

Fenomena *Game Online Mobile Legends* Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal)

Muhammad Rafif Medazeldio¹, Aiza Nabila Arifputri²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom , Indonesia, medazeldio@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom , Indonesia, aizanabilla@telkomuniversity.ac.id

Abstract

In the era of globalization, humans are faced with very sophisticated technological advances. What can be felt most is the development of the internet. Advances in internet technology, especially in the field of online games, have produced a variety of interesting and innovative games. One of the online games that is currently popular in Indonesia is Mobile Legends. This analysis focuses on the application of DeVito's interpersonal communication to mobile legends game players, alumni of Al-Hamid Islamic boarding school students. This research uses DeVito's interpersonal communication theory which contains five indicators, (the principle of process), (the principle of cooperation), (the principle of expressiveness), (the principle of politeness), (the principle of dialogue), and (the principle of turn taking). The subject of this research is game online Mobile Legends Bang Bang: from the Alumni of the AL-Hamid Islamic Boarding School, to assess and analyze the interpersonal communication of the players. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach with objects game online Mobile Legends bang bang: The results of this research show that This research analyzes the interpersonal communication of Al-Hamid Islamic Boarding School student alumni while playing Mobile Legends. The research results show that santri alumni tend to communicate positively, politely and respectfully, and are able to manage emotions well. Their religious values are an important factor in shaping their communication behavior in the game. For santri alumni, this game is not only entertainment, but also a means of interacting and strengthening social relationships.

Keywords-online games, Mobile Legends, student alumni, interpersonal communication

Abstrak

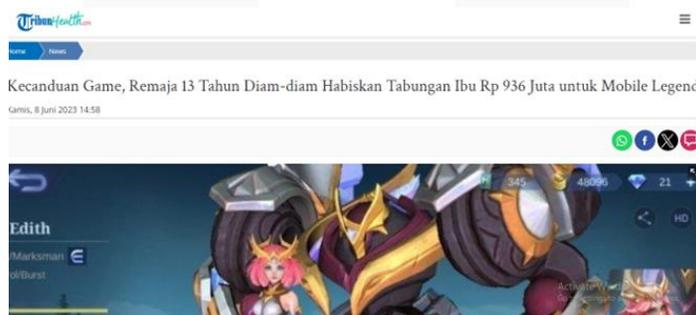
Pada Era globalisasi, manusia dihadapkan dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat canggih. Yang paling bisa dirasakan adalah perkembangan internet. Salah satu game online yang sedang populer di Indonesia yaitu Mobile Legends. Analisis ini difokuskan pada penerapan komunikasi interpersonal DeVito pada pemain game mobile legends alumni santri pesantren Al-Hamid. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal DeVito yang memuat lima indikator, (*the principle of process*), (*the principle of cooperation*), (*the principle of expressiveness*), (*the principle of politeness*), (*the principle of dialogue*), dan (*the principle of turn taking*). Subjek penelitian ini adalah *game online Mobile Legends Bang Bang*: dari Alumni Santri Pondok Pesantren AL-Hamid, Untuk menilai dan menganalisis komunikasi interpersonal para pemain. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dengan objek *game online Mobile Legends bang bang*: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penelitian ini menganalisis komunikasi interpersonal alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid saat bermain Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alumni santri cenderung berkomunikasi secara positif, sopan, dan hormat, serta mampu mengelola emosi dengan baik. Nilai-nilai agama yang dimiliki menjadi faktor penting dalam membentuk perilaku komunikasi mereka dalam permainan. Game ini, bagi alumni santri, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sarana untuk berinteraksi dan memperkuat hubungan sosial.

Kata Kunci-game online, Mobile Legends, alumni santri, komunikasi interpersonal

I. PENDAHULUAN

Saat ini, di era globalisasi, manusia dihadapkan dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat canggih. Yang paling bisa dirasakan adalah perkembangan internet. Internet telah membuat kebiasaan seseorang menjadi lebih mudah dan cepat. Dengan contoh, internet telah merubah cara seseorang berkomunikasi, menjadikannya lebih mudah dan cepat, bahkan jika jaraknya jauh. Perkembangan internet tersebut, tentunya memiliki dampak positif dan negatifnya. Dampak positif internet sendiri yaitu tentunya internet dapat memudahkan penggunanya untuk bisa memperoleh berbagai jenis informasi, menyediakan layanan terkait berbagai bidang, memudahkan pengguna untuk dapat berinteraksi tanpa mengenal ruang dan waktu, serta internet juga mampu menyediakan sarana hiburan yang bisa mencakup pengembangan diri, dan berekreasi (Kristianty & Maryani, 2019). Kemajuan teknologi internet, khususnya di bidang *game online*, telah menghasilkan beragam game yang menarik dan inovatif. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan internet. Uang virtual, yaitu jenis uang digital yang diterbitkan dan dikendalikan oleh pengembangnya, juga menjadi fitur umum dalam *game online*.

Game online dapat tersedia sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan internet atau diakses secara langsung melalui sistem yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang game. Komputer yang terhubung ke jaringan tertentu dapat memainkan game online secara bersamaan. Game online awalnya dikembangkan sebagai game edukasi yang dapat dimainkan oleh dua orang yang muncul pada tahun 1969 dengan pengembangan game edukasi yang dapat dimainkan oleh dua orang dan dipopulerkan pada tahun 2001 dengan kemunculan nexia online sebagai salah satu pelopornya (Chairunisa, 2022). Salah satu game online yang sedang marak untuk dimainkan yaitu Mobile Legends. Para pemain *game* Mobile Legends biasanya ingin mengejar target dengan tingkatan ranking yang paling rendah yaitu warrior untuk mereka yang berawal dari, *Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mytic, dan Mytical Glory*. Adanya tingkatan ranking seperti itu jadinya para pemain game mobile legends tersebut memiliki rasa ambisius untuk meningkatkan ranking game yang dapat membuat kita kecanduan dengan jangka waktu berkepanjangan yang mengahibatkan kita kecanduan bermain game mobile legends. Kecanduan *game online* ini juga membuat para pemain lebih sering menghabiskan waktunya didepan komputer maupun *handphone* (Bismark & Atnan, 2020).



Gambar 1. Dampak Kecanduan Bermain Game Mobile Legends
(Sumber : Tribun Health.com, 2023)

Pada gambar 1. terlihat bahwa adanya dampak dari kecanduan bermain *game online* Mobile Legend. Hal ini memiliki makna, dimana kecanduan bermain *game* Mobile Legends tidak bisa dinormalisasikan, karena memicu tingkat emosional pemain dan merubah perilaku pemain menjadi sangat agresif dan tidak berfikir panjang. Fenomena tersebut memunculkan rasa keresahan bagi peneliti, sehingga membuat peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana cara komunikasi interpersonal pada alumni santri podok pesantren Al-Hamid Jakarta Timur. Fenomena ini menarik untuk diteliti, terutama dalam konteks komunikasi interpersonal alumni santri. Hal ini berkaitan dengan para santri yang menjadi alumni pesantren tersebut, dimana mereka membawa sifat dan prinsip yang mereka pelajari di sana. Dalam (Bergas, 2022) dijelaskan bahwa sifat santri dapat berdampak pada cara mereka bermain MLBB dalam beberapa hal, yaitu, Sifat Religius, Santri yang religius mungkin akan bermain MLBB dengan lebih sopan dan menghindari menggunakan kata-kata kasar. Selain itu, mereka mungkin akan bermain pada waktu yang tepat sehingga mereka tidak mengganggu waktu ibadah. Kedua sifat disiplin, Santri yang disiplin dapat mengatur waktu bermain MLBB dengan baik dan tidak kecanduan game. Mereka juga mungkin menyelesaikan pertandingan dengan penuh tanggung jawab. Ketiga sifat Mandiri, Santri yang mandiri dapat belajar bermain MLBB sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Selain itu,

mereka mungkin dapat menyelesaikan masalah dalam game dengan ketekunan dan ketekunan. Keempat sifat Kreatif, Santri yang kreatif mungkin menggunakan strategi dan taktik yang berbeda dalam bermain MLBB. Mereka juga mungkin membuat konten kreatif terkait MLBB, seperti video atau artikel. Kelima bersahabat, Santri yang Bersahabat, mungkin bermain MLBB dengan teman-temannya dan membangun komunitas online yang positif, serta membantu pemain lain yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil perbandingan dua penelitian dan pra penelitian terhadap lima informan, diperoleh kesimpulan bahwa permainan online Mobile Legends Bang Bang dapat mempengaruhi perilaku pemainnya berdasarkan emosi yang mereka rasakan. Kesimpulan ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan tentang komunikasi interpersonal pemain *game online* Mobile Legends Bang Bang. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal DeVito yang terdiri dari lima indikator yaitu *The Principle of Process*, *The Principle of Cooperation*, *The Principle of Politeness*, *The Principle of Dialogue*, *The Principle of Turn Taking*. Pada penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji perbedaan komunikasi interpersonal pemain *game online* Mobile Legends Bang Bang para pemain yang berstatus sebagai alumni santri, yang digunakan sebagai sarana komunikasi di dunia maya, bukan hanya sebagai hiburan. Maka judul dari penelitian ini adalah "Fenomena *Game Online* Mobile Legends Pada Alumni Santri" menggunakan studi fenomenologi di Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal.

II. TINJAUAN LITERATUR

Pada penelitian ini, menggunakan teori komunikasi interpersonal DeVito dan beberapa tinjauan pustaka untuk menunjang penambahan sumber pendukung dalam penelitian ini,

A. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal Menurut (DeVito, 2022) Komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua orang (atau terkadang lebih dari dua orang) yang saling tergantung. Definisi yang agak sederhana ini menunjukkan banyak hal, yang akan kita bahas dalam bagian ini. Namun sebelum itu, mari kita lihat beberapa mitos tentang komunikasi interpersonal yang dapat menghambat pemahaman dan penguasaan yang bermakna di bidang ini. Pada komunikasi interpersonal memiliki 5 prinsip *conversation*, yaitu *The Principle of Process* pada prinsip ini terdapat pembagian proses percakapan menjadi bagian atau langkah-langkah, dan melihat setiap langkah sebagai memerlukan pilihan tentang apa yang akan dikatakan, urutannya dibagi menjadi lima tahap: pembukaan, feedforward, bisnis, umpan balik, dan penutup. *The Principle of Cooperation* yaitu suatu individu tentunya akan mengikuti prinsip kerjasama bersama individu lainnya secara implisit untuk menyatakan persetujuan untuk bekerja sama dalam mencoba memahami apa yang masing-masing kata kata, terdiri dari aksioma kuantitas, aksioma kualitas, relevansi, dan aksioma cara. *The Principle of Politeness* prinsip yang mengatur agar komunikasi berjalan dengan baik dan benar sehingga komunikator dan komunikan dapat saling memperoleh kejelasan terdiri dari prinsip taktis, prinsip kebaikan, prinsip persetujuan, prinsip kesederhanaan, prinsip simpati. *The Principle of Dialogue* dialog digunakan sebagai sinonim untuk percakapan. Dalam dialog, setiap orang adalah pembicara dan pendengar, pengirim dan penerima. *The Principle of Turn Taking* yaitu Pada saat pembicara dan pendengar saling bertukar pesan dalam berinteraksi, tentunya terdapat pertukaran isyarat baik secara verbal dan non verbal yang menandakan adanya pergantian atau perubahan pada percakapan yang terjadi.

B. Game Online

Game online merujuk pada gabungan dua istilah dalam bahasa Inggris, di mana "game" berarti "permainan" dan "online" merujuk pada "melalui jaringan". Dengan menyatukan makna dasar dari kedua kata ini, terbentuklah konsep permainan yang tidak jauh berbeda dengan arti masing-masing kata. Secara umum, permainan ini dapat dikategorikan sebagai bentuk hiburan interaktif. Permainan daring, seperti yang dijelaskan oleh (Obiyanto & Muhaimin, 2022), adalah jenis permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Di samping itu, karakteristik utama permainan ini adalah kemampuan untuk dimainkan secara bersamaan dan secara real time, meskipun para pemain berada di lokasi yang berbeda.

C. Mobile Legends

Mobile Legends adalah permainan video daring (*video game online*) bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang diproduksi dan diterbitkan oleh Moonton. Kemajuan internet telah memengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk di Indonesia. Game daring saat ini menjadi pilihan populer di kalangan remaja. Salah

satu game daring yang populer di kalangan remaja adalah Mobile Legends, yang merupakan permainan MOBA untuk perangkat seluler. Dua tim yang saling berhadapan berusaha untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh. Masing-masing tim dibagi menjadi tiga jalur, yaitu jalur top, middle, dan bottom. Masing-masing tim mengontrol karakter yang disebut "hero", yang dipilih oleh pemain dari perangkatnya. Minions, karakter yang lebih lemah yang dikontrol, yang hidup kembali di setiap base tim dan pergi ke basis tim lawan dengan tiga jalur untuk melawan musuh dan menara. (Janttaka & Juniarta, 2020). Pada permainan ini, tidak jarang pemain yang terlibat kerap kali membentuk dan menyusun strategi yang baik untuk mendapatkan kemenangan. Penyusunan strategi tersebut tentunya tidak membuat permainan akan selalu juara, Hal ini membuat timbulnya pernyataan bahwa dengan bermain game mobile legends dapat membuat perilaku toxic dari para pemainnya.

D. Santri

Santri merupakan orang yang belajar di pondok pesantren disebut santri. Pondok pesantren adalah organisasi berbasis Islam yang menggabungkan pendidikan dan pengajaran. Sebagai tempat di mana para siswa memperoleh pendidikan agama Islam, pesantren memiliki metode yang berbeda untuk menginterpretasikan, berbicara, dan memahami teks. Salah satu metode ini adalah bahtsul masail, yang membutuhkan para siswa untuk memperluas pemahaman mereka tentang teks agama. (Arifin, Usop, et al., 2023) Para santri yang dididik oleh ustad memiliki kekayaan keilmuan Islam, yang terdiri dari dimensi utama aqidah, syari'ah, dan ahklaq. Ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka telah menerima pelajaran dari kitab-kitab kuno, yang dikenal sebagai kitab kuning. Pelajar yang tinggal di pesantren dianggap sebagai anggota masyarakat, dan mereka tetap terlibat dalam interaksi dan komunikasi dengan masyarakat setempat.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan studi fenomenologi. Menurut (Abdussamad, 2021:30) penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk melakukan penelitian yang berfokus atau berorientasi terhadap fenomena maupun gejala secara alami. Pada penelitian kualitatif tentunya memiliki beberapa jenis atau pendekatan penelitian. Salah satunya yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan pendekatan atau jenis penelitian kualitatif studi fenomenologi. Menurut Husserl (2020), fenomenologi berusaha menggali perangkat hukum kesadaran manusiawi yang esensi dengan menemukan objek-objek yang membentuk dunia yang kita alami dalam berbagai tahap penelitiannya. Hal yang serupa juga dinyatakan oleh Creswell (1998) dalam (Herdiansyah, 2012) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu proses penelitian ilmiah dalam rangka mendapatkan pemahaman mengenai berbagai masalah manusia dalam konteks sosial untuk menciptakan keseluruhan gambar, pandangan dari para sumber informan, dan dilakukan setting yang alami tanpa ada campur tangan apa pun dari peneliti. Objek pada penelitian ini adalah game online Mobile Legends yang dimainkan oleh alumni santri pondok pesantren Al-Hamid Jakarta Timur. Penelitian ini memfokuskan pada analisis bagaimana prinsip komunikasi interpersonal para pemain Mobile Legends bang bang: pada alumni santri Pondok Pesantren AL-Hamid di kota Jakarta Timur

Subjek pada penelitian ini yaitu pemain *game online* Mobile Legends yang merupakan alumni santri pondok pesantren AL-Hamid, Untuk menilai dan menganalisis komunikasi interpersonal para pemain. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data primer melalui pelaksanaan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi terhadap alumni santri pesantren Al-Hamid yang bermain Mobile Legends dan data sekunder melalui data pendukung yang diperoleh dari studi pustaka.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian terkait teori komunikasi interpersonal DeVito (2022) dengan fokus prinsip komunikasi interpersonal para pemain Mobile Legends bang bang: pada alumni santri Pondok Pesantren AL-Hamid di kota Jakarta Timur. Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada informan dan mendapatkan pengelompokan yang akan dibahas sebagai berikut:

A. *The Principle Of Process*

Tabel 1. Pembahasan *The Principle Of Process*

No	Indikator	Kata Kunci
----	-----------	------------

1	Pembukaan	a. yoo guys ml b. mabar yuu gass c. log-in woi d. gas mabar e. mabar-mabar
2	Feedforward	a. kapten b. strategi c. peran d. bagi-bagi posisi e. ngasih info
3	Bisnis	a. negosiasi b. diskusi c. pendapat d. tujuan e. pertimbangan
4	Umpan Balik	a. respon b. masukan c. saran d. pendapat
5	Penutup	a. tidur nyenyak b. last game c. emosi d. evaluasi e. shalat dulu yu

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Pada indikator pertama terdapat *The Principle Of Process* ini, terdapat pembagian dari proses percakapan yang menjadi bagian atau langkah-langkah, dengan melihat setiap langkah untuk memerlukan pilihan tentang apa yang akan dikatakan peneliti dan bagaimana peneliti akan mengatakannya (DeVito, 2022). Peneliti menemukan bahwa para informan menyatakan jawaban berdasarkan beberapa konsep yang peneliti berikan yang terdiri dari pembukaan, feedforward, bisnis, umpan balik, dan penutup sebagai berikut:

1. Tahap Pembukaan: Alumni santri memulai komunikasi dengan ajakan sederhana dan langsung untuk bermain, seperti "yoo guys ml" atau "mabar yuu gass".
2. Tahap *Feedforward*: Sebelum memulai permainan, alumni santri melakukan perencanaan dan pembagian peran, menunjukkan adanya struktur dan organisasi dalam tim.
3. Tahap Bisnis: Selama permainan, terjadi negosiasi dan diskusi untuk mencapai kesepakatan mengenai strategi yang akan digunakan.
4. Tahap Umpan Balik: Selama dan setelah permainan, pemain saling memberikan umpan balik untuk meningkatkan kinerja tim.
5. Tahap Penutup: Permainan diakhiri dengan berbagai cara, seperti ungkapan rasa puas atau evaluasi kinerja.

Melalui analisis mendalam ini, peneliti dapat melihat bahwa komunikasi interpersonal pada indikator *the principle of process* di antara alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid dalam bermain Mobile Legends mencakup berbagai aspek penting dan sesuai dengan teori komunikasi interpersonal (DeVito, 2022), mulai dari pembukaan, *feedforward*, inti percakapan, umpan balik, hingga penutup. Setiap tahap komunikasi ini menunjukkan adanya struktur, organisasi, negosiasi, responsivitas, dan fleksibilitas yang tinggi, yang semuanya berkontribusi pada keberhasilan dan efektivitas komunikasi di antara para pemain.

B. The Principle Of Cooperation

Tabel 2. Pembahasan *The Principle Of Cooperation*

No	Indikator	Kata Kunci
1	Aksioma Kuantits	a. simple b. secukupnya

		c. tidak berlebihan d. fokus e. jelas
2	Aksioma Kualitas	a. akurat b. relevan c. efisien d. role e. kemampuan
3	Aksioma Relevansi	a. Kebutuhan b. Tujuan c. Pendapat
4	Aksioma Cara	a. bahasa sederhana b. jelas c. intruksi d. emosi e. kasar
5	Aksioma Keterhubungan	a. berhubungan b. saling berkaitan c. <i>misscommunication</i> d. diskusi e. solusi

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Selanjutnya pada *The Principle Of Cooperation* membahas terkait dalam sebuah percakapan, suatu individu pastinya akan mengikuti sebuah prinsip kerjasama dengan individu lainnya secara implisit untuk menyatakan persetujuan untuk bekerja sama dalam memahami apa dikatakan dari setiap informan satu kepada informan lainnya (DeVito, 2022). Indikator ini peneliti menemukan adanya jawaban dari informan yang terbagi berdasarkan konsep aksioma kuantitas, aksioma kualitas, aksioma relevansi, aksioma cara, dan aksioma keterhubungan, sebagai Berikut:

1. Aksioma Kuantitas: Para alumni santri yang bermain Mobile Legends cenderung menyampaikan informasi yang sesuai kebutuhan dan tidak berlebihan
2. Aksioma Kualitas: Para peserta penelitian, yaitu Agil, Faqih, Sholin, Ganif, dan Safri, menekankan pentingnya akurasi informasi dalam permainan Mobile Legends. Mereka berpendapat bahwa informasi yang benar sangat krusial dalam menentukan strategi, memilih peran, dan memastikan koordinasi tim yang baik
3. Aksioma Relevansi: Informan menekankan pentingnya memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan tim dan relevan dengan kondisi permainan saat itu. Informasi yang tidak bertele-tele dan langsung to the point sangat penting untuk menjaga fokus tim
4. Aksioma Cara: Alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid menunjukkan bahwa mereka mengadopsi prinsip ini dengan menggunakan bahasa sederhana dan langsung dalam memberikan instruksi.
5. Aksioma Keterhubungan: Dalam konteks permainan Mobile Legends, alumni santri memastikan bahwa informasi yang mereka sampaikan saling terhubung dan konsisten dengan informasi yang telah disampaikan oleh rekan tim mereka

Penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip komunikasi interpersonal menurut (DeVito, 2022), termasuk aksioma kuantitas, kualitas, relevansi, cara, dan keterhubungan, sangat relevan dalam konteks permainan Mobile Legends di kalangan alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid. Alumni santri secara konsisten menerapkan prinsip-prinsip ini untuk memastikan komunikasi yang efektif dan efisien selama permainan, yang pada gilirannya membantu mereka mencapai tujuan permainan dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa teori komunikasi interpersonal (DeVito, 2022) dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk dalam komunikasi antar pemain dalam permainan online.

C. *The Principle Of Politness*

Tabel 3. Pembahasan *The Principle Of Politness*

No	Indikator	Kata Kunci
----	-----------	------------

1	Prinsip Taktis	a. strategi b. kesopanan c. meminta maaf d. terima kasih e. pujian
2	Prinsip Kebaikan	a. respect b. kekompakan c. harmonis d. dukungan e. semangat f. mengaji
3	Prinsip Persetujuan	a. kesepakatan b. menghindari konflik c. kerjasama d. strategi e. komunikasi
4	Prinsip Kesederhanaan	a. jelas b. langsung c. jujur d. evaluasi
5	Prinsip Simpati	a. empati b. support c. motivasi d. kesalahan e. perasaan

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Selanjutnya *The Principle Of Politness* membahas terkait komunikasi berjalan dengan baik dan benar sehingga komunikator dan komunikan dapat saling memperoleh kejelasan dalam informasi yang disampaikan agar komunikasi berjalan dengan lancar (DeVito, 2022). Indikator ini peneliti menemukan hasil dari pernyataan para informan berdasarkan lima konsep yaitu, prinsip taktis, prinsip kebaikan, prinsip persetujuan, prinsip kesederhanaan, dan prinsip simpati sebagai berikut:

1. Prinsip Taktis: Alumni santri menggunakan taktik-taktik seperti meminta maaf, mengucapkan terima kasih, dan memberikan semangat untuk menjaga hubungan baik dalam tim.
2. Prinsip Kebaikan: Mereka saling menghargai, mengakui kontribusi satu sama lain, dan menjaga komunikasi yang positif.
3. Prinsip Persetujuan: Alumni santri cenderung memberikan pujian dan menghindari kritik yang berlebihan untuk menjaga semangat tim.
4. Prinsip Kesederhanaan: Mereka berkomunikasi secara jujur, langsung, dan mudah dipahami.
5. Prinsip Simpati: Mereka menunjukkan empati dan dukungan kepada rekan satu tim yang mengalami kesulitan.

Analisis mendalam dari transkrip menunjukkan bahwa alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid mempraktikkan berbagai prinsip kesopanan dalam komunikasi interpersonal selama bermain Mobile Legends. Mereka menerapkan prinsip taktis, kebaikan, persetujuan, kesederhanaan, dan simpati untuk menjaga hubungan yang baik, serta para alumni santri sering melakukan pengajian di setiap bulannya, agar tidak lupa dengan identitas keagamaanya. Serta para alumni juga meningkatkan performa tim untuk mencapai tujuan bersama. Prinsip-prinsip ini membantu mereka dalam menciptakan suasana permainan yang kondusif, mendukung, dan harmonis, yang pada akhirnya berkontribusi pada keberhasilan tim dalam permainan.

D. *The Principle Of Dialogue*

Tabel 4. Pembahasan *The Principle Of Dialogue*

No	Indikator	Kata Kunci
1	Rasa Hormat	a. kesempatan b. kebebasan c. saran d. motivasi e. prioritas
2	Kritik Negativ	a. jelek b. agak kurang c. evaluasi
3	Mendengar Dan Berkomunikasi	a. diskusi b. terbuka c. belajar d. riset
4	Orang Lain Penting Untuk Kita	a. feedback b. ilmu c. kekompakan d. masukan e. silaturahmi
5	Hindari Manipulasi Percakapan	a. jujur b. perintah c. mengikuti d. tidak manipulasi

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Pada indikator keempat *The Principle Of Dialogue* membahas terkait dialog, istilah dialog digunakan sebagai sinonim untuk percakapan. Dalam dialog, setiap orang adalah pembicara dan pendengar, pengirim dan penerima. Ini adalah jenis percakapan di mana ada kepedulian mendalam terhadap orang lain dan terhadap hubungan antara keduanya (DeVito, 2022). Pada konsep ini penulis menemukan jawaban dari beberapa informan berdasarkan lima konsep yaitu, rasa hormat, kritik negative, mendengar dan berkomunikasi, orang lain penting untuk kita, dan hindari manipulasi percakapan sebagai berikut:

1. Rasa Hormat: Para alumni santri menunjukkan rasa hormat kepada rekan satu tim dengan memberikan kebebasan untuk bermain sesuai keinginan, memberikan saran tanpa paksaan, dan menghormati pendapat setiap anggota tim.
2. Kritik Negativ: Sebagian besar alumni santri cenderung menghindari kritik negatif yang dapat merusak hubungan tim. Mereka lebih memilih memberikan umpan balik yang konstruktif setelah permainan selesai.
3. Mendengar dan Berkomunikasi: Para alumni santri menunjukkan kesadaran akan pentingnya mendengarkan dan berkomunikasi secara efektif dalam permainan Mobile Legends. Mereka aktif terlibat dalam diskusi, terbuka terhadap masukan, dan berusaha untuk memperbaiki kesalahan bersama-sama.
4. Orang Lain Penting Untuk Kita: Para alumni santri menyadari bahwa keberhasilan dalam permainan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kontribusi dan dukungan dari rekan tim
5. Hindari Manipulasi Percakapan: alumni santri menunjukkan komitmen untuk jujur dan tidak memanipulasi informasi selama bermain. Mereka menghindari manipulasi dan berkomunikasi dengan jujur untuk menciptakan lingkungan permainan yang lebih fair dan efektif

Analisis mendalam dari transkrip menunjukkan bahwa prinsip dialog diterapkan dengan baik oleh alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid dalam permainan Mobile Legends. Mereka menunjukkan rasa hormat, menghindari kritik negatif, mendengarkan dan berkomunikasi dengan baik, mengakui pentingnya orang lain, dan menghindari manipulasi percakapan. Penerapan prinsip dialog ini sesuai dengan pernyataan (DeVito, 2022) dimana hal ini dapat membantu menciptakan komunikasi interpersonal yang efektif, mendukung, dan harmonis dalam permainan, yang pada akhirnya berkontribusi pada keberhasilan tim dalam Mobile Legends.

E. *The Principle Of Turn Taking*

Tabel 5. Pembahasan *The Principle Of Turn Taking*

No	Indikator	Kata Kunci
1	<i>Speaker Cues</i>	a. kode kontak mata b. intonasi tinggi c. bahasa tubuh d. chat/voice e. berteriak f. ekspresi emosional
2	<i>Listener Cues</i>	a. angguk b. jawab singkat c. emote d. pemilihan hero e. ekspresi wajah f. mengangkat jempol
3	<i>Back Channelling Cues</i>	a. heeh b. emm c. oke d. mengangkat alis
4	<i>Interruption</i>	a. eh guys bentar deh b. pas evaluasi c. selesai main

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Pada indikator terakhir *The Principle Of Turn Taking* membahas terkait dalam sebuah percakapan, suatu individu pastinya keterlibatan yang tulus dalam percakapan yang melibatkan, sifat bertanggung jawab atas pikiran dan perasaan seseorang, mendorong orang lain untuk berbicara atau terbuka, dan memberikan umpan balik yang tepat (DeVito, 2022). Penulis menemukan beberapa jawaban dari para informan berdasarkan empat konsep yaitu, speaker cues, listener cues, back channelling cues, dan interruption sebagai berikut:

1. *Speaker Cues*: Pemain menggunakan berbagai cara untuk memulai atau mempertahankan percakapan, seperti perintah, intonasi, dan bahasa tubuh.
2. *Listener Cues*: Pemain memberikan sinyal bahwa mereka mendengarkan, seperti mengangguk, atau memberikan respons singkat.
3. *Backchannelling Cues*: Pemain memberikan umpan balik tanpa mengganggu pembicara, seperti "heeh" atau "emm".
4. *Interruption*: Meskipun tidak secara eksplisit dibahas, pemain cenderung menghindari interupsi yang mengganggu alur percakapan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, para pemain Mobile Legends menunjukkan pemahaman konsep dengan menghindari interupsi yang tidak kooperatif (*disruptive interruptions*) dan memilih waktu yang tepat untuk berbicara. Hal ini mencerminkan prinsip-prinsip komunikasi interpersonal yang menekankan pentingnya menghormati lawan bicara dan menjaga kelancaran komunikasi, sesuai dengan pandangan (DeVito, 2022).

Berdasarkan analisis data dan pemaparan teori komunikasi interpersonal (DeVito, 2022), dapat disimpulkan bahwa para alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid telah menerapkan prinsip giliran berbicara (*turn taking*) dengan sangat baik dalam konteks permainan Mobile Legends. Penggunaan berbagai *speaker cues*, *listener cues*, dan *backchannelling cues* menunjukkan pemahaman yang mendalam mengenai dinamika komunikasi interpersonal. Para pemain secara sadar menggunakan petunjuk verbal dan non-verbal untuk mengatur giliran berbicara, pemain secara aktif mengatur kapan mereka harus berbicara dan kapan mereka harus mendengarkan., selanjutnya juga menunjukkan keterlibatan melalui berbagai isyarat, pemain menunjukkan bahwa mereka memperhatikan dan merespons pesan yang disampaikan oleh rekan tim. memperjelas maksud, pemain menggunakan berbagai cara untuk memastikan pesan yang mereka sampaikan dipahami dengan baik oleh rekan tim.dan terakhir menjaga harmoni, pemain menghindari interupsi yang tidak perlu dan berusaha untuk menciptakan suasana komunikasi yang kondusif.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian studi yang dilakukan pada alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid di Jakarta Timur. Menurut teori komunikasi interpersonal (DeVito, 2022), jenis komunikasi interpersonal yang terjadi pada alumni santri Pondok Pesantren AL-Hamid saat bermain Mobile Legends Pemain dapat berkomunikasi satu sama lain secara langsung melalui saluran komunikasi verbal dengan *microphone* atau fitur *voice chat*. Dimana hal ini bertolak belakang dengan penelitian yang penulis paparkan pada bab II dibagian mobile legends, dimana penelitian yang berjudul “Perilaku *Toxic* Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang” dan “*Trash-Talking* Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS” menyatakan adanya kemunculan perilaku *toxic* para pemain *game* mobile legends dari adanya tingkat emosional dan perselisihan komunikasi antar pemain tim. Namun hal tersebut berbeda dengan hasil yang telah dipaparkan oleh penulis dalam penelitian ini, dimana latar belakang para pemain *game* mobil legends sebagai alumni santri pesantren Al-Hamid memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas, sopan, dan hormat serta kemampuan untuk bekerja sama dan mencapai tujuan bersama. Ini menunjukkan bahwa alumni santri dapat mebatasi perilaku *toxic* yang ada dengan landasan religi yang mereka miliki selama menjadi alumni santri pesantren Al-Hamid, dan menggunakan permainan Mobile Legends sebagai sarana positif untuk membangun hubungan sosial dan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal para informan.

Alumni santri juga menunjukkan emosi mereka dengan berbagai cara, baik secara verbal maupun nonverbal, menggunakan humor dan kepercandaaan untuk membuat orang senang dan menjaga rasa hormat dan kesopanan satu sama lain. saat berkomunikasi, Sikap sopan dan hormat, teknik komunikasi yang baik, dan kemampuan untuk menyelesaikan konflik dengan cara membangun hubungan baik antara pemain satu dengan pemain lainnya dalam permainan game Mobile Legends adalah semua contoh bagaimana kesopanan ditunjukkan kepada para pemian Mobile Legends. Selain itu, tergantung pada situasi, *mood*, dan kepribadian individu, mereka menunjukkan kemampuan mereka dalam mengelola percakapan, memperbaiki kesalahan komunikasi, dan memberikan dan menerima umpan balik. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid dapat memperoleh manfaat dari bermain Mobile Legends karena dapat membantu mereka berinteraksi dengan orang lain, memperkuat ikatan sosial, dan mempertahankan nilai-nilai agama. Pada penelitian ini, terdapat saran untuk penelitian selanjutnya yaitu penelitian selanjutnya dapat berupa pengembangan teori yang berbeda dari teori yang sudah digunakan

REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Buku Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). CV. Syakir Media Press.
- Ambarwati, M., Rahman, A., & Sebelas Maret Surakarta, U. (2022). *Trash-Talking* Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society Juni, 2022*(1), 31–45.
- Arifin, M. A., Sanjaya Usop, L., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., & Umega, U. (2023). Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang. *Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3). <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.628>
- Arifin, M. A., Usop, L. S., & Cuesdeyeni, P. (2023). *Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang*.
- Augina, A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
- Bismark, F., & Atnan, N. (2020). Analisis Perilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends :Bang Bang (Studi Kasus Pada Komunitas Casual Crew di Kota Bandung). *E-Proceeding of Management*, 7(2), 1–12. www.cnbcindonesia.com
- Budi, N. (2019, March 2). *Usia Gamer Bervariasi, Game Mobile Punya Potensi Tinggi Jual Iklan*. Bola.Com.
- Cahaya, R., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7.
- Cahaya Snindy Putri, R., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. In *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Chairunisa. (2022, December 17). *Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*. Daily Sosial.

- Cristional, A. (2019). Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia. *International Conference on IT, Communication and Technology for Better Life*, 53–56.
- Damayani Pohan, D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(3), 29–37. <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrсс>
- Dan, S., Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Muhammadiyah Palangkaraya. *Umpalangkaraya*, 9(1), 44–48. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1>
- DeVito, J. A. (2022). *The interpersonal communication book*.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, 2(2), 169–181.
- Janntaka, N., & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Pada Anak Usia Sekolah Dasar Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tutungagung. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 04(2), 132–141. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Juwita, A., Alfikri, M., & Kamal, A. (2022). Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai. *Sibatik Journal*, 1(12), 2779–2790.
- Kristianty, S., & Maryani, D. (2019). Interpersonal Communications of Parents and Adolescents in tangerang to overcome mobile legends game online addictions. *Advance in Social Science, Education and Humanities Reserach*, 343, 513–519.
- Machfiroh, R., Rahmansyah, A., & Budiman, A. (2020). The Effect of Massively Multiplayer Online Game on Player Behavior. *Journal of Physics: Conference*, 1–4.
- Novianti, I., & Iswary, I. (2023). Convergence Culture In The Practice Of Mobile. *International Review of Humanities Studies*, 8(1), 95–102.
- Obiyanto, A., & Muhaimin. (2022). Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Summersari Banyuwangi. *Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1), 1–17.
- Prameswari, A. (2019). Strategi Brand Activation Untuk Meningkatkan Brand Awareness (Studi Kasus Event Dextone Goes To School di Sekolah Dasar Negeri 13 Jakarta Utara). *Universitas Bakrie*, 1–100.
- Rafdinal, W., Qisthi, A., & Asrilisyak, S. (2020). Mobile Game Adoption Model: Integrating Technology Acceptance Model and Game Features. *SRIWIJAYA INTERNATIONAL JOURNAL OF DYNAMIC ECONOMICS AND BUSINESS*, 43–56. <https://doi.org/10.29259/sijdeb.v4i1.43-56>
- Rusandi, & Rusli, M. (2020). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Staidimakassar*, 2–13. <http://repository.uin->
- Samsu, S. (2013). Analisis Pengakuan Dan Pengukuran Pendapat Berdasarkan PSAK No. 23 Pada Pt. Misa Utara Manado. *EMBA*, 1(3), 567–575.
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41–47. <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>
- Surya, G., Risma, A., Amalia, M., Fathlinnas, M., & Arrumaisyah, A. (2022). The Influence of Online Games on Junior High School Students in North Sumatera Province. *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1–6.
- UMMAH ATHIK HIDAYATUL. (2020). *DAKWAH DIGITAL DAN GENERASI MILENIAL (Menelisik Strategi Dakwah Komunitas Arus Informasi Santri Nusantara)*.