

**PERAN *GAME MOBILE LEGENDS* DALAM
MENCIPTAKAN KERUKUNAN BAGI KOMUNITAS
PLAYERS MOBILE LEGENDS BANG BANG
PERSPEKTIF TEORI WACANA FOUCAULT**



Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Agama (S. Ag)

Oleh:

SURATUN

NIM. 181050200035

PRODI STUDI AGAMA-AGAMA

FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2022



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2079/Un.02/DU/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : PERAN GAME MOBILE LEGENDS DALAM MENCIPTAKAN KERUKUNAN BAGI KOMUNITAS PLAYERS MOBILE LEGENDS BANG BANG PERSPEKTIF TEORI WACANA FOUCAULT

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SURATUN
Nomor Induk Mahasiswa : 18105020035
Telah diujikan pada : Selasa, 13 Desember 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Dian Nur Anna, S.Ag., M.A.

SIGNED

Valid ID: 63a15c29804e



Penguji II

Derry Ahmad Rizal, M.A.

SIGNED

Valid ID: 63a10b6c20e2d



Penguji III

Khairullah Zikri, S.Ag. M.A. S.T.Rel

SIGNED

Valid ID: 63a00274e71



Yogyakarta, 13 Desember 2022

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.

SIGNED

Valid ID: 63a1652a2cde

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suratun
NIM : 18105020035
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Alamat Asal : Banjarnegara
Alamat di Yogyakarta: Panggung Harjo, Sewon, Yogyakarta
Telp/HP : 08995706763
Judul Skripsi : Peran *Game Mobile Legends* Dalam Menciptakan Kerukunan Bagi Komunitas *Players Mobile Legends Bang Bang* Perspektif Teori Wacana Foucault

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang saya tulis sendiri.
2. Bilamana Skripsi telah dimunaqasyahkan maka saya bersedia dan sanggup merevisi dalam waktu 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal munaqasyah. Jika lebih dari 2 (dua) bulan revisi skripsi belum terselesaikan, maka saya bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqasyah kembali dengan biaya sendiri.
3. Apabila kemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi untuk dibatalkan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 04 Desember 2022

Saya yang menyatakan,



Suratun

NIM. 18105020035

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Dosen: Dr. Dian Nur Anna S.Ag., M.A
Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : **Persetujuan Skripsi**
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Suratun

Nim : 18105020035

Judul : Peran *Game Mobile Legends* Dalam Menciptakan Kerukunan Bagi Komunitas *Players Mobile Legends Bang-Bang* Perspektif Teori Wacana Foucault

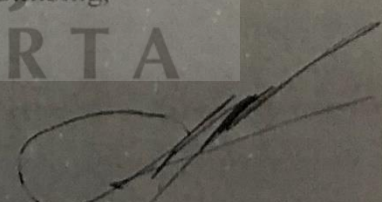
Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ushuluddin Dan Pemikiran Islam Prodi Studi Agama-Agama, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera di munaqosyahkan. atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 04 Desember 2022
Pembimbing,


Dr. Dian Nur Anna S.Ag., M.A.
NIP. 19760316 200701 2 023

MOTTO

“Kami di besarkan untuk percaya bahwa kami tersebar di bumi ini sebagai bangsa, suku sehingga kami belajar satu sama lain dan menemukan keindahan dalam perbedaan”¹



¹ Ghonim Al Mustah, “FIFA World Cup Qatar 2022 Opening Ceremony”, diakses dari *channel* Youtube FIFA pada 7 Desember 2022.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT dan utusan-Nya
Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladanku, Agama, Bangsa, dan Negara
yang saya cintai.

Serta teruntuk kedua Orang Tua Tercinta dan Tersayang
Bapak Rasim dan Ibu Sarniyem, mereka yang telah berjuang dengan sepenuh jiwa
tanpa henti melalui bait-bait doanya, semangat dan air mata yang tak henti-
hentinya.

Untuk kakaku dan Adiku tersayang Admin Saputro dan Tri Tu Ningsih
Untuk seluruh teman-teman saya selama di Yogyakarta, teman asrama Pondok
Pesantren Al-munawwir Komplek L, kampus UIN Sunan Kalijaga, dan HISBAN
Krapyak Jogja.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Dalam penelitian ini penulis menganalisis bagaimana relasi dan interaksi yang menunjukkan kerukunan dalam dunia maya, khususnya adalah *Game Mobile Legends Bang Bang*. Dapat penulis diskripsikan, *Mobile legends* menjadi game MOBA terbaik dan terpopuler dan paling banyak digandrungi para gamers saat ini. *Game Mobile Legends Bang Bang* merupakan jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang menampilkan modus pertempuran 5 vs 5 yang cukup seru dan menarik. Para pemain harus bekerja sama dengan baik untuk menghancurkan setiap *turret* lawan yang berda di tiga *line*. Dalam menganalisis hal tersebut, peneliti menggunakan kacamata dari wacana Foucault. Dengan teori relasi dan kuasa Foucault, peneliti menjawab bagaimana awal terbentuknya komunitas *Mobile Legends* dan bagaimana peran *Mobile Legends* serta wacana terbentuknya kerukunan dalam komunitas *game Mobile Legends*.

Penulis menyimpulkan bahwa peran *Mobile Legends* dalam membentuk komunitas berasal dari seorang *player* yang bermain secara individu, *Mobile Legends* merupakan salah satu *game online* yang paling digemari oleh masyarakat, khususnya dikalangan anak-anak hingga orang dewasa, bahkan mahasiswa sangat menyukai *game* yang sangat asyik dan menarik untuk dimainkan ini, karena kita bisa menentukan *hero* apa yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim agar strategi yang diatur berjalan dengan indah dan rapi.

Dari wacana Foucault tersebut peneliti berargumentasi ada dua hal yang mendasar dalam terciptanya kerukunan dalam komunitas *Mobile Legends*. Pertama, dari sisi kuasa pihak *Mobile Legends* memiliki kuasa penuh dalam mengatur serta membatasi para *player Mobile Legends* sehingga memberikan wacana kerukunan Beragama. Kedua, para *player Mobile Legends* dan para komunitasnya memiliki pengetahuan tentang pentingnya untuk rukun beragama. Jadi dalam hal ini peneliti memetakan kedalam diskursus wacana yaitu bagaimana proses kuasa di dalam *game* dan wacana pengetahuan tentang kerukunan beragama yang didapat para *player* diluar *game* dan di praktikkan dalam lingkup komunitas *Mobile Legends*.

Kata Kunci: Kerukunan, *Mobile Legends*, Wacana Foucault.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa. Karena berkat kasih serta ridhanya, sebuah skripsi yang berjudul “Peran *Game Mobile Legends* Dalam Menciptakan Kerukunan Beragama Bagi Komunitas *Players Mobile Legends Bang Bang* Persepektif Teori Wacana Foucault” dapat peneliti selesaikan dengan baik. Shalawat serta salam, mudah-mudahan tetap terhaturkan kepada sang junjungan Nabi agung Muhammad SAW, serta kepada seluruh ahlu al-Baīt, dan seluruh Şahābatu Rasūlillah yang menjadi saksi perjuangan Nabi dalam mengenalkan nama Allah diseluruh antero Dunia dengan waşīlah kitab suci Alquran. Mudah-mudahan kita termasuk golongan orang yang mengenal Allah dan kelak dikumpulkan dengan orang-orang şālih di hari akhir. Amin.

Peneliti menyadari, bahwa tanpa bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karenanya, melalui kata pengantar ini, dengan tanpa mengurangi rasa hurmat dan ta’zīm, izinkan peneliti untuk menyampaikan terimakasih yang tiada terhingga kepada seluruh pihak yang telah ikut berkontribusi dalam proses penyelesaian penelitian ini, Khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., MA. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M. Hum., MA. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Ibu Dr. Dian Nur Anna, S.Ag., M.A. selaku Ketua Program Studi Studi Agama-agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam sekaligus selaku Dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing, arahan, dukungan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
4. Bapak Drs. Rahmat Fajfri, M.Ag selaku Dosen Penasihat Akademik yang selalu sabar dan senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan.
5. Kiai Muhammad Munawwar Ahmad, selaku Pengasuh Pondok Pesantren Al-munawwir Komplek “L” Krapyak Yogyakarta yang telah membimbing penulis dalam hal kehidupan Dunia dan Akhirat.
6. Seluruh dosen yang telah mendidik dan yang telah memberikam ilmunya untuk peneliti selama kuliah di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Prodi Studi Agama-agama
7. Kepada segenap karyawan yang telah membantu terhadap kelancaran proses belajar mengajar dilingkungan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
8. Terimakasih yang tak terhingga kepada guru kehidupan yaitu kedua orang tua, Ayah dan Ibu yang tak pernah lelah memberikan yang terbaik kepada penulis, doa dan ridhonya yang senantiasa mengiringi penulis hingga di titik ini, Terimakasih rasanya tak pernah cukup. Dan juga tak lupa kepada Kakak dan Adik penulis yang selalu berbagi canda dan tawa khususnya selalu menghibur disaat rapuh. Yang kasih sayang dan kepeduliannya tidak bisa terdeskripsikan dan untuk saudara-saudara penulis yang senantiasa

memberikan motivasi tak henti- hentinya, semoga senantiasa sehat dan selalu berada di dalam lindungan Nya.

9. Untuk sahabat baikku Sulton, Zubad, Ghofir, Aisyah Aviciena, yang selalu menemani, membantu, menasehati, menjunjung, membanting, dan segala support serta semangat yang selalu mereka berikan.
10. Terimakasih Squad Mabar *Mobile Legends*, Mas Dimas, Mas Ganang, Suratun, Fafa, yang sudah menjadi teman ngopi dan teman baik, yang juga mensupport dan menyemati penulis, Terimakasih atas kebersamaan nya dan juga pelajaran hidupnya, semoga persudaraannya tetap terjalin sampai nanti.
11. Terimakasih, Bily, Fafa, Rahman, Rifko, Alfia, Maulida, Hani, yang sudah menjadi tempat untuk bertukar cerita keluh kesah, penghibur dan pemberi saran yang cukup baik, semoga bisa menjadi teman yang baik sampai seterusnya.
12. Teman-teman seperjuanganku, Wildan, Rahman, Badawi, Kholis, Ridwan, Kaisar, Faisal, Faris, Daril dan seluruh teman-teman Penulis baik di Fakultas Ushuluddin, Pondok Pesantren Al-Munawwir Komplek L, dan teman-teman HISBAN Krapyak Jogja yang telah menjadi teman baik selama penulis berada di Yogyakarta. Terimakasih untuk kebersamaan, canda-tawanya, semoga Allah memudahkan jalan kita semua dan tetap terjalin silaturahmi sampai nanti.
13. Terimakasih kepada seluruh teman-teman satu angkatan 2018 Prodi Studi Agama-agama yang telah menjadi teman sekaligus saksi perjuangan peneliti dalam melangsungkan perkuliahan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

14. Terakhir kepada para segenap Informan, Yuda, Dimas, Alfa, Arsyad, Ganang, Bily, Fafa, Martin, yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya dalam membantu proses penyelesaian penelitian ini, serta informasi-informasi yang berharga terkait penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat mempersembahkan kepada Almamater dan kepada orang-orang yang peneliti banggakan.

Peneliti memohon maaf yang sebesar-sebesarnya karena belum bisa membalas kebaikan yang telah diberikan kepada peniliti. Mudah-mudahan Allah SWT menerima semua amal dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Mudah-mudahan kebaikan tersebut dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda, dan digolongkan menjadi amal Jariyyah, yang pahalanya tidak akan terputus hingga kelak di hari kiamat.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran dari para pembaca sangat peneliti harapkan guna meningkatkan kualitas keilmuan peneliti.

Terakhir, peneliti berharap, mudah-mudahan dengan terselesaikannya penelitian yang sederhana ini dapat memberikan kontribusi positif bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta,

Suratun
NIM. 18105020035

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 4 |
| D. Tinjauan Pustaka | 5 |
| E. Kerangka Teori..... | 10 |
| F. Metode Penelitian..... | 19 |
| G. Sistematika Pembahasan | 24 |
| BAB II GAMBARAN UMUM GAME MOBILE LEGENDS BANG-BANG . 26 | |
| A. Sejarah dan Deskripsi <i>Game Mobile Legends Bang-Bang</i> | 26 |
| B. Mekanisme <i>Game Mobile Legends Bang-Bang</i> | 28 |
| BAB III KOMUNITAS PLAYER GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG LINTAS AGAMA | 39 |
| A. Historisitas Terbentuknya Komunitas <i>Player Mobile Legends</i> | 39 |
| B. Peran <i>Game Mobile Legends</i> dalam membentuk komunitas lintas Agama | 45 |
| BAB IV KERUKUNAN ANTAR PLAYER DAN KOMUNITAS MOBILE LEGENDS (ANALISIS WACANA) | 65 |
| A. Produksi Wacana Kerukunan di Kalangan <i>Player Mobile Legend</i> | 66 |
| 1. Wacana Kuasa <i>In Game</i> | 68 |
| 2. Produksi Wacana Pengetahuan di luar <i>Game</i> | 72 |

| | |
|--|-----------|
| B. Terpinggirnya Wacana dalam Komunitas <i>Player Mobile Legends</i> | 81 |
| BAB V PENUTUP | 84 |
| A. Kesimpulan | 84 |
| B. Saran..... | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 86 |
| LAMPIRAN | 90 |
| CURRICULUM VITAE | 92 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Skema in <i>Game</i> | 28 |
| Gambar 2. 2 <i>Skin Hero</i> | 33 |
| Gambar 2. 3 <i>Top up Diamond</i> di <i>Coda Shop</i> | 34 |
| Gambar 3. 1 Juara <i>Mobile Legends Profesional League (MPL) Season 9</i> | 41 |
| Gambar 3. 2 Evos Legends Juara <i>Mobile Legends world Championship (M1) 2019</i> | 43 |
| Gambar 3. 3 Potret Juara <i>Mobile Legends Bang-bang Southeast Asia Cup (MSC) 2022</i> | 45 |
| Gambar 4. 1 Hukuman di dalam <i>Game</i> | 70 |
| Gambar 4. 2 Peraturan dalam <i>Game</i> | 70 |
| Gambar 4. 3 Peraturan dalam <i>Game</i> | 71 |
| Gambar 4. 4 Wawancara Skylar | 74 |
| Gambar 4. 5 <i>Caster Mobile Legends Profesional League</i> | 78 |
| Gambar 4. 6 <i>Streamer Beda Agama</i> | 78 |



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kerukunan merupakan suatu hal yang bersifat dinamis dan fluktuatif. Dimaksud dinamis karena kerukunan umat Bergama bisa saja harmonis dan juga sebaliknya, yang dimaksud fluktuatif karena kerukunan bukanlah sesuatu fenomena yang bersifat tetap¹ Lalu yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana kerukunan selalu harmonis. Karena mengingat kerukunan jika dilihat secara definitif adalah suatu hubungan antara satu agama dan agama lain di mana hubungan tersebut sangat urgen bagi keberlangsungan kehidupan sosial.

Karena melihat urgensi kerukunan, maka setiap lini social sudah menjadi keniscayaan agar tetap melanggengkan keharmonisannya, baik itu secara *micro Intractional* maupun *macro intractional*, ataupun baik secara dunia nyata maupun dunia maya. Mengapa demikian? Karena melihat beberapa kasus isu sara terhadap agama sekarang ini tidak hanya melanda di dunia nyata, melainkan juga di dunia maya. Baik dalam kelas media massa bersekala besar maupun berskala kecil seperti intraksi dalam platform sosial media.

Dalam penelitian ini penulis hendak mengkhususkan bagaimana relasi dan interaksi yang menunjukkan kerukunan dalam dunia maya,

¹ Kustini, *Monografi Kerukunan Umat Beragama di Indonesia* (Jakarta: Indonesia: Litbang diklat Press, 2019), hlm. 6.

khususnya adalah *Game Mobile Legends Bang Bang*. Dapat penulis diskripsikan, *Mobile legends* menjadi *game* MOBA terbaik dan terpopuler dan paling banyak digandrungi para *gamers* saat ini. *Game Mobile Legends Bang Bang* merupakan jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang menampilkan modus pertempuran 5 vs 5 yang cukup seru dan menarik. Para pemain harus bekerja sama dengan baik untuk menghancurkan setiap turret lawan yang berda di tiga line. Selain itu, ada peta yang berfungsi untuk mengetahui posisi setiap lawan. Banyak hero-hero baru yang terus dirillis, membuat *game Mobile Legends* semakin seru untuk dimainkan, Adapun pertarungan *classic 3 lane*, serta pertandingan negara lawan negara. *Game* tersebut dipublikasikan oleh perusahaan Moonton pada 14 juli 2016.²

Permainan *game online* menjadi salah satu jenis permainan yang tidak memandang usia dan waktu. Semua orang punya kesempatan luas untuk memainkan permainan ini. Alasan penulis meneliti *Game Mobile Legends Bang Bang* adalah, *pertama*, karena melihat *game online* ini sangat digemari di masyarakat, terutama dikalangan remaja. *Kedua*, penulis juga telah mengamati *Game Mobile Legends Bang Bang* sangat menanamkan nilai-nilai kerukunan hal itu dapat dibuktikan dengan sedikitnya isu sara yang terjadi di dalam *game* nya. Padahal melihat para player dalam *game* tersebut sangat farian baik dari suku, ras dan agama.

² Elvi Valentina and Wulan Purnama Sari. "Studi Komunikasi Verbal Dan Non Verbal *Game Mobile Legends: Bang Bang*", Tanpa Nama Jurnal, Vol 2, No. 2 Desember 2012, hlm. 206.

Adapun *game* online lainnya yang akan penulis deskripsikan untuk menjadi perbandingan dari *game Mobile Legends*. Pertama *game* dota, adalah *game* online dengan genre MOBA yang diterbitkan oleh Valve pada tahun 2013. *Game* ini adalah sekual lanjutan dari Defense of Ancients (DotA). Dota bisa dimainkan secara gratis di Komputer dengan sistem operasi Microsoft Windows, Linux, atau OS X *game* ini juga bisa dimainkan melalui steam. Sekilas gambaran tentang *game* dota yang telah penulis deskripsikan.³

Salah satu alasan banyak orang lebih memilih *Mobile Legends* dari pada *game* lain saat ini karena masalah *Dota 2 system requirements*. Karena agar dapat memainkan *game* moba harus menggunakan komputer dengan spesifikasi tertentu, yang tentu itu akan membuat para peminat menjadi kesulitan untuk bisa bermain. Sedangkan *Mobile Legends* bisa dimainkan di smartphone dengan spesifikasi menengah. Dengan perbandingan di atas *Mobile legends* lebih umum dan mudah dimainkan kapanpun dan dimanapun.

Adapun *game* Arena of Valor (AOV). Bisa dibbilang *game* Arene of Valor merupakan salah satu *game* Moba yang menjadi pesaing berat *game* *Mobile Legends*. Aov hadir dengan berbagai mode yang dimainkan. Mulai dari lima lawan lima, tiga lawan tiga, hingga yang lebih menantang satu lawan satu. Sebenarnya *game* AoV serupa dengan *game* *Mobile Legends*,

³ Ikhsan, "Dota 2", www.indoesports.com/, diakses tanggal 7 oktober 2020.

AoV juga menyediakan berbagai item, kostumisasi berupa skin yang bisa didapatkan secara gratis atau melalui pembelian dalam aplikasi.⁴

Untuk itu penulis menetapkan untuk meneliti bagaimana relasi peran *Game Mobile Legends Bang Bang* dalam kerukunan dengan menggunakan teori wacana Foucault. Alasan penulis mengambil teori tersebut adalah karena melihat komprehensifitas teori faucult dalam menjelaskan diskursus wacana⁵ Dengan demikian penulis hendak mengulik bagaimana proses produksi wacana dari para player yang notabeneanya berbeda agama sehingga menciptakan kondisi yang menerapkan nilai-nilai kerukunan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan, maka perumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses terbentuknya komunitas *player Mobile Legends*?
2. Bagaimana peran *Mobile Legends* dan komunitas *Mobile Legends* dalam menciptakan kerukunan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Dari segi manfaat dan kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua macam yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

⁴ Helmi Reinaldi, "Games", www.telset.id/, diakses tanggal 2 Februari 2022.

⁵ Eriyanto, *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media* (Yogyakarta: Lkis, 2005), hlm. 74–76.

Secara teoritis, penulis hendak mengulik bagaimana proses produksi wacana dari komunitas player yang notabenenya berbeda agama sehingga menciptakan kondisi yang menerapkan nilai-nilai kerukunan. Serta mendorong bagi penelitian selanjutnya, sehingga proses pengkajian secara mendalam akan terus berlangsung.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini berusaha memberikan wawasan keilmuan dalam kajian kerukunan umat berama khususnya di *game Mobile Legends* dengan menambah informasi bagi para peneliti yang berminat untuk mengkaji lebih mendalam mengenai kerukunan. untuk dikembangkan secara lebih luas dan berguna untuk mengembangkan wawasan studi.

D. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang memaparkan secara spesifik mengenai tema di atas sejauh ini belum ada yang melakukan, namun ada beberapa tulisan penelitian yang sudah ada dan dikaji yang berkaitan dengan tema di atas di antaranya adalah:

Pertama, Penelitian yang dilakukan Sriyono yang berjudul “*Kerukunan antar Umat Beragama, di Desa Banaran, Studi Hubungan antar Umat Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindu dan Buddha*”.⁶ Hasil dari penelitian adalah Pandangan tokoh agama Desa Banaran tentang

⁶ Sriyono, “*Kerukunan Antar Umat Beragama, Di Desa Banaran, Studi Hubungan Antar Umat Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindu Dan Buddha*” (Surakarta:UMS,2017), hlm. 1-3.

kerukunan antar adalah hal penting, dimana dalam kemajemukan di masyarakat yang dilatarbelakangi oleh perbedaan agama sangat rentan terjadi gesekan. Gesekan yang terjadi bisa jadi karena adanya pandangan sebagian kecil dari masyarakat yang kurang terbuka dalam berinteraksi dengan masyarakat. Dengan demikian para tokoh agama selalu berkoordinasi untuk melakukan pembinaan di umatnya masing-masing untuk selalu menjaga kerukunan. Pembinaan kerukunan oleh tokoh agama adalah dengan melakukan komunikasi aktif dengan sesama tokoh agama melalui pertemuan formal yang telah diagendakan, dan pertemuan non formal dan informal saat berinteraksi dalam waktu-waktu tertentu yang sifatnya situasional guna menjaga menjaga kondisi kerukunan yang sudah berlangsung.⁷

Kedua, Penelitian yang dilakukan Noris Soebarkah yang berjudul Perilaku Rasis di *game* Online “Studi Deskriptif Tentang Perilaku Rasis *gamers* di Surabaya”. Penelitian ini mengungkapkan beberapa temuan mengenai alasan para *gamers* melakukan rasis dan bentuk rasis yang dilakukan *gamers* di dalam *game online*. *Gamers* mengetahui bahwa ada larangan melakukan tindakan rasis dalam permainan *game online*. Namun para *gamers* masih saja melakukan tindakan rasis. Masing masing *gamers* mempunyai pendapat mengenai pengertian rasis yaitu tindakan saling mengejek satu sama lain dan menganggap etnis masing masing paling baik dan paling dominan. *Gamers* mengenal rasis dari website dan melihat

⁷ Sriyono, “*Kerukunan Antar Umat Beragama*”, hlm. 1-3.

kebiasaan orang lain melakukan tindakan tersebut dalam bermain *game online*.⁸

Ketiga, Penelitian yang dilakukan Darwis Muhdina yang berjudul “*Kerukunan Umat Beragama Berbasis Kearifan Lokal*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana gambaran kerukunan hidup umat beragama, peran pemerintah dalam pembinaan Kerukunan Umat Beragama, bagaimana nilai ajaran agama dalam terlaksananya Kerukunan Umat Beragama, memahami implikasi nilai kearifan, dan mengkaji kearifan local masyarakat Kota Makassar.⁹

Ke empat, Penelitian yang dilakukan Umi Sumbulah yang berjudul “*Pluralisme dan Kerukunan Umat Beragama Perspektif Elite Agama di Kota Malang*”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pandangan elite agama tentang pluralisme dan kerukunan umat beragama di Kota Malang. Kajian difokuskan pada makna pluralisme dan kerukunan umat beragama, upaya-upaya serta hal-hal yang mendukung dan menghambat terwujudnya kerukunan umat beragama. Data penelitian empiris dengan pendekatan kualitatif-fenomenologis ini dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: pertama, makna pluralisme agama bagi elite agama-agama sangat variatif, yakni sama dengan toleransi, saling menghargai, tujuan semua agama sama, dan menyadari kenyataan

⁸ Nouris sobahah, “*Perilaku Rasisme Di Game Online*,” *Mukaddimah* 2, No. 1 (2014). Hlm. 2-3.

⁹ Darwis, “*Kerukunan Umat Beragama Berbasis Kearifan Lokal*” (Makasar: UIN, 2014), hlm. 5-6.

bahwa terdapat banyak agama di dunia ini. Kedua, kerukunan umat beragama memiliki makna sebagai suatu kondisi dimana tidak ada opresi dan dominasi satu agama atas agama lain, terbangunnya kesadaran mendalam atas keragaman, penghormatan atas hak asasi manusia, dan kemauan untuk menebar kebaikan dan cinta kasih kepada sesama manusia. Ketiga, kerukunan umat beragama dapat diwujudkan melalui upaya-upaya intern dengan penguatan keimanan masing-masing dan membangun kesadaran untuk mengembangkan sikap positif terhadap agama lain. Secara eksternal upaya menciptakan kerukunan dilakukan melalui dialog emansipatoris dan kerjasama untuk menyelesaikan masalah-masalah kemanusiaan. Keempat, sikap positif yang mendukung terciptanya harmoni agama-agama adalah adanya kemauan dan kesadaran untuk saling memahami dan berbagi pengalaman. Egoisme, *truth claim*, fanatisme, dan eksklusivisme merupakan sikap dan ekspresi negatif yang disadari oleh para elite agama dapat mengganggu terbangunnya keharmonisan antarumat beragama.¹⁰

Kelima, Penelitian yang dilakukan Albima Rama Sudharto Penelitian ini berjudul “Fenomena *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa”. Sebuah studi kasus pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang bertujuan untuk mengetahui perubahan pola Komunikasi dan Ketergantungan terhadap *game Mobile Legends*. Teori

¹⁰ Umi Sumbulah, “Pluralisme dan Kerukunan Umat Beragama Perspektif Elite Agama di Kota Malang”. *Analisa Journal of Social Science and Religion*, Vol. 22, No. 01, June 2015, hlm. 1-13.

yang dianggap relevan dalam penelitian ini adalah Defendency Theory, Teknologi Komunikasi, dan Dampak dari *Game* Online. Informan dalam penelitian ini sebanyak empat orang yang merupakan mahasiswa aktif Universitas Sumatera Utara yang telah memainkan *game Mobile Legends* selama minimal satu tahun. Teknik penarikan sampel menggunakan Purposive Sampling dan *Snowball* Sampling.

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan (observasi) dan wawancara mendalam. Sedangkan analisis data dilakukan melalui Model Miles dan Huberman. Adapun hasil yang diperoleh yaitu perubahan pola komunikasi seperti berkurangnya komunikasi terhadap orang di sekitar penggunaannya dan ketergantungan yang ditimbulkan oleh *game Mobile Legends*. Selain itu, dampak yang ditimbulkan oleh *game Mobile Legends* yang diharapkan menjadi pertimbangan mahasiswa sebelum menggunakan *game* tersebut, sehingga tidak merubah aktivitas keseharian dan mengganggu kuliah mahasiswa Universitas Sumatera Utara.¹¹

Berdasarkan uraian tinjauan pustaka di atas, belum ada yang membahas tentang kerukunan di *game Mobile Legend*. Oleh sebab itu peneliti ingin mengkaji dengan menggunakan pendekatan analisis wacana dari teori yang dikemukakan Michael Foucault yaitu kuasa dan pengetahuan.

¹¹ Albima Rama Sudharto, "*Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa*". (Medan: USU, 2018), hlm. 10.

E. Kerangka Teori

1. Kerukunan beragama

Kerukunan berasal dari kata rukun. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Cetakan Ketiga tahun 1990, artinya rukun adalah perihal keadaan hidup rukun atau perkumpulan yang berdasarkan tolong menolong dan persahabatan. Kata kerukunan berasal dari kata dasar rukun, berasal dari bahasa Arab ruk nun (rukun) jamaknya arkan berarti asas atau dasar, misalnya: rukun islam, asas Islam atau dasar agama Islam. Dalam kamus besar bahasa Indonesia arti rukun adalah sebagai berikut: Rukun (nomina): (1) sesuatu yang harus dipenuhi untuk sahnya pekerjaan, seperti: tidak sah sembahyang yang tidak cukup syarat dan rukunnya; (2) asas, berarti: dasar, sendi: semuanya terlaksana dengan baik, tidak menyimpang dari rukunnya; rukun islam: tiang utama dalam agama islam; rukun iman: dasar kepercayaan dalam agama Islam.¹²

Rukun (a-ajektiva) berarti: (1) baik dan damai, tidak bertentangan: kita hendaknya hidup rukun dengan tetangga. (2) bersatu hati, bersepakat: penduduk kampung itu rukun sekali. Merukunkan berarti. (1) mendamaikan (2) menjadikan bersatu hati. Kerukunan. (1)

¹² WJS. Poerwadarmita, "Kamus Umum Bahasa Indonesia", (Jakarta: Balai Pustaka, 1980), hlm.106.

perihal hidup rukun. (2) rasa rukun; kesepakatan: kerukunan hidup bersama.¹³

Secara etimologi kata kerukunan pada mulanya adalah dari Bahasa Arab, yakni ruknun yang berarti tiang, dasar, atau sila. Jamak rukun adalah arkaan. Dari kata arkaan diperoleh pengertian, bahwa kerukunan merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari berbagai unsur yang berlainan dari setiap unsur tersebut saling menguatkan. Kesatuan tidak dapat terwujud jika ada diantara unsur tersebut yang tidak berfungsi. Sedangkan yang dimaksud kehidupan beragama ialah terjadinya hubungan yang baik antara penganut agama yang satu dengan yang lainnya dalam satu pergaulan dan kehidupan beragama, dengan cara saling memelihara, saling menjaga serta saling menghindari hal-hal yang dapat menimbulkan kerugian atau menyinggung perasaan.¹⁴

Dalam bahasa Inggris disepadankan dengan harmonius atau concord. Dengan demikian, kerukunan berarti kondisi social yang ditandai oleh adanya keselarasan, kecocokan, atau ketidak berselisihan (*harmony, concordance*). Dalam literatur ilmu sosial, kerukunan diartikan dengan istilah intergrasi (lawan disintegrasi) yang berarti *the creation and maintenance of diversified patterns of interactions among outnomous units*. Kerukunan merupakan kondisi dan proses tercipta dan terpeliharanya pola-pola interaksi yang beragam diantara unit-unit

¹³ Imam Syaukani, “*Komplikasi Kebijakan Dan Peraturan Perundang-Undangan Kerukunan Umat Beragama*”, (Jakarta, Puslitbang, 2008), hlm. 5.

¹⁴ Jirhanuddin, *Perbandingan Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm.190.

(unsure/sub sistem) yang otonom. Kerukunan mencerminkan hubungan timbal balik yang ditandai oleh sikap saling menerima, saling mempercayai, saling menghormati dan menghargai, serta sikap memaknai kebersamaan.¹⁵

Dalam pengertian sehari-hari kata rukun dan kerukunan adalah damai dan perdamaian. Dengan pengertian ini dijelaskan bahwa kata kerukunan dipergunakan dan berlaku dalam dunia pergaulan. Bila kata rukun ini dipergunakan dalam konteks yang lebih luas seperti antar golongan atau antar bangsa, pengertian rukun atau damai ditafsirkan menurut tujuan, kepentingan kebutuhan masing-masing, sehingga disebut dengan kerukunan sementara, kerukunan politis dan kerukunan hakiki.

Kerukunan sementara adalah kerukunan yang dituntut oleh situasi seperti menghadapi musuh bersama, bila musuh telah selesai dihadapi maka keadaan akan kembali sebagaimana sebelumnya. Kerukunan politis sama dengan kerukunan sebenarnya karena ada sementara pihak yang terdesak. Kerukunan politis biasanya terjadi dalam peperangan dengan mengadakan gencatan senjata untuk mengulur-ngulur waktu, sementara mencari kesempatan atau menyusun kekuatan. Sedangkan kerukunan hakiki adalah kerukunan yang didorong oleh kesadaran atau hasrat bersama demi kepentingan bersama. Jadi kerukunan hakikatnya adalah kerukunan murni

¹⁵ Ridwan Lubis, *Cetak Biru Peran Agama*, (Jakarta, Puslitbang, 2005), hlm. 7-8.

mempunyai nilai dan harga yang tinggi dan bebas dari segala pengaruh hipokrisi (penyimpangan).¹⁶

Agama adalah suatu sistem kepercayaan kepada Tuhan yang dianut oleh sekelompok manusia dengan selalu mengadakan interaksi dengan-Nya. Pokok persoalan yang dibahas dalam agama adalah eksistensi Tuhan. Agama berasal dari Bahasa Sanksrit. Ada yang berpendapat bahwa kata itu terdiri atas dua kata, *a* berarti tidak dan *game* berarti pergi, jadi agama mempunyai arti tidak pergi; tetapi di tempat; diwarisi turu temurun. Agama memang mempunyai sifat yang demikian. Pendapat lain mengatakan bahwa agama berarti teks atau kitab suci. Selanjutnya dikatakan bahwa agama berarti tuntunan. Agama juga mempunyai tuntunan, yaitu kitab suci.¹⁷

Berikutnya adalah tentang kerukunan juga memiliki beberapa indikator, sehingga suatu komunitas dapat disebut seagai sebuah kerukunan antar sesama. Di antara indikator tersebut adalah: Pertama; toleransi yaitu sikap saling menerima dan saling menghargai antara satu kelompok agama terhadap agama lain. Kedua; kesetaraan, maksudnya kemauan saling melindungi serta memberikan hak dan kesempatan satu sama lain. Ketiga; kerja sama, yakni bersosialisasi serta saling berempati dan bersimpati baik dalam persoalan sosial, ekonomi, budaya, maupun agama.

¹⁶ Said agil munawar, *Fikih Hubungan Antar Umat Beragama* (Jakarta: Ciputat Press 2003), hlm. 3.

¹⁷ Abdullah Ali, *Agama dalam Ilmu Perbandingan*. (Bandung: Nuasa Aulia, 2007), hlm 18.

Adapun pedoman yang harus digunakan untuk menjalin kerukunan yaitu: 1) Toleransi Setiap orang beragama harus meningkatkan, memupuk dan menjaga keyakinannya masing-masing, dengan memperkuat keyakinannya maka setiap orang beragama memiliki rasa toleransi antar sesama. Jiwa toleransi tersebut dapat menghindari masalah yang terjadi antara umat beragama. 2) Kebebasan Beragama. Setiap manusia memiliki kebebasan untuk memeluk agama apapun yang disukai. Dalam hal ini kebebasan beragama perlu adanya pertimbangan psikologis dan sosiologis yang berarti bahwa proses sosialisasi berdasarkan lingkungan, pendidikan dan keturunan berpengaruh pada agama yang dianut oleh seseorang. 3) Menerima orang lain apa adanya. Setiap individu harus bisa menerima kelebihan dan kekurangan masing masing setiap umat, dengan cara memandang agama lain tidak seperti agama yang dianut. 4) Berfikir positif. Setiap umat beragama diharuskan memiliki sifat husnudzon. Karena sifat husnudzon dapat menghindarkan dari konflik yang bisa menimbulkan perpecahan antar umat beragama.¹⁸

Dalam hal ini konsep kerukunan dapat diwujudkan dalam sebuah perbedaan agama, di mana dalam perbedaan agama tersebut kita tetap bisa hidup secara berdampingan tanpa menjatuhkan agama yang lain.

¹⁸ Hamzah Tualeka Zn, Sosiologi Agama, (Surabaya: IAIN SA Press 2011), hlm. 156-161.

2. Teori Wacana Foucault

a. Relasi Kuasa dan Pengetahuan

Adanya relasi kuasa ini pengetahuan juga sangat berperan, hal ini berkaitan dari bagaimana proses transmisi dan transformasi pengetahuan dalam setiap subjek wacana, yang artinya kuasa dan pengetahuan merupakan sebuah satu jalinan yang tidak dapat terpisahkan.¹⁹ Pengetahuan berperan dalam memberikan pengalaman dan bukti empiris yang kemudian dapat dirasakan oleh setiap orang sedangkan kuasa berperan dalam mengatur dan menjaga agar pengetahuan akan terus bertahan dalam sebuah wacana.²⁰ Oleh karena itu beberapa dekade terakhir kemudian muncul sebuah istilah wacana diskursif yang diusung oleh Talal Asad.

Dalam hal ini Talal Asad juga menjelaskan tentang fenomena wacana diskursif yang merupakan sebuah manifestasi dari adanya relasi antara kuasa dan pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dari proses transmisi pengetahuan yang juga mengalami proses heterodoksi, kontestasi dan perkembangan ideologi. Proses ini

¹⁹ Michel Foucault, *Archeology of Knowledge*, terjemah. Moehtar Zoerni, (Yogyakarta: Qalam, 2002), hlm. 121.

²⁰ Michel Foucault, *The Order of Things: Archeology of the Human Sciences* (New York: Vintage Books, 1994), hlm. 66.

kemudian sangat menentukan bagaimana sikap dan wacana yang berkembang dalam setiap masyarakat tertentu.

Kuasa dideskripsikan oleh Foucault bukan sebagai kuasa untuk menguasai orang-orang secara fisik dan pemerintah Kuasa dalam masa modern mengalami pola normalisasi yaitu kuasa yang disamarkan, disembunyikan dan diselubungi sehingga terkesan tidak terlihat. Kuasa tidak lagi bekerja melalui penindasan dan kekuatan fisik. Kuasa dijalankan dengan membuat regulasi-regulasi yang dijalankan dan ditaati secara sukarela dalam sebuah system, organisasi, instansi maupun negara.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, pengetahuan sebenarnya berbeda dengan wacana, akan tetapi bagi Foucault pengetahuan merupakan wacana yang beroperasi dalam jaringan kekuasaan. Kuasa tersebut tidak tampak akan tetapi ia bekerja dalam system organisasi itu sendiri. Menurutnya, pengetahuan tidak bersifat netral. Akan tetapi pengetahuan bersifat politis.

Praktek pendisiplinan dapat dilakukan dengan control/wacana. Praktek tersebut dalam masyarakat modern tidak harus melalui cara fisik. Sistem regulasi seperti jadwal, pengaturan, prosedur kegiatan, pelaksanaan, hukuman, dan reward dapat menjadi control tanpa disadari oleh individu-individu dalam system

tersebut. Semakin individu merasa bebas sebenarnya individu tersebut semakin masuk dalam control wacana kekuasaan.²¹

b. Produksi Wacana (*discourse production*)

Menurut Foucault, pandangan kita tentang suatu objek dibentuk dalam batas-batas yang telah dibentuk oleh struktur diskursif tersebut: wacana dicirikan oleh batasan pandangan dari objek, definisi dari perspektif yang paling dipercaya dan paling benar. Pandangan kita tentang suatu objek dibentuk dengan dibatasi oleh praktik diskursif: dibatasi oleh pandangan yang mendefinisikan sesuatu bahwa yang ini benar dan yang lain tidak benar.²²

Pada tahap praktik wacana kemudian Foucault menyebut dengan *discourse production* (produksi wacana) pada proses ini kita dapat melihat bagaimana kemudian sebuah wacana tertentu berkembang dan diperaktikkan sehari-hari.²³ Dari hasil praktik wacana yang terus dilakukan kemudian menjadi sebuah standarisasi bagi setiap masyarakat, manakah yang benar dan manakah yang salah menurut mereka, keyakinan ini kemudian dilakukan secara terus menerus dan menjadi wacana yang semi-paten (baku) dalam perspektif masyarakat.²⁴

²¹ Eriyanto, *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, (Yogyakarta: LkiS, 2011), hlm.70

²² Eriyanto, *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, hlm.74

²³ Michel Foucault, *Technology of The Self*, In *The Essential Foucault*, (New York: The New Peress, 1982), hlm. 23.

²⁴ Michel Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of The Prison*, (New York: Vintage Books, 1997), hlm. 65.

c. Wacana Terpinggirkan (*discourse marginalized*)

Pada tahap ketiga Foucault mengatakan jika dalam relasi sosial setelah terdapat salah satu wacana berkembang maka akan muncul sebuah wacana yang termarginalisasi (*discourse marginalized*) maksudnya adalah sebuah keyakinan dan pemahaman dalam masyarakat yang kemudian menyampingkan salah satu perspektif di antara mereka, yang mana biasanya fenomena ini terjadi jika terdapat dua wacana yang bertentangan dan salah satu wacana menjadi dominan karena adanya hubungan yang kuat dengan relasi kuasa dan pengetahuan.²⁵

Proses terpinggirkannya wacana dalam proses pemberitaan ini membawa beberapa implikasi. Pertama, khalayak tidak diberi panggung untuk mendapatkan informasi yang beragam dari berbagai sudut pandang mengenai suatu peristiwa. Di sini sudah terlihat bahwa wacana yang terpinggirkan adalah wacana yang benar mengenai suatu peristiwa, tetapi karena tidak banyak ragam dan perspektif dari suatu wacana maka dimensi peristiwa tidak lengkap.

Kedua, bisa jadi peminggiran wacana menunjukkan praktik ideologi. Sering kali seseorang, suatu kelompok tertentu, suatu gagasan, tindakan, kegiatan terpinggirkan, dan menjadi marjinal lewat penciptaan wacana-wacana tertentu. Rasialisme muncul lewat

²⁵ Michel Foucault, *Society Must Be Defended*, (United Kingdom: Penguin Books, 2003), hlm. 369.

wacana yang berkembang yang menganggap orang kulit hitam sebagai warga kelas dua, identik dengan kemalasan, kriminalitas, dan obat bius. Wanita juga kelompok yang termajinalkan lewat terbentuknya wacana dominan bahwa mereka dianggap lemah, di bawah laki-laki, keibuan, berada di sector privat, dan sebagainya.²⁶

Maka, secara sederhana peneliti hendak menggunakan teori wacana foucault untuk melihat bagaimana relasi antara kuasa dan pengetahuan dalam *game Mobile Legend*, kemudian praktik wacana dan beberapa wacana yang terpinggirkan di dalamnya sehingga menjadikan *Mobile Legend* sampai sekarang mampu mempertahankan kerukunan.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini membahas tentang Peran *Game Mobile Legends Bang bang* dalam Menciptakan Kerukunan Perspektif Teori Wacana Foucault. Metode penelitian pada dasarnya merupakan langkah atau cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan manfaat tertentu.²⁷ Agar memperoleh data secara akurat dan komprehensif yang sesuai dengan latar belakang dan data yang diperoleh bukan merupakan hasil manipulasi karena tidak adan unsur varibel lain yang mengontrol.

²⁶ Eriyanto, *Analisis Wacana*, (Yogyakarta: LkiS, 2011), hlm. 84.

²⁷ Gunawan. Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2018). Hlm. 82.

Skripsi ini tergolong sebagai penelitian lapangan (*observasi*). Dikatakan sebagai penelitian observasi karena data penelitian ini berasal dari beberapa komunitas lintas agama *player Mobile Legends*. Sedangkan basis data dalam penelitian skripsi ini menggunakan penelitian kualitatif karena data-data yang diambil adalah berupa *sample* dan hasil wawancara maupun obsevasi secara mendalam terhadap beberapa narasumber.

Secara metodis penggalan data dalam penelitian ini, pertama peneliti hendak melakukan analisis secara mendalam terhadap sistem dan perangkat kerja dalam *game Mobile Legends*, hal ini terkait peraturan-peraturan yang diberikan berupa larangan untuk percakapan yang mengandung isu SARA serta beberapa penanggungan yang dilakukan oleh pihak *game* sehingga dapat mencegah terjadinya isu sara, data ini merupakan proses analisis pertama untuk membuktikan adanya aspek relasi kuasa dalam *game Mobile Legends* yang diduga membantu dalam melangsungkan kerukunan umat beragama. Berikutnya peneliti menganalisis bagaimana relasi pengetahuan yang berkembang, peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa player yang memeluk berbagai agama.

Dalam wawancara ini peneliti hendak menggali bagaimana wawasan kerukunan sehingga mendorong mereka untuk tidak melakukan isu sara ketika bermain *Mobile Legends*. Sedangkan dalam mencari data bagaimana produksi wacana tentang kerukunan beragama peneliti juga melakukan wawancara secara mendalam terhadap beberapa komunitas

player Mobile Legends, beberapa hal yang akan dipertanyakan adalah terkait bagaimana mereka dalam mempraktikkan wawasan kerukunan serta keyakinan tersebut terus menjadi landasan mereka dalam bermain *game Mobile Legends*. Tentunya pertanyaan-pertanyaan tersebut terkait bagaimana proses transmisi-transformasi wacana kerukunan yang berkembang dalam komunitas lintas agama *player Mobile Legends*. Berikutnya pada tahap pencarian data wacana yang termarginalisasi (*discourse marginalized*) peneliti hendak menganalisis secara mendalam bagaimana kemudian wacana kerukunan menjadi wacana yang dominan dalam permainan dan di komunitas *player Mobile Legends* lintas agama, sehingga menjadikan wacana konflik antar agama ini menjadi wacana yang terpinggirkan dan dianggap sebagai suatu etika buruk dalam komunitas *player Mobile Legends*.

Penelitian yang dilakukan untuk menggali dan mengumpulkan data diperoleh dari berbagai sumber. Sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seseorang atau lebih yang dipilih sebagai narasumber atau responden. Dalam hal ini sumber data yang diperoleh terdiri dari:

1. Data primer

Data primer merupakan *game Mobile Legends* itu sendiri kemudian beberapa narasumber yang merupakan komunitas *player Mobile Legends* lintas agama. Peneliti juga hendak melakukan wawancara kepada para *player Mobile Legends* di berbagai café di Jogja yang banyak menjadi tempat berkumpulnya komunitas *player Mobile*

Legends seperti *Kafe Pincuk*, *Made Kopi*, *Plataran Kopi*, *SJW Kopi*. Beberapa literatur yang membicarakan teori wacana Foucault seperti: *The Order of Things: Archeology of the Human Sciences* (1994), *Archeology of Knowledge* (2002) *Pengatahuan dan Metode: Karya Penting Foucault* (2002), *Technology of The Self In The Essential Foucault* (1992).

2. Data sekunder

Data sekunder atau data tambahan yang diambil secara tidak langsung di lapangan, melainkan sumber data sudah dibuat oleh orang lain.²⁸ Dalam penelitian ini sumber data sekunder yang diperoleh peneliti yaitu bisa berupa artikel, majalah, jurnal, buku, skripsi maupun internet yang berkaitan dengan *game online Mobile Legends*. Data sekunder juga diperoleh melalui foto. Foto menghasilkan deskriptif yang cukup berharga dan dapat digunakan untuk menelaah data yang dilihat dari segi subyektif.²⁹

3. Pengumpulan Data

Skripsi ini dalam melakukan pengumpulan data menggunakan metode penelusuran data-data online, wawancara dan dokumentasi. Dalam melakukan penelusuran online peneliti, membuka situs-situs web yang berkaitan dengan *Mobile Legends* seperti Moonton.com, Mpl-id.com dan beberapa situs lainnya.

²⁸Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisicet*, (Bandung: PT Remaja Rosdarkarya, 2014), hlm. 160.

²⁹Farida Nugra Hani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surkarta:2014), hlm. 111.

Dengan menggunakan teknik wawancara peneliti menentukan beberapa pokok-pokok pertanyaan sebagaimana terlampir. Wawancara ini dilakukan metode kualitatif yaitu memberika pertanyaan secara spesifik dan mendalam. Adapun target narasumber adalah beberapa pihak yang berkaitan dengan komunitas *Mobile Legends* yaitu seperti player-player itu sendiri seperti: Yuda, Bily, Martins, Dimas, Alfa, Fafa, Ganang, Wildan, Arsyad.

4. Analisis Data

Setelah data-data tersebut terkumpul kemudian peneliti menganalisis beberapa data tersebut dengan menggunakan teori wacana Foucault. Dimana perangkat teori wacana tersebut terdiri dari analisis relasi dan kuasa. Dalam kasus ini sebagaimana tema yang di usung adalah tentang peran *Mobile Legends* dalam menciptakan kerukunan. Maka peneliti menganalisis beberapa komunitas *Mobile Legends*, yang berperan dalam mengkampanyekan kerukunan. Dengan analisis wacana pengetahuan peneliti melihat sejauh mana kesadaran para *player Mobile Legends* terhadap kerukunan. Analisi ini juga melibatkan bagaimana proses transmisi dan pengetahuan.

5. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam skripsi ini di uji dengan berapa metode yaitu: Pertama, dengan metode koherensi yaitu menganalisis sejauh mana data tersebut saling berkaitan dan terhubung satu sama lain. Kedua, metode korespondensi. Yaitu data di ukur sejauh mana

kesesuaiannya dengan fakta empiris. Misalkan data yang dihasilkan dari wawancara maka akan diukur dari kebenaran narasumber dengan melihat dengan meihat fenomena yang terjadi sehari-hari. Ketiga, adalah dengan metode pragmatis yaitu mengukur sejauh mana fungsi data terhadap temuan dari penelitian.

G. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini terdiri dari tiga bagian, bagaian pertama merupakan pendahuluan, bagian kedua merupakan pembahasan, dan bagian ketiga merupakan penutup. Bagian pertama pendahuluan yang merupakan bab pertama. Pada bab ini terdiri dari latar belakang merupakan paparan objek material dan formal penelitian serta problem akademik dan urgensi penelitian dilakukan, kemudian rumusan masalah yang terdiri dari beberapa paket pertanyaan yang akan dijawab pada skripsi ini, tujuan dan manfaat penelitian baik secara teoritis maupun pragmatis, kemudian tinjauan pustaka yang merupakan uraian beberapa penelitian terdahulu yang dianggap setema dengan skripsi ini agar peneliti dapat menentukan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelum-sebelumnya. Kerangka teori yang merupakan uraian secara singkat alat analisis dalam skripsi ini yaitu teori wacana foucault, metode penelitian yang berisikan langkah-langkah konkrit dalam peneliti menggali data penelitian, dan sistematika pembahasan yang merupakan gambaran penelitian agar koherensi satu sama lain.

Bagian berikutnya merupakan bab II, III dan IV yang berisikan pembahasan. Pada bab II peneliti hendak memaparkan perihal Gambaran Umum *Mobile Legends Bang-bang*, yaitu seputar bagaimana Sejarah dan Deskripsi *Game Mobile Legends Bang-Bang*, dan Mekanisme *Game Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya pada bab III peneliti hendak memaparkan aspek penting dari *Mobile Legends* terkait, *Komunitas Player Game Mobile Legends Bang-bangs Lintas Agama*. Berikutnya peneliti juga akan menjelaskan Historits terbentuknya komunitas *player Mobile Legend*, dan peran *game Mobile Legends* dalam membentuk komunitas *Mobile Legends* lintas agama yang sekarang banyak ditemukan. Pada bab IV merupakan bagian analisis terpenting yaitu melihat fenomena kerukunan dalam pandangan teori wacana Foucault, pada bab ini peneliti menjelaskan Produksi wacana kerukunan Agama di kalangan *player Mobile Legends*. Kemudian peneliti juga menjelaskan bagaimana wacana konflik agama menjadi wacana yang terpinggirkan baik *in game Mobile Legends* maupun dalam komunitas lintas agama *player Mobile legends*.

Bagian ketiga merupakan bab V yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Bagian kesimpulan merupakan jawaban secara singkat dan jelas atas beberapa rumusan masalah yang ditanyakan dan bagian saran merupakan saran subjektif peneliti terhadap beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penulis menyimpulkan bahwa terbentuknya komunitas *Mobile Legends* adalah awal mula berasal dari seorang *player* yang bermain secara individu, *Mobile Legends* merupakan salah satu *game online* yang paling digemari oleh masyarakat, khususnya dikalangan anak-anak hingga orang dewasa, bahkan mahasiswa sangat menyukai *game* yang sangat asyik dan menarik untuk dimainkan ini, karena kita bisa menentukan *hero* apa yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim agar strategi yang diatur berjalan dengan indah dan rapi.
2. Dari wacana Foucault tersebut peneliti berargumentasi ada dua hal yang mendasar dalam terciptanya kerukunan dalam komunitas *Mobile Legends*. Pertama, dari sisi kuasa pihak *Mobile Legends* memiliki kuasa penuh dalam mengatur serta membatasi para *player Mobile Legends* sehingga memberikan wacana kerukunan. Kedua, para *player Mobile Legend* dan para komunitasnya memiliki pengetahuan tentang pentingnya untuk rukun beragama. Jadi dalam hal ini peneliti memetakan kedalam diskursus wacana yaitu bagaimana proses kuasa di dalam *game* dan wacana pengetahuan tentang kerukunan yang didapat para *player* diluar *game* dan di praktikan dalam lingkup komunitas *Mobile Legends*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang ingin diberikan peneliti, antara lain:

1. Kepada para *player game Mobile Legends*

Kepada teman-teman kepada para *player Mobile Legends*, penulis berharap untuk dijadikan wawasan pengetahuan agar untuk kedepannya kerukunan di dalam *game Mobile Legends* tetap berjalan dengan indah.

2. Kepada peneliti selanjutnya

Penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk lebih memperluas penelitiannya, tidak hanya kerukunan pada *game Mobile Legends* saja, akan tetapi juga pada *game Online* lainnya, agar untuk kedepannya kajian dan pembahasan kerukunan di *game online* tersebut dapat lebih luas dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Albima Rama Sudharto, “*Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa*”. (Medan:USU,2018).
- Ali, Abdullah. *Agama dalam Ilmu Perbandingan*. (Bandung: Nuasa Aulia, 2007)
- Budioni. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (KLBI)*. Jakarta: Bintang Indonesia. 2005
- Djamaluddin Ancok, dkk., *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)
- Eriyanto. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: Lkis, 2005.
- _____. *Analisis Wacana*, (Yogyakarta: LkiS, 2011)
- Foucault, Michel. *Archeology of Knowledge*. Translated by Moehtar Zoerni. Yogyakarta: Qalam, 2002.
- _____. *Discipline and Punish: The Birth of The Prison*. New York: Vintage Books, 1997.
- _____. *Society Must Be Defended*. United Kingdom: Penguin Books, 2003.
- _____. *Technology of The Self*. In *The Essential Foucault*. New York: The New Peress, 1982.
- _____. *The Order of Things: Archeology of the Human Sciences*. New York: Vintage Books, 1994.
- Gerungan, W. A. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Eresso. 1998.
- Gunawan. Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2018)
- Hani, Farida Nugra *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surkarta:2014)
- Istianto, Roni. “*Guide Mobile Legends: Inilah Tugas Setiap Role Pemain dalam Mobile Legends*” dalam www.hybrid.co.id diakses 2 Agustus 2022.
- Jirhanuddin, *Perbandingan Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)

- K. Bertens, *Filsafat Barat Kontemporer Prancis* (Jakarta: Gramedia)
- Khoiri, Nur Fikri. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online* (Ponorogo: IAIN,2021)
- Kustini, ed. *Monografi Kerukunan Umat Beragama Di Indonesia*. Jakarta, Indonesia: Litbangdiklat Press, 2019.
- Lubis, Ridwan. *Cetak Biru Peran Agama*, (Jakarta, Puslitbang,2005)
- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisicet*, (Bandung: PT Remaja Rosdarkarya, 2014)
- Munawar, Said Agil. *Fikih Hubungan Antar Umat Beragama* (Jakarta: Ciputat Press 2003)
- Rakhmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008)
- Syaukani, Imam. “*Komplikasi Kebijakan Dan Peraturan Perundang-Undangan Kerukunan Umat Beragama*”, (Jakarta, Puslitbang, 2008)
- WJS. Poerwadarmita, “*Kamus Umum Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: Balai Pustaka, 1980).

2. Skripsi dan Artikel Jurnal

- Afandi, Khozin. “Konsep Kekuasaan Miche Foucault”, *Teosofi: Jurnal Tasawuf*, Vol 01. No. 02 Juni 2017
- Darwis, “Kerukunan Umat Beragama Berbasis Kearifan Lokal” (Makasar:UIN,2014).
- Elvi Valentina and Wulan Purnama Sari. “Studi Komunikasi Verbal Dan Non Verbal *Game Mobile Legends: Bang Bang*”, Tanpa Nama Jurnal, Vol 2, No. 2 Desember 2012.
- Handayani, Rivi. “Analisa Aktivitas Fandom *Mobile Legends* Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru)”, *Tanpa nama jurnal*, Tanpa nomor seri, Tanpa tahun.
- Nugroho, Prima Aji. “Persepsi Komunitas *Gamers* Terhadap *Game Online* (Studi Deskriptif Tentang Persepsi Komunitas *Gamers* Surabaya Terhadap *Game Onile Mobile Legends*)” *Skripsi* Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya, 2018

- Pratama, Bayu Nugraha. “*Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya*”, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel, Surabaya
- Sobahah, Nouris. “Perilaku Rasisme Di *Game Online*.” *Mukaddimah* 2, no. 1 (2014).
- Sriyono. “Kerukunan Antar Umat Beragama, Di Desa Banaran, Studi Hubungan Antar Umat Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindu Dan Buddha.” Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS), 2017.
- Sumbulah, Umi. “Pluralisme dan Kerukunan Umat Beragama Perspektif Elite Agama di Kota Malang”. *Analisa Journal of Social Science and Religion*. Vol.22 No.01, June 2015.
- Valentina, Elvi, and Wulan Purnama Sari. “Studi Komunikasi Verbal Dan Non Verbal *Game Mobile Legends: Bang Bang*” 2, no. 2 (Desember 2012).
- Telenkaho, Clari. “Pola Interaksi Pemain *Game Online Mobile Legends* (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur *Catting Game online Mobile Legends*)”, Tanpa Vol, Tanpa Bulan 2017.
- Tualeka Hamzah Zn, Sosiologi Agama, (Surabaya: IAIN SA Press 2011).

3. Website

- Basudara, Bene, “Profile Donkey Yurino, *Player Legendaris Mobile Legends Pendi GPX*” dalam www.esportsku.com, diakses tanggal 24 juni 2022.
- Helmi Reinaldi, “*Games*”, www.telset.id/, diakses tanggal 2 Februari 2022.
- Ikhsan, “Dota 2”, www.indoesports.com/, diakses tanggal 7 oktober 2020.
- Info Sport, “*Apa itu MPL di Mobile Legends?*” dalam www.kumparan.com diakses tanggal 29 juli 2022.
- Nabila, Khansa. “*Apa Itu Mobile Legends Word Championship*” dalam www.esportsnesia.com, diakses 29 Juli 2022.
- Pinem, Alpandi. “Profile dan Biodata Evos Zeys” dalam www.correcto.com, diakses pada tanggal 10 Januari 2022.
- _____, Redzi Arya. “MSC: Daftar Juara MLBB South East Asia Cup” dalam www.oneesports.id 29 Juli 2022.
- Pratnyawan, Agung. “Profil dan Biodata Evos Wannn, Pro Player Veteran Andalan Evos Legends” dalam www.hitekno.com, diakses tanggal 28 Maret 2022.

Rien, "Profil dan Biodata Evos Luminaire yang Dapat Julukan El Profesor" dalam www.ggwp.com, diakses tanggal 10 februari 2022.

Rindhani, "Biodata Evos Rekt Pemain Veteran *Mobile Legends* yang Memperkuat EVOS Legends" dalam www.gamosida.com, diakses pada tanggal 5 April 2022

Wicaksono, Dimas Anugrah. "Profil dan Biodata Eko Julianto Aka Oura" dalam www.sportanews.com, diakses tanggal 21 juni 2022.

4. Wawancara:

Wawancara dengan Alfa, *Player Mobile Legends*, di Mesir. Pada tanggal 21 November 2022

Wawancara dengan Arsyad, *Players Mobile Legends*, di Yogyakarta 24 November 2022

Wawancara dengan Bily, Alumni UIN Sunan Kalijaga, di Banjarnegara tanggal 15 Oktober 2022

Wawancara dengan Dimas, Alumni UMY, di Banjarnegara tanggal 5 November 2022

Wawancara dengan Fafa, Alumni UIN Sunan Kalijaga, di Banjarnegara 17 November 2022

Wawancara dengan Ganang, *Players Mobile Legends*, di Banjarnegara tanggal 14 Oktober 2022.

Wawancara dengan Martin, Mahasiswa Stkd sekaligus *Players Mobile Legends Bang-Bang*, di Yogyakarta tanggal 26 Juli 2022.

Wawancara dengan Setya, *Players Mobile Legends Bang-Bang*, di Yogyakarta tanggal 19 Juli 2022.

Wawancara dengan Wildan, Alumni UIN Sunan Kalijaga, di Yogyakarta 22 November 2022

Wawancara dengan Yuda, *Player Mobile Legends*, di Yogyakarta tanggal 10 November 2022

Wawancara dengan Zaky, *Players Mobile Legend Banh-Bang*, di Yogyakarta 21 November 202.