

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi dan memperoleh informasi. Salah satu bentuk media sosial yang sangat populer di kalangan remaja adalah game online, seperti *Mobile Legends: Bang Bang*. *Mobile Legends* sebagai game multiplayer online battle arena (MOBA) melibatkan kerja sama tim, strategi, dan komunikasi intens antar pemain. Dalam proses bermain, para remaja terlibat dalam berbagai bentuk interaksi sosial, baik melalui fitur komunikasi dalam game maupun melalui komunitas di luar game seperti grup media sosial atau pertemuan tatap muka. Namun, tidak jarang interaksi tersebut disertai dengan perilaku negatif seperti ucapan kasar (*toxic*), individualisme, dan perilaku kompetitif yang berlebihan. Hal ini menjadi perhatian penting, terutama dalam konteks pembentukan karakter remaja yang seharusnya dibangun atas dasar nilai-nilai positif dan etika yang baik.

Mobile Legends Bang-Bang, yang biasa dikenal dengan sebutan MLBB, merupakan salah satu permainan daring yang saat ini sangat populer dan menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern khususnya para remaja, di mana hampir semua aktivitas

kini terhubung melalui jaringan internet. Game ini menawarkan konsep pertempuran tim secara daring, di mana para pemain dibagi ke dalam dua kelompok yang masing-masing terdiri dari lima orang, lalu saling bertarung untuk meraih kemenangan. Dalam permainannya, MLBB menyediakan beberapa pilihan mode, seperti mode Classic, Ranked, Brawl, Magic Chess, Arcade, VS A.I dan Custom, yang dimainkan di peta yang berbeda-beda, misalnya mode brawl yang menawarkan pertempuran cepat dengan peta yang lebih kecil sehingga mengharuskan pemain bertarung secara langsung dan intens, serta mode pertandingan antar negara yang memungkinkan pemain dari berbagai belahan dunia saling berkompetisi. Mobile Legends Bang-Bang sendiri dipublikasikan oleh Moonton, sebuah perusahaan pengembang game yang berasal dari Shanghai, Tiongkok, yang berhasil membawa permainan ini menjadi salah satu game online paling diminati di dunia (Zikrillah et al., 2021).

Game ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga menjadi sarana interaksi sosial yang membentuk pola komunikasi di antara para pemainnya. Game Mobile Legend telah menjadi bagian dari gaya hidup remaja masa kini, yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi, berkomunikasi, bahkan membentuk karakter mereka. Permainan online seperti Mobile Legends dapat memberikan berbagai pengaruh kepada para pemainnya, baik yang bersifat positif maupun negatif. Ketergantungan yang berlebihan

terhadap game online ini bisa berdampak buruk, baik terhadap kondisi fisik maupun kesehatan mental seseorang (Usoh et al., 2022). Dalam konteks Komunikasi dan Penyiaran Islam, fenomena ini menarik untuk dikaji karena berhubungan dengan bagaimana remaja berkomunikasi, berperilaku dan membangun karakter di dunia digital.

Remaja yang bermain game *Mobile Legends* sering kali terlibat dalam komunikasi aktif melalui fitur *chat*, *voice chat* dan interaksi langsung dalam tim. Namun, komunikasi dalam game ini seringkali tidak mencerminkan nilai-nilai Islam. Beberapa fenomena negatif yang muncul, seperti penggunaan bahasa kasar (*flaming*), perilaku *toxic*, serta ujaran kebencian, menjadi tantangan dalam pembentukan karakter remaja Muslim. Padahal, dalam Islam, komunikasi yang baik harus mencerminkan akhlakul karimah, seperti berkata jujur, santun, dan tidak menyakiti orang lain (*Qaulan ma'rufan*).

Di sisi lain, dunia digital juga menawarkan peluang bagi Penyiaran Islam. Game online dapat menjadi media dakwah yang efektif jika dimanfaatkan dengan baik. Beberapa komunitas Muslim mulai menggunakan platform gaming untuk berdakwah dan menyebarkan pesan-pesan positif. Dari perspektif Islam, pembentukan karakter (*akhlaq*) merupakan aspek fundamental dalam proses pendidikan dan pembinaan generasi muda. Islam menekankan pentingnya adab dalam berkomunikasi, menghargai

sesama, dan menjaga etika dalam setiap aktivitas, termasuk dalam hiburan dan permainan. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis bagaimana karakter remaja pemain game seperti Mobile Legends terbentuk, dan sejauh mana hal itu selaras atau bertentangan dengan nilai-nilai ajaran Islam. Hal ini menunjukkan bahwa karakter remaja Muslim dalam dunia game dapat diarahkan agar tetap sesuai dengan ajaran Islam, baik dalam pola komunikasi maupun sikap mereka saat bermain.

Dalam konteks ini, ajaran Islam memberikan panduan yang sangat relevan untuk menilai dan mengarahkan perilaku remaja. Islam tidak serta merta melarang hiburan, namun memberikan batasan agar segala bentuk aktivitas, termasuk bermain game, tidak melalaikan manusia dari kewajiban kepada Allah Swt. dan tidak menimbulkan kemudharatan bagi diri sendiri maupun orang lain. Rasulullah Saw. menegaskan pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan dan ibadah, sebagaimana sabdanya: *"Sesungguhnya badanmu memiliki hak atasmu, matamu memiliki hak atasmu, dan keluargamu memiliki hak atasmu."* (HR. Bukhari). Hadis ini menegaskan bahwa Islam mengajarkan prinsip proporsionalitas dalam setiap aktivitas manusia.

Media digital memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir dan perilaku generasi muda. Dakwah digital yang konsisten, beridentitas Islam moderat, serta melibatkan audiens secara aktif terbukti efektif dalam memengaruhi sikap keagamaan

masyarakat digital (Fadilah, 2025). Pendekatan dakwah yang bijaksana, toleran, dan berimbang juga berperan penting dalam mencegah kecenderungan perilaku ekstrem pada remaja (Ismah, 2021). Selain itu, pengelolaan media komunikasi yang tepat berfungsi sebagai sarana edukatif dan persuasif dalam membentuk sikap dan karakter individu di lingkungan digital (Muyasaroh & Fariz Ahmad, 2023). Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini, media digital termasuk game online menjadi ruang strategis yang turut memengaruhi pembentukan karakter remaja pemain *Mobile Legends* ditinjau dari ajaran Islam.

Selain itu, dalam ajaran Islam juga terdapat nilai-nilai yang menekankan pentingnya pengendalian diri (*mujahadah an-nafs*), kesabaran, kejujuran, tanggung jawab, dan adab dalam berinteraksi, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Oleh karena itu, perilaku remaja saat bermain *Mobile Legends* dapat menjadi refleksi karakter moral dan spiritual mereka. Fenomena munculnya perilaku toxic, seperti berkata kasar, tidak sportif, dan mudah marah saat bermain game, menunjukkan adanya degradasi nilai-nilai akhlak yang perlu dikaji secara mendalam dari perspektif Islam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter remaja pemain game *Mobile Legends* dari perspektif komunikasi dan penyiaran Islam. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana pola komunikasi mereka

dalam game, dampaknya terhadap perilaku sehari-hari, serta sejauh mana interaksi mereka mencerminkan nilai-nilai Islam. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana pola komunikasi yang terbentuk dalam permainan mempengaruhi karakter remaja, serta sejauh mana peran komunikasi dan penyiaran Islam dapat berkontribusi dalam membentuk karakter remaja yang seimbang antara hobi dan nilai-nilai keislaman. Maka dari itu, penelitian ini menjadi relevan dan penting untuk dilakukan guna memberikan pemahaman yang mendalam mengenai dinamika karakter remaja dalam budaya gaming, serta solusi pembinaan karakter Islami di tengah perkembangan teknologi dan tren digital masa kini.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana media digital seperti game online dapat menjadi tantangan sekaligus peluang dalam pembentukan karakter remaja muslim yang seimbang antara hiburan dan spiritualitas, antara dunia digital dan nilai-nilai keislaman.

B. Rumusan/Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter remaja pemain game *Mobile Legends* dalam perspektif Komunikasi dan Penyiaran Islam. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola komunikasi remaja dalam permainan *Mobile Legends*?
2. Bagaimana karakter remaja pemain *Mobile Legends* dalam interaksi sosial di dalam dan di luar permainan?
3. Bagaimana karakter remaja pemain game *Mobile Legends* menurut ajaran Islam?

Rumusan masalah ini akan menjadi dasar dalam penelitian untuk mengidentifikasi dampak game terhadap karakter remaja serta memberikan perspektif Islam dalam pembentukan pola komunikasi dan perilaku mereka.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis pola komunikasi remaja dalam permainan *Mobile Legends*.
2. Mengidentifikasi karakter remaja pemain *Mobile Legends* dalam interaksi sosial, baik di dalam maupun di luar permainan.
3. Menganalisis karakter remaja pemain game *Mobile Legends* menurut ajaran islam.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai bagaimana media digital, khususnya game *Mobile Legends*, mempengaruhi karakter remaja serta pola komunikasi mereka. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji hubungan antara teknologi, komunikasi dan nilai-nilai Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja Pemain Game

Memberikan pemahaman mengenai dampak game *Mobile Legends* terhadap karakter dan pola komunikasi mereka, serta bagaimana menyeimbangkan hiburan dengan nilai-nilai Islam.

b. Bagi Orang Tua dan Pendidik

Menjadi bahan pertimbangan dalam membimbing remaja agar tetap menjaga karakter dan etika komunikasi yang baik saat bermain game online, sesuai dengan ajaran Islam.

c. Bagi Akademisi dan Peneliti

Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang pengaruh game terhadap karakter dan komunikasi remaja dalam perspektif Islam

pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap.

d. Bagi Dakwah dan Penyiaran Islam

Memberikan wawasan tentang bagaimana komunikasi dalam dunia digital dapat dimanfaatkan untuk penyiaran Islam, serta bagaimana menanamkan nilai-nilai Islam dalam pola komunikasi remaja di era digital.

E. Keaslian Penelitian

Permainan daring (online games), khususnya Mobile Legends, telah menjadi fenomena budaya yang sangat kuat pengaruhnya di kalangan remaja Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian dilakukan untuk mengkaji dampak game online terhadap berbagai aspek kehidupan remaja dan mahasiswa. Namun, berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan penulis, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengangkat hubungan antara karakter remaja pemain Mobile Legends dengan nilai-nilai ajaran Islam, apalagi dalam perspektif Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap memiliki keunikan tersendiri sekaligus mengisi kekosongan dalam bidang kajian tersebut. Berikut ini merupakan ulasan lima penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi pijakan awal dalam penyusunan skripsi ini:

1. Nur Fikri Khoiri (2021) dalam skripsinya yang berjudul “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends terhadap

Perilaku *Toxic Disinhibition Online*” melakukan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Ia meneliti perilaku *toxic* yang muncul saat bermain Mobile Legends, seperti *flaming*, *cyberbullying*, dan penggunaan kata-kata kasar, serta mengaitkannya dengan fenomena disinhibisi dalam komunikasi online. Penelitian ini penting sebagai gambaran awal bagaimana pola komunikasi dalam game dapat berubah menjadi destruktif. Namun, penelitian ini belum menyinggung dimensi karakter dari sisi keagamaan, apalagi nilai-nilai Islam sebagai parameter evaluatif perilaku remaja.

2. Trivena Usuh dkk. (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Eksplorasi Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku dan Emosi Remaja di Kabupaten Minahasa” menggunakan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini menjelaskan perubahan perilaku dan emosi remaja akibat kecanduan Mobile Legends, seperti gangguan tidur, penurunan prestasi belajar, dan masalah kesehatan mental. Penelitian ini menyoroti sisi psikologis remaja secara mendalam, tetapi tidak memfokuskan pembahasan pada pembentukan karakter dari sudut pandang nilai-nilai agama atau etika komunikasi Islami.
3. Syahlan Mattiro dkk. (2024) menulis jurnal berjudul “Interaksi Sosial Remaja Pemain Game Online Mobile Legends dengan Teman Sebaya di Desa Indrasari” yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Fokus utama dari penelitian ini

adalah bentuk-bentuk interaksi sosial remaja seperti kerja sama tim, konflik, persaingan, dan negosiasi dalam konteks permainan Mobile Legends. Penelitian ini memperkuat pemahaman tentang dinamika sosial dalam komunitas gamer, tetapi tidak membahas secara eksplisit nilai-nilai karakter ataupun solusi berbasis pendekatan dakwah atau penyiaran Islam.

4. Nasrul dan Nurus Sa'adah (2022) dalam artikelnya yang berjudul "Intervensi Dampak Game Online terhadap Motivasi dan Prestasi Akademik Mahasiswa" melakukan kajian literatur terhadap 10 artikel jurnal nasional. Penelitian ini menekankan pentingnya strategi intervensi seperti manajemen waktu, kontrol pembelajaran, dan pengawasan sosial dalam menanggulangi dampak negatif game online. Fokus utama berada pada mahasiswa dan dimensi motivasi belajar, bukan pada karakter kepribadian remaja atau pendekatan nilai keagamaan. Penelitian ini sangat membantu dalam melihat dampak akademik, tetapi belum menyentuh dimensi karakter dan komunikasi.
5. Reynaldo Yogi Siswoko dkk. (2023) melalui penelitiannya yang berjudul "Hubungan Kepribadian Extraversion dengan Perilaku Agresif Remaja Pengguna Game *Online*" menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan teknik analisis statistik SPSS. Penelitian ini mengkaji hubungan

antara tipe kepribadian extraversion dengan perilaku agresif remaja yang bermain *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG*. Hasilnya menunjukkan korelasi negatif antara extraversion dengan agresivitas. Meski menarik, penelitian ini lebih fokus pada aspek psikologis individu dan tidak menempatkan nilai-nilai keagamaan atau etika komunikasi Islami sebagai landasan analisis.

Persamaan dan Perbedaan

Kelima penelitian tersebut memiliki persamaan dalam hal objek kajian, yaitu perilaku remaja atau mahasiswa yang gemar bermain game online, serta dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan tersebut. Beberapa menyoroti perubahan perilaku sosial, agresivitas, kecanduan, hingga penurunan motivasi dan prestasi akademik. Semua penelitian tersebut secara eksplisit menunjukkan bahwa game online memberikan dampak nyata terhadap perkembangan perilaku remaja di era digital.

Namun, penelitian ini berbeda secara tegas dan mendasar. Penelitian ini tidak hanya mengkaji karakter remaja secara umum, tetapi juga melihat karakter tersebut dalam kerangka nilai-nilai ajaran Islam, dengan pendekatan keilmuan dari Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam. Selain itu, penelitian ini juga menyertakan analisis terhadap pola komunikasi digital dalam game sebagai ruang terbentuknya karakter dan interaksi sosial remaja. Penulis memadukan pendekatan normatif (nilai Islam),

deskriptif (realitas sosial), dan praktis (peran komunikasi dakwah) dalam satu kerangka utuh.

Kebaruan (Novelty) Penelitian

Dengan mengkaji hubungan antara pola komunikasi dalam permainan *Mobile Legends*, karakter remaja, dan ajaran Islam, penelitian ini menawarkan kontribusi ilmiah yang belum pernah dijelaskan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini mencoba menjawab kebutuhan akan pemahaman karakter remaja dalam budaya digital, sekaligus menyuguhkan pendekatan solutif berbasis nilai keislaman melalui media komunikasi dan penyiaran Islam.

Kebaruan penelitian ini terletak pada:

- a. Objek kajian: karakter remaja pemain *Mobile Legends*.
- b. Pendekatan: integratif antara komunikasi digital, studi karakter, dan nilai-nilai Islam.
- c. Konteks: pembentukan karakter Islami di tengah budaya gaming.
- d. Tujuan: memberikan arah pembinaan karakter remaja berbasis dakwah Islam kontemporer.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata tidak hanya dalam ranah akademik, tetapi juga dalam praktik dakwah dan pembinaan generasi muda muslim di era teknologi.

F. Tinjauan Pustaka

Permainan digital saat ini bukan lagi sekadar aktivitas hiburan, tetapi telah menjelma menjadi bagian dari budaya populer yang membentuk perilaku, kebiasaan, bahkan cara pandang remaja dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Salah satu game online yang paling banyak dimainkan oleh remaja Indonesia adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), sebuah permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang menyatukan elemen kompetitif, kerja sama tim, dan interaksi sosial digital secara intens. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana karakter remaja terbentuk atau terpengaruh oleh kebiasaan bermain game online tersebut, serta bagaimana nilai-nilai Islam dapat menjadi landasan dalam pembinaan karakter melalui pendekatan komunikasi keislaman.

1. *Game Online* dan Dinamika Perilaku Remaja

Beberapa studi menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam game online berdampak langsung pada aspek emosional dan perilaku sosial mereka. Penelitian (Usuh et al., 2022) yang dilakukan di Kabupaten Minahasa menemukan bahwa remaja yang intens bermain *Mobile Legends* menunjukkan berbagai perubahan dalam aspek perilaku maupun emosi, seperti kecenderungan untuk marah, berkata kasar, tidak peduli lingkungan sekitar, hingga kesulitan bersosialisasi dalam dunia nyata. Dengan menggunakan pendekatan fenomenologis,

penelitian ini mengidentifikasi bahwa kecanduan bermain *Mobile Legends* menjadi faktor dominan yang memicu terjadinya perubahan kepribadian remaja.

Sementara itu, (Khoiri, 2021) dalam penelitiannya yang berfokus pada *toxic disinhibition* di Warung Kopi Ourung-Ourung, Ponorogo, menunjukkan bahwa dalam lingkungan permainan digital, banyak remaja menunjukkan perilaku seperti *flaming*, *trolling*, *cheating*, dan *cyberbullying*. Pola interaksi yang tidak sehat ini dipicu oleh minimnya kontrol etika dalam ruang komunikasi virtual. Temuan ini menegaskan bahwa kebebasan dalam dunia digital sering kali melahirkan perilaku yang bertentangan dengan norma sosial maupun agama.

2. Interaksi Sosial Digital dalam Permainan

Dalam dimensi sosiologis, (Mattiroti et al., 2024) mengkaji interaksi sosial remaja pemain *Mobile Legends* dengan teman sebaya di Desa Indrasari. Hasilnya menunjukkan bahwa game ini menciptakan bentuk-bentuk interaksi seperti kerja sama, konflik, persaingan, dan akomodasi. Meski memberikan ruang untuk belajar membangun solidaritas, penelitian ini juga menyoroti adanya potensi remaja mengabaikan pendidikan dan hubungan sosial nyata karena terlalu fokus pada dunia virtual.

Hal yang serupa juga disampaikan oleh (Haris et al., 2021) yang meneliti pengaruh game online terhadap ketaatan ibadah mahasiswa. Meskipun secara statistik tidak ada korelasi

signifikan, kecenderungan menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game menunjukkan adanya penurunan kesadaran terhadap kewajiban spiritual.

3. Bahasa dan Identitas dalam Game: Studi Nahwu dan Bahasa Arab

Sebagai bagian dari kebudayaan digital, game *Mobile Legends* juga menyentuh aspek linguistik. Penelitian oleh (Arista & Abidin, n.d.) menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Arab fushah dalam game tersebut mengundang perhatian karena relatif jarang digunakan dalam konteks game populer. Studi ini menelusuri apakah struktur bahasa Arab yang digunakan dalam game sesuai dengan kaidah nahwu, serta bagaimana hal ini bisa menjadi sarana pembelajaran bahasa secara tidak langsung bagi pemain Muslim. Ini membuka kemungkinan bahwa game juga dapat menjadi ruang belajar jika diisi dengan konten yang bernilai.

4. Karakter dalam Perspektif Islam

Dalam kerangka pendidikan Islam, karakter disebut sebagai *akhlak*, yakni manifestasi dari nilai-nilai spiritual yang tercermin dalam perilaku. (Rifai, 2024) melalui kajiannya terhadap streamer game *Mobile Legends* menunjukkan bahwa figur publik digital seperti Marsha Ozawa dan R7 Tatsumaki menjadi panutan yang memperlihatkan akhlak terpuji seperti kesabaran dan kerja sama tim. Namun, streamer lain seperti

Pascol atau Brandon Kent memperlihatkan *akhlak madzmumah* berupa ucapan kasar dan perilaku tidak menghargai lawan. Ini menunjukkan bahwa karakter yang ditampilkan dalam game tidak hanya mencerminkan diri pribadi, tetapi juga berdampak pada pembentukan karakter penonton.

5. Kekerasan Verbal dan Komunikasi Islam

Game daring juga menjadi ruang komunikasi yang kompleks. Dalam penelitian (Zikrillah et al., 2021) dijelaskan bahwa kekerasan verbal dalam permainan daring seperti *Mobile Legends* bertentangan dengan prinsip komunikasi dalam Islam. Islam menekankan pentingnya *qawlan sadidan* (ucapan yang benar), *qawlan layyinan* (ucapan lembut), *qawlan karima* (ucapan mulia), dan sebagainya. Perilaku seperti saling mencaci, menyalahkan, atau menghina bertolak belakang dengan prinsip komunikasi Islami yang seharusnya diterapkan, bahkan dalam interaksi digital sekalipun

6. Dakwah dan Penyiaran Islam dalam Dunia Game

Fenomena unik muncul dari penelitian (Raid et al., 2024) yang mengangkat praktik dakwah Ustadz Abi Azkakia di dalam game *Mobile Legends*. Melalui akun TikTok dan saluran game-nya, beliau menyisipkan pesan-pesan dakwah dengan gaya santai dan kreatif, seperti mengganti makian menjadi dzikir, atau menegur pengikut yang berkata kasar. Ini merupakan contoh penerapan dakwah kontemporer yang menjangkau

dunia digital tempat remaja banyak berinteraksi. Hal ini juga menegaskan bahwa penyiaran Islam tidak hanya terbatas pada mimbar atau media konvensional, tetapi juga bisa menjangkau platform populer seperti game online.

7. Relevansi Tinjauan Pustaka terhadap Penelitian

Dari seluruh kajian pustaka yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa meskipun banyak penelitian telah dilakukan terkait game online dan remaja, namun belum ditemukan kajian yang secara spesifik memadukan tiga fokus sekaligus: karakter remaja pemain *Mobile Legends*, nilai-nilai ajaran Islam, dan pendekatan komunikasi serta penyiaran Islam. Penelitian ini mencoba untuk mengisi kekosongan tersebut dengan pendekatan interdisipliner yang menggabungkan studi komunikasi, pendidikan karakter Islami, dan fenomena budaya digital. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga memiliki nilai aplikatif dalam upaya pembinaan generasi muda muslim di era digital.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Strategi Penyelidikan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi penyelidikan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi dipilih karena bertujuan untuk memahami pengalaman subjektif para remaja dalam bermain *Mobile Legends* dan

bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi pembentukan karakter mereka, khususnya dalam konteks nilai-nilai ajaran Islam. Strategi ini juga sesuai dengan sifat penelitian kualitatif yang berfokus pada makna subjektif dan naratif para informan.

Sebagai penguat teori, penelitian yang dilakukan oleh (Indrawan & Candrasari, 2023) berjudul “*Penggunaan Game Online dalam Kehidupan Remaja di Kota Surabaya (Studi Fenomenologi pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain Game Online)*” menggunakan pendekatan fenomenologi untuk menggali pengalaman remaja akhir usia 17-18 tahun (Tasya Alifia Izzani et al., 2024) yang gemar bermain game online melalui observasi dan wawancara mendalam. Peneliti menggunakan enam tahap analisis data fenomenologi sebagaimana dikembangkan oleh Creswell pada tahun 1998, yang meliputi:

- 1) membaca seluruh data
- 2) menandai bagian relevan
- 3) mengkode
- 4) menyusun tema
- 5) membuat deskripsi rinci, dan
- 6) mencari makna esensial dari setiap fenomena.

Dengan merujuk pada Indrawan & Candrasari, strategi fenomenologi dalam penelitian ini dirancang sebagai berikut:

- 1) Menggali pengalaman pemain remaja *Mobile Legends* melalui wawancara mendalam.

- 2) Melakukan observasi partisipatif saat mereka bermain, baik di tongkrongan, di rumah, maupun secara online.
- 3) Mendokumentasikan komunikasi (chat, voice chat, gestur digital) sebagai bagian dari interaksi yang memengaruhi karakter dan nilai-nilai.
- 4) Menganalisis data secara fenomenologis, melalui pengkodean dan penyusunan tema, untuk menyingkap makna dan esensi dari pola komunikasi dan karakter para pemain.

Pendekatan dan strategi ini sangat tepat untuk membantu peneliti “mendalami” dinamika karakter dan nilai Islami yang dimiliki remaja pemain Mobile Legends, sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian.

2. Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan pendekatan kriteria tertentu (*criterion-based selection*). Pemilihan teknik ini disesuaikan dengan pendekatan fenomenologi yang menekankan pada pemilihan subjek yang memiliki pengalaman langsung dan mendalam terkait fenomena yang sedang diteliti, yaitu keterlibatan dalam permainan *Mobile Legends* serta dinamika karakter yang terbentuk dalam kehidupan sosialnya.

Adapun kriteria informan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Remaja akhir berusia antara 17 hingga 18 tahun (Tasya Alifia Izzani et al., 2024)
- 2) Secara aktif bermain *Mobile Legends* selama minimal 6 bulan terakhir
- 3) Terlibat dalam interaksi sosial selama bermain (baik melalui *voice chat*, *chat*, atau komunitas offline),
- 4) Bersedia mengikuti proses wawancara secara mendalam dan memberikan persetujuan (*informed consent*), diutamakan remaja muslim SMK Al-Mu'alim Kesugihan untuk mendukung konteks pembacaan karakter menurut ajaran Islam.

Jika pada proses awal terdapat keterbatasan jumlah informan, maka peneliti akan melengkapi pengambilan sampel menggunakan teknik *snowball*, yakni dengan meminta informan awal untuk merekomendasikan informan lain yang juga memiliki pengalaman relevan. Teknik ini umum digunakan dalam penelitian fenomenologis, seperti dijelaskan oleh (Sugiyono.(2012) bahwa dalam penelitian kualitatif, sumber data dipilih secara bertujuan dan berlapis sesuai kebutuhan data hingga mencapai titik jenuh (*data saturation*).

Jumlah informan dalam penelitian ini ditargetkan antara 5 hingga 8 orang, menyesuaikan dengan prinsip kedalaman informasi dan ketercukupan data, bukan jumlah yang bersifat statistik. Pengumpulan data akan dihentikan apabila informasi

yang diperoleh sudah berulang dan tidak ditemukan data baru yang berarti (saturasi).

Sebelum pelaksanaan penelitian, seluruh informan akan diberikan lembar ***informed consent*** sebagai bentuk kesadaran dan kesediaan mereka untuk terlibat dalam penelitian ini. Isi dari informed consent akan mencakup penjelasan tujuan penelitian, bentuk keterlibatan informan, jaminan kerahasiaan identitas, dan kebebasan untuk mengundurkan diri kapan saja.

3. Metode Pengambilan Data

Dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, metode pengambilan data yang digunakan difokuskan pada penggalian pengalaman hidup dan pemaknaan subjek terhadap fenomena tertentu. Oleh karena itu, pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu:

a. Observasi

Peneliti melakukan observasi partisipatif dan non-partisipatif untuk melihat secara langsung interaksi sosial para pemain saat bermain *game Mobile Legends*. Observasi dilakukan di tempat-tempat seperti warung game, rumah, atau lingkungan tempat mereka biasa bermain. Peneliti mencatat pola komunikasi, ekspresi emosi, serta interaksi yang mencerminkan pembentukan karakter dan nilai sosial

selama bermain game. Hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil wawancara.

b. Wawancara mendalam (*in-depth interview*)

Selanjutnya peneliti menggunakan metode wawancara semi-terstruktur kepada para informan, yaitu remaja yang aktif bermain *Mobile Legends*. Wawancara dilakukan secara tatap muka maupun daring (*online*), bergantung pada situasi dan kenyamanan informan. Peneliti menggunakan pedoman wawancara terbuka, dengan pertanyaan-pertanyaan eksploratif yang bersifat fleksibel, agar informan dapat menceritakan pengalaman, pemahaman, dan perasaannya secara bebas dan mendalam. Wawancara direkam (dengan izin informan) dan kemudian ditranskrip untuk dianalisis secara tematik.

c. Dokumentasi

Peneliti juga mengumpulkan data melalui dokumen atau materi visual dan digital, seperti tangkapan layar (*screenshot*) percakapan saat bermain, status media sosial yang berhubungan dengan aktivitas bermain game, serta dokumen pribadi lain yang dapat memperkaya informasi. Dokumentasi ini berfungsi sebagai sumber data sekunder yang melengkapi hasil wawancara dan observasi.

4. Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menggali pengalaman subjektif remaja pemain *Mobile Legends* dan memahami bagaimana pengalaman tersebut berpengaruh terhadap pembentukan karakter mereka, ditinjau dari perspektif ajaran Islam. Oleh karena itu, desain penelitian ini disusun secara sistematis mencakup lokasi, jumlah informan, waktu pelaksanaan, serta antisipasi terhadap kendala lapangan.

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian direncanakan di SMK Al-Mu'alim, yaitu di desa Kesugihan Kidul, kecamatan Kesugihan, kabupaten Cilacap, dengan fokus pada remaja yang aktif bermain *Mobile Legends*. Lokasi ini dipilih karena relatif mudah dijangkau oleh peneliti, serta terdapat cukup banyak remaja (siswa) yang menjadi pemain aktif game *Mobile Legends*, baik yang bermain secara individu maupun dalam komunitas kecil (seperti teman sekolah, pemuda Karang Taruna, teman masjid, atau komunitas tertentu).

b. Jumlah Informan

Sesuai pendekatan fenomenologi yang menekankan pada kedalaman data, bukan kuantitas, maka jumlah informan direncanakan sebanyak 5 hingga 8 orang. Jumlah ini dianggap cukup untuk memperoleh informasi yang kaya dan mencapai titik saturasi data. Informan dipilih dengan

teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, dengan kemungkinan menggunakan metode *snowball* apabila sulit menemukan informan tambahan secara langsung.

c. Waktu Penelitian

Rencana waktu pelaksanaan penelitian dijadwalkan selama 2 bulan, dimulai dari bulan November hingga Desember 2025. Waktu ini mencakup tahap persiapan, pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi), serta transkripsi dan analisis awal data. Penyesuaian waktu dilakukan secara fleksibel sesuai ketersediaan informan dan dinamika di lapangan.

d. Pertimbangan dan Antisipasi Hambatan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti telah mempertimbangkan beberapa kemungkinan kendala, antara lain:

1. Keterbatasan waktu dan kesibukan informan, yang dapat memengaruhi jadwal wawancara atau observasi. Untuk mengatasinya, peneliti akan bersikap fleksibel dalam penjadwalan dan menyediakan opsi wawancara daring.
2. Kehati-hatian dalam mengangkat aspek agama, mengingat tidak semua remaja nyaman jika dikaitkan dengan penilaian keagamaan. Oleh karena itu,

pendekatan akan dilakukan secara humanis dan komunikatif, tanpa menghakimi.

3. Hambatan teknis seperti perangkat rekam dan akses internet, akan diantisipasi dengan menyiapkan peralatan cadangan serta memaksimalkan fasilitas yang tersedia di sekitar lokasi penelitian.
4. Kesulitan dalam membangun kedekatan (*rapport*) dengan informan, akan diantisipasi melalui pendekatan bertahap dan informal, serta membangun rasa percaya sebelum wawancara berlangsung.

Dengan perencanaan dan antisipasi yang matang, diharapkan proses penelitian ini dapat berjalan lancar dan menghasilkan temuan yang valid serta relevan dengan tujuan dan fokus kajian.

5. Pendekatan dalam Analisis Data

Dalam penelitian ini, pendekatan analisis data yang digunakan adalah analisis isi (***content analysis***). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian kualitatif fenomenologis yang berupaya mengungkap makna mendalam di balik pengalaman dan pemaknaan subjek terhadap fenomena tertentu, yaitu keterlibatan mereka dalam bermain game *Mobile Legends* dan dampaknya terhadap pembentukan karakter menurut ajaran Islam.

Analisis isi bersifat **deskriptif dan interpretatif**, sehingga memungkinkan peneliti untuk menangkap bukan hanya apa yang dikatakan oleh informan, tetapi juga makna-makna yang tersirat dari ucapan dan pengalaman mereka. Dalam konteks ini, peneliti tidak hanya mencatat data, tetapi juga menafsirkan bagaimana nilai-nilai karakter (seperti tanggung jawab, kerja sama, empati, serta nilai keislaman) hadir atau terabaikan dalam aktivitas bermain game.

Adapun tahapan analisis isi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah sebagai berikut:

a. Identifikasi Meaning Unit

Peneliti membaca transkrip wawancara secara menyeluruh dan menandai kalimat atau bagian-bagian yang paling relevan dengan fokus penelitian, yaitu karakter remaja dalam bermain game dan hubungannya dengan nilai-nilai Islam.

b. Makna Deskriptif dan Interpretatif

Setiap meaning unit ditafsirkan secara deskriptif terlebih dahulu, untuk mengetahui maksud dasar dari pernyataan informan. Selanjutnya, peneliti menarik makna interpretatif dari setiap meaning unit, untuk

memahami nilai atau karakter apa yang tersirat di dalamnya.

c. Kategorisasi dan Abstraksi Makna

Makna interpretatif yang sejenis atau serupa kemudian dikelompokkan ke dalam kategori tematik, misalnya “komunikasi yang toxic”, “kerja sama tim”, “pengendalian emosi”, “kesabaran”, atau “nilai-nilai Islami dalam bermain”. Setiap kategori diberi nama konseptual yang mewakili isi dari makna interpretatif tersebut.

Proses analisis ini dilakukan secara iteratif, yaitu melalui pengulangan dan refleksi mendalam terhadap data. Peneliti akan terus membandingkan antara data, makna, dan kategori hingga menemukan pola atau insight yang kuat sebagai dasar penarikan kesimpulan.

Pendekatan analisis isi juga memungkinkan peneliti untuk tetap menjaga kedalaman makna sebagaimana yang ditekankan dalam pendekatan fenomenologi, namun tetap sistematis dan terstruktur, sehingga hasil akhir penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

6. Keterpercayaan (*Trustworthiness*) Penelitian

Untuk menjamin kualitas data dalam penelitian kualitatif, digunakan konsep *trustworthiness* sebagai bentuk pengganti validitas dan reliabilitas dalam penelitian

kuantitatif. Trustworthiness mencakup empat aspek penting: *credibility*, *dependability*, *transferability*, dan *confirmability*, yang seluruhnya digunakan untuk menjamin bahwa hasil penelitian benar-benar mencerminkan realitas yang dialami oleh subjek penelitian.

a. Validitas (*Credibility*)

Credibility merujuk pada sejauh mana data yang diperoleh benar-benar mencerminkan pengalaman dan pandangan subjek secara akurat. Dalam penelitian ini, credibility ditingkatkan melalui beberapa teknik, antara lain:

- 1) Triangulasi, yaitu menggabungkan berbagai sumber data (observasi, wawancara dokumentasi), serta membandingkan pandangan dari beberapa informan.
- 2) Member check, yaitu mengembalikan hasil transkrip atau temuan sementara kepada informan untuk mendapatkan konfirmasi dan koreksi.
- 3) Prolonged engagement, yaitu memperpanjang interaksi dan kedekatan dengan informan agar peneliti dapat memahami konteks sosial dan pribadi secara lebih mendalam.

b. Reliabilitas (*Dependability*)

Dependability berkaitan dengan konsistensi data apabila penelitian dilakukan ulang dalam kondisi serupa. Untuk menjaga keajegan ini, peneliti akan menyusun audit trail, yaitu catatan rinci mengenai proses pengumpulan dan analisis data yang dapat dilacak dan diuji oleh pihak lain. Peneliti juga menyadari bahwa dalam konteks kualitatif, perubahan dan dinamika sosial di lapangan adalah bagian dari proses yang alami dan dicatat sebagai bagian dari interpretasi data.

c. Kemampuan Aplikasi (*Transferability*)

Transferability adalah kemampuan hasil penelitian untuk diaplikasikan atau diterapkan pada konteks lain yang serupa. Dalam penelitian ini, transferability diperoleh dengan memberikan deskripsi mendalam (*thick description*) mengenai konteks sosial, budaya, dan karakteristik informan. Dengan cara ini, pembaca atau peneliti lain dapat menilai sendiri sejauh mana temuan penelitian ini dapat diterapkan pada situasi lain yang sebanding.

d. Objektivitas (Confirmability)

Confirmability mengacu pada objektivitas penelitian, yaitu sejauh mana hasil penelitian bebas dari bias pribadi peneliti. Untuk menjaga aspek ini, peneliti:

- 1) Secara terbuka menyatakan identitas, posisi, dan relasi sosial dengan subjek penelitian.
- 2) Menyusun catatan lapangan dan refleksi pribadi selama proses penelitian.
- 3) Melibatkan rekan sejawat atau pembimbing untuk melakukan *peer debriefing* atau diskusi terbuka terhadap hasil temuan, sehingga interpretasi data dapat diuji oleh pihak lain yang independen.

Dengan memperhatikan keempat aspek di atas, diharapkan hasil penelitian ini memiliki kualitas keilmuan yang dapat dipercaya dan relevan secara akademis maupun praktis, khususnya dalam konteks pengembangan karakter remaja muslim di era digital.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab utama yang masing-masing memuat pembahasan sesuai dengan struktur ilmiah penelitian kualitatif. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah/fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran awal secara menyeluruh mengenai arah dan ruang lingkup penelitian yang dilakukan.

Bab II: Kajian Pustaka

Bab ini memuat kajian teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Di dalamnya dibahas secara mendalam mengenai teori karakter remaja, konsep permainan game online, fenomena sosial digital, serta ajaran Islam yang berkaitan dengan akidah, syariah, akhlak, komunikasi, dan pembentukan kepribadian. Kajian ini menjadi landasan konseptual bagi analisis data dalam bab-bab selanjutnya.

Bab III: Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil temuan penelitian berdasarkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh disusun secara sistematis dan deskriptif, untuk menggambarkan pengalaman para informan yang berkaitan dengan karakter mereka sebagai pemain

Mobile Legends dan bagaimana nilai-nilai keislaman terlibat dalam perilaku mereka.

Bab IV: Pembahasan

Bab ini memuat analisis dan interpretasi data lapangan yang telah disajikan pada bab sebelumnya. Pembahasan dilakukan dengan menghubungkan antara temuan empiris dengan kerangka teori dan ajaran Islam yang telah dijelaskan pada Bab II. Bab ini menjadi inti dalam menjawab rumusan masalah dan menunjukkan kontribusi akademik dari penelitian ini.

Bab V: Kesimpulan dan Saran

Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan dari hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, disusun berdasarkan rumusan masalah. Selain itu, bab ini juga memuat saran-saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang relevan, seperti remaja, orang tua, pendidik, dan peneliti selanjutnya.