja Indrayanto Senin tanggal 26 Desember 2022 pukul 14.00 WIB.

Wawancara dengan remaja Mutaridi Senin tanggal 26 Desember 2022 pukul 14.15 WIB.

Wawancara dengan remaja Ferdiansyah Senin tanggal 26 Desember 2022 pukul 14.25 WIB.

Wawancara dengan ibu Muslihah Senin tanggal 26 Desember 2022 pukul 13.04 WIB.

Yusuf Zainal Abidin, *Manajemen Komunikasi (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)* (Bandung: Pustaka Setia 2015), 155.

Yusuf Zainal Abidin, *Manajemen Komunikasi (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*, (Bandung: Pustaka Setia), 116..

Zatul Akmam, Remaja desa Muara Kumbang, Wawancara, Ogan Ilir, 24 Desember 2022, pukul 09.00 WIB.