

**ANALISIS WACANA FATWA HARAM GAME
ONLINE PUBG OLEH MUI
(Studi Pada Mahasiswa Panca Budi Medan)**

SKRIPSI

OLEH :
M. REYHAN GHAFARI
NPM : 1503110160

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Hubungan Masyarakat



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : MUHAMMAD REYHAN GHAFARI
NPM : 1503110160
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Analisis Wacana Fatwa Haram Game Online PUBG Oleh MUI (Studi Pada Mahasiswa Panca Budi Medan).

Medan, 16 Oktober 2019

Pembimbing

Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si

Disetujui Oleh

KETUA PROGRAM STUDI

NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP

PENGESAHAN



Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : **MUHAMMAD REYHAN GHAFARI**

N P M : 1503110160

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari, tanggal : Jum'at, 09 Oktober 2019

Waktu : Pukul 08.00 WIB s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom**

(.....)

PENGUJI II : **ELVITA YENNI, S.S., M.Hum**

(.....)

PENGUJI III : **Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si**

(.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.Si



Sekretaris,

Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya MUHAMMAD REYHAN GHAFARI, NPM 1503110160
menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa hasil skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, 16 Oktober 2019



Yang menyatakan,

Muhammad Reyhan Ghafari

ABSTRAK

ANALISIS WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUI

(Studi Pada Mahasiswa Panca Budi Medan)

M. REYHAN GHAFARI

NPM : 1503110160

Baru-baru ini, dunia mendapatkan kabar berita yang menghebohkan dan viral terkait *game online PUBG. Game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* kini tengah menjadi sorotan masyarakat baik di Indonesia maupun di Negara lain pasca terjadinya penembakan brutal oleh teroris di dua masjid Selandia Baru. *Game* berbasis *online* ini disebut-sebut menjadi inspirasi pelaku teror dalam melancarkan aksinya. Majelis Ulama Indonesia (MUI) Jawa Barat merespon informasi tersebut dengan mempertimbangkan fatwa haram untuk *game* berjenis tembak-tembakan itu. Saat ini MUI Jawa Barat tengah melakukan kajian mendalam untuk menjadi dasar pertimbangan dan akan mengeluarkan Fatwa Haram untuk *game online PUBG*. Sampai saat ini, MUI masih terus menelaah dan menyelidiki apakah *game PUBG* layak dan sesuai dengan syariat Islam. Mengingat banyaknya opini dari kalangan masyarakat juga yang mengkaitkan Berdasarkan data dan wacana fatwa haram dari MUI, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam bagaimana pandangan Mahasiswa terkait wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI dan menganalisis wacana tersebut, mengingat Mahasiswa adalah salah satu kalangan masyarakat yang notabennya paling banyak menyukai *game online PUBG*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis wacana fatwa haram MUI terhadap *Game Online PUBG* dan untuk mengetahui sejauh mana respon Mahasiswa terkait berita wacana fatwa haram pada *game online PUBG*. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan analisis wacana model *Critical Discourse Analysis (CDA)* Van Dijk dalam Eriyanto. Hasil penelitian yang telah dilakukan penulis menunjukkan bahwa Berdasarkan teori *Critical Discourse Analysis (CDA)* Van Dijk, dapat diketahui bahwa bahwa bahasa dalam penulisan yang terdapat di wacana artikel terkait fatwa haram yang akan dikeluarkan oleh MUI pada *game online PUBG* tersebut mengandung unsur dan makna bahwa *game PUBG* adalah sebuah *game* yang dapat mengubah pola pikir seseorang menjadi keji. Hal ini diperkuat berdasarkan kasus terorisme yang terjadi di Selandia Baru, dimana sang teroris dalam melaksanakan aksinya terinspirasi dari cara bermain di dalam *game online PUBG* melakukan penyerangan dan penembakan ke kubu musuh. Respon Mahasiswa Panca Budi Medan (pemain/*Players Game Online PUBG*) terkait fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI tentang *Game Online PUBG* adalah tidak menyetujui perihal tersebut. Tidak ada keterkaitan antara wacana fatwa haram dengan *Game Online PUBG* yang terjadi pada kasus terorisme di Selandia Baru. Hanya saja sang teroris terinspirasi dengan teknik menembak dari *game PUBG* tersebut.

Kata Kunci : Analisis Wacana, Fatwa Haram & Game Online PUBG

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kekuatan Rahmad dan Karunia Nya serta telah memberikan kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“ANALISIS WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUI(Studi Pada Mahasiswa Panca Budi Medan)”**.

Ucapan terima kasih terdalam peneliti persembahkan kepada kedua orang tua saya, **Ayahanda saya Anang Dwi Priono& Ibunda saya Susiani, serta Saudara Kandung Saya Prita Ayunda Andini**, yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan perkuliahan selama ini. Terima kasih banyak telah memberikan banyak nasehat, dukungan moral, dukungan materil serta doa yang tidak putus-putusnya kepada saya serta selalu mensupport saya hingga saya bisa menyelesaikan perkuliahan dan skripsi saya.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, nasihat serta dukungan dari banyak pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1 Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

- 2 Bapak Dr. Rudianto S.Sos M.Si selaku Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- 3 Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Bapak Dr. Arifin Shaleh, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- 4 Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Bapak Drs. Zulfahmi M.I.Kom.
- 5 Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Bapak Abrar Adhani M.I.Kom.
- 6 Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Bapak Nurhasanah Nasution, S.Sos M.I.Kom.
- 7 Ibu Dr leyliya Khairani M. Si selaku Dosen pembimbing saya yang juga telah begitu banyak memberikan masukan, waktu, tenaga, pikiran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 8 Kepada narasumber penulis yakni Mahasiswa Panca Budi Medan yang telah memberikan kesempatan Penulis untuk melakukan riset penelitian terkait dengan judul skripsi Penulis.
- 9 Kepada biro Fisip UMSU dan para staffnya yang membantu saya dalam hal pemberitahuan informasi dan membantu kelengkapan berkas-berkas perkuliahan saya.

Medan, 04 Oktober 2019

Muhammad Reyhan Ghafari

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Dan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Sistematika Penelitian.....	6
BAB II URAIAN TEORITIS.....	8
2.1. Konsep Wacana	8
2.1.1. Pengertian Wacana.....	8
2.1.2. Jenis-Jenis Wacana	9
2.1.3. Analisis Wacana.....	12
2.2. Media Sosial.....	19
2.3. Game Online	22
2.3.1. Perkembangan Game Online Di Indonesia.....	23
2.3.2. Macam-Macam Game Online.....	23
2.4. Komunitas	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1. Metode Penelitian	29
3.2. Jenis penelitian.....	29
3.3. Kerangka Konsep.....	33
3.4. Definisi Konsep	34
3.5. Narasumber Penelitian.....	35
3.6. Kategorisasi Peneltian.....	37
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	37

3.8. Teknik Analisis Data	39
3.9. Lokasi Dan Waktu Peneltian	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1. Berita Wacana Fatwa Haram Game Online PUBG oleh MUI	41
4.2. Hasil Wawancara	42
4.3.Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	60
5.1. Kesimpulan	60
5.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hampir setiap anak bahkan kalangan masyarakat menyukai *game*, apapun bentuk *game* itu sendiri. Mulai dari permaiangame yang sifatnya sederhana seperti *game* dalam bentuk tradisional, menggunakan alat sampai *game* yang paling modern sekalipun. Permainan *game* adalah sebuah lingkungan pelatihan yang sebenarnya baik bagi anak-anak dunia nyata, karena dapat meningkatkan saraf motorik anak dan ide kreatif anak. Pada dasarnya, *game* ditujukan untuk anak-anak, namun tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari *game* tersebut.

Semakin berkembangnya zaman, semakin banyak hiburan-hiburan dan jenis-jenis *game* yang dibuat oleh pengusaha-pengusaha. *Game-gametersebut* tersedia pada aplikasi *smartphone* dan *gadget* yang digunakan oleh kalangan publik (masyarakat). Seiring berjalannya waktu, *game* juga mengalami kemajuan dan perkembangan yang begitu pesat. Salah satunya adalah *game* berbasis *online*. *Gameonline* mempunyai pengertian sebagai sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan oleh komputer atau internet serta suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* harus terhubung dengan jaringan internet.

Gameonline memungkinkan suatu pemain (*player*) *game* untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal ini berarti memungkinkan para pemain dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk permainan

(seperti; pukul-memukul, tembak-menembak) ataupun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media.

Berkembangnya permainan *gameonline* tentunya membuat para khalayak dari mulai kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa menyukai jenis permainan ini. Hal ini dikarenakan memberikan kesenangan secara pribadi dan kelompok, seperti dapat memainkan *gameonline* ini secara bersamaan dengan teman-teman, saudara atau bahkan mendapat kenalan baru dengan adanya kontak *chatt* yang digunakan pada permainan *gameonline*.

Salah satu jenis *gameonline* yang sedang banyak digandrungi oleh berbagai macam khalayak, mulai dari anak-anak, remaja sampai dewasa adalah *gameonline PUBG. Gameonline PUBG (PlayerUnknown's Battleground Mobile)* adalah *Game Battle Royale Mobile* yang dipublikasikan oleh Tencent dan telah mencapai 100 juta lebih *download* di *Google Play Store*, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. Setelah merilis *PUBG Mobile*, penggemar *game* ini makin banyak dan tak sedikit pula yang memainkannya dimanapun dan kapanpun karena semakin mudahnya untuk memainkan *PUBG*.

Sebenarnya inti dari *game PUBG* ini bukanlah menjadi pemain dengan perolehan skor terbanyak dalam membunuh pemain lain, tetapi menjadi pemain yang dapat membunuh pemain terakhir. Dalam *game PUBG*, para *player* dapat bermain sebagai tim atau *squad* dimana satu tim maksimal berisi 4 orang pemain. Dalam hal ini pemenang bukanlah milik satu orang pemain saja melainkan kemenangan suatu tim. Kemudian *game* ini juga mengandalkan kerja sama antar

pemain supaya timnya menjadi juara. Namun, *Game online PUBG* ini juga mempunyai sisi positif dan negatif menurut beberapa pandangan masyarakat.

Sisi positif dari *game PUBG* ini adalah para *player* harus mengutamakan *teamwork*, dimana sebuah tim harus saling memperhatikan anggotanya satu sama lain jika anggota butuh bantuan senjata, medis, atau sedang dikepung lawan. Jika masing-masing anggota tim tidak bekerjasama dengan baik, tidak akan mendapat predikat "*chicken dinner*" (terbaik) karena musuh akan ada dimanamana. Kemudian adanya *survive*, yaitu bertahan bahkan dalam keadaan darurat. Jadi pada *game* ini, para *player* bukan hanya bertarung untuk memperoleh kemenangan. Ada kalanya harus bertahan dalam situasi yang buruk. Dengan *game* ini, para *player* akan diajarkan bagaimana untuk bertahan saat keadaan benar-benar sekarat. Dan yang terakhir adalah *strategy planning*. Sebelum memulai perang sudah pasti dibutuhkan strategi yang baik. Perencanaan strategi sangat dibutuhkan di dalam *game ini*. Barang apa yang dibutuhkan para *player* untuk menyerang dan bertahan. Tanpa strategi yang baik akan sia-sia perjuangan para *player* dalam *game* ini.

Melihat sisi-sisi positif dari permainan *game PUBG*, sudah tentu poin-poin tersebut dapat di realisasikan pada kehidupan nyata. Dalam bersosialisasi dengan masyarakat atau dengan rekan kerja membutuhkan *teamwork* yang baik, untuk dapat bertahan hidup dengan keadaan ekonomi yang naik turun membutuhkan *survive* yang baik serta dalam hidup, dunia kerja dan meraih masa depan yang cerah juga harus membutuhkan perencanaan strategi yang baik pula. Namun *game PUBG* juga mempunyai sisi-sisi negatifnya. Berdasarkan opini-opini yang

berkembang di tengah masyarakat, ada beberapa dampak negatif dari *game* ini yakni: keasyikan bermain hingga lupa waktu, minimnya interaksi dengan dunia nyata serta kerusakan mata akibat terus-terusan melihat layar *smartphone/gadged* ketika bermain *game PUBG*.

Baru-baru ini, dunia mendapatkan kabar berita yang menghebohkan dan viral terkait *game online PUBG.Game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* kini tengah menjadi sorotan masyarakat baik di Indonesia maupun di Negara lain pasca terjadinya penembakan brutal oleh teroris di dua masjid Selandia Baru. *Game* berbasis *online* ini disebut-sebut menjadi inspirasi pelaku teror dalam melancarkan aksinya. Majelis Ulama Indonesia (MUI) Jawa Barat merespon informasi tersebut dengan mempertimbangkan fatwa haram untuk *game* sejenis tembak-tembakan itu. Saat ini MUI Jawa Barat tengah melakukan kajian mendalam untuk menjadi dasar pertimbangan dan akan mengeluarkan Fatwa Haram untuk *game online PUBG*.

Selain itu, sebagai informasi, slogan “*Winner Winner Chicken Dinner*” yang ada pada *game PUBG* bahkan sangat berkaitan dengan perjudian. Slogan “*Winner Winner Chicken Dinner*” pertama kali lahir pada masa *Great Depression* di Amerika Serikat. “*Winner Winner Chicken Dinner*” merupakan slogan yang disematkan untuk para warga Amerika Serikat yang sedang melakukan taruhan liar dan memenangkan taruhan tersebut di gang-gang di Amerika Serikat. Jika para penjudi dapat memenangkan taruhan, maka mereka dapat membeli seekor ayam untuk disantap pada waktu makan malam. Pada masa sekarang, slogan “*Winner Winner Chicken Dinner*” Masih digunakan dan populer

di kalangan penjudi di Kasino las Vegas.Slogan tersebut digunakan untuk orang-orang yang memenangkan judi dikasino tersebut.

Sampai saat ini, MUI masih terus menelaah dan menyelidiki apakah *game PUBG* layak dan sesuai dengan syariat Islam.Mengingat banyaknya opini dari kalangan masyarakat juga yang mengkaitkan tragedi penembakan yang terjadi di dua masjid di Selandia Baru adalah akibat dari bermain *game PUBG* dan serta adanya bisnis perjudian yang terjadi didalamnya. Berdasarkan data dan wacana fatwa haram dari MUI, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam bagaimana pandangan Mahasiswa terkait wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI dan menganalisis wacana tersebut, mengingat Mahasiswa adalah salah satu kalangan masyarakat yang notabennya paling banyak menyukai *gameonline PUBG*. Maka uraian data ini, akan dijadikan penulis sebagai latar belakang penelitiannya dengan judul **“Analisis Wacana Fatwa Haram Game Online PUBG oleh MUI (Studi Pada Mahasiswa Panca Budi Medan).**

1.2. Perumusan Masalah

Suatu rumusan masalah itu ditandai dengan pertanyaan penelitian, yang umumnya disusun dalam bentuk kalimat tanya, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan menjadi arah kemana sebenarnya penelitian akan dibawa, dan apa saja sebenarnya yang ingin dikaji/dicari tahu oleh si peneliti.Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Menganalisis wacana fatwa haram MUI terhadap *Game Online PUBG*.

- b. Bagaimana respon Mahasiswa mengenai wacana fatwa haram *game online PUBG*.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian penulis yakni sebagai berikut :

- 1) Untuk menganalisis wacana fatwa haram MUI terhadap *Game Online PUBG*.
- 2) Untuk mengetahui sejauh mana respon Mahasiswa terkait berita wacana fatwa haaram pada *game online PUBG*.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi bagi Mahasiswa maupun Dosen khususnya dalam bidang ilmu komunikasi.
- b. Secara praktis, penelitian diharapkan menjadi referensi kenyataan di lapangan bagaimana analisis wacana fatwa haram *Gameonline PUBG* oleh MUI menurut Mahasiswa Panca Budi Medan.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I (PENDAHULUAN)

Berisikan Pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II (URAIAN TEORITIS)

Berisikan Uraian Teoritis yang menguraikan tentang pengertian dari pengertian komunikasi, pengertian Wacana, Media Sosial, Komunikasi Massa, Game Online dan analisis wacana.

BAB III (METODE PENELITIAN)

Berisikan persiapan dan pelaksanaan penelitian yang menguraikan tentang metode penelitian, jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, narasumber penelitian, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan lokasi penelitian.

BAB IV (HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN)

Berisikan penjabaran hasil penelitian, identitas narasumber, jadwal penelitian dan pembahasan.

BAB V (PENUTUP)

Berisikan Penutup yang menguraikan Kesimpulan dan Saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Konsep Wacana

2.1.1. Pengertian Wacana

Istilah wacana berasal dari bahasa Sanskerta yang bermakna “ucapan atau tuturan”. Wacana dipadankan dengan istilah *discourse* dalam bahasa Inggris dan *le discours* dalam bahasa Prancis. Kata wacana tersebut berasal dari bahasa Yunani yang diebut dengan *discursus* yang bermakna “berlari ke sana ke mari” (Sudaryat, 2009 : 110). Menurut pendapat para ahli, wacana merupakan kesatuan yang tatarannya lebih tinggi atau sama dengan kalimat, terdiri atas rangkaian yang membentuk pesan, memiliki awal dan akhir. Hal tersebut hampir sama seperti yang diungkapkan oleh Carlson bahwa wacana merupakan rentangan ujaran yang berkesinambungan (Carlson dalam Tarigan, 2009:22).

Pendapat lain dikemukakan oleh Kridalaksana (2008:259), yang mendefinisikan bahwa wacana sebagai satuan bahasa terlengkap; dalam hierarki gramatikal merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Jenis wacana yang dimaksudkan dapat berupa bentuk karangan yang utuh seperti :novel, buku seri ensiklopedia, paragraf, kalimat atau kata yang membawa amanat yang lengkap.

Tarigan (2009 :24), juga menyebutkan bahwa ada beberapa unsur penting yang terdapat dalam wacana yaitu :

- 1) satuan bahasa
- 2) terlengkap dan terbesar/tertinggi

- 3) di atas kalimat/klausa
- 4) teratur/rapi/rasa koherensi
- 5) lisan dan tulis
- 6) awal dan akhir yang nyata.

2.1.2. Jenis-Jenis Wacana :

Wacana dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang, antara lain berdasarkan langsung atau tidaknya pengungkapan wacana, berdasarkan tertulis atau tidaknya wacana, berdasarkan bentuknya, dan berdasarkan tujuannya. Berdasarkan langsung atau tidaknya, wacana dibedakan menjadi wacana langsung dan wacana tidak langsung. Wacana langsung merupakan sebuah kutipan wacana yang sebenarnya dibatasi oleh intonasi yang berupa simbol atau tanda dalam wacana. Sedangkan wacana tidak langsung merupakan sebuah tulisan yang sidatnya pengungkapan kembali wacana yang sudah ada, tanpa mengutip harfiah kata-kata yang dipakai oleh pembicara dengan mempergunakan kontruksi gramatikal atau kata tertentu, antara lain dengan klausa subordinatif, kata bahwa, dan sebagainya (Kridalaksana, 2008 : 259).

Berdasarkan media yang digunakan maka wacana juga dapat dibedakan atas wacana tulis dan wacana lisan. Wacana tulis merupakan sebuah wacana yang disampaikan dengan bahasa tulis atau melalui media tulis, seperti : artikel, novel, buku cerita dan sebagainya. Untuk dapat menerima memahami wacana tulis maka sang penerima atau pesapa harus membacanya. Di dalam sebuah wacana tulis yang telah diterbitkan, terjadi komunikasi secara tidak langsung antara penulis dengan pembaca. Dikatakan komunikasi tidak langsung karena proses

penyampaian pesan tidak terjadi secara langsung antara penulis dan pembaca, tetapi menggunakan perantara tulisan sebagai media. Sementara itu, wacana lisan berarti wacana yang disampaikan dengan bahasa lisan atau media lisan. Bagi pendengar, untuk dapat menerima dan memahami wacana lisan, maka sang pendengar harus menyimak atau mendengarkannya. Di dalam wacana lisan terjadi komunikasi secara langsung antara pembicara dengan pendengar, (Sumarlan, 2003:16).

Menurut Sumarlan (2003:20), berdasarkan tujuan dan jenis pemaparannya, wacana dapat dibedakan lagi menjadi wacana deskripsi, eksposisi, argumentasi, persuasi, dan narasi. Adapun penjelasan lebih lengkap mengenai wacana tersebut, yakni sebagai berikut :

- 1) Wacana persuasi adalah wacana yang isinya bersifat ajakan atau nasihat, biasanya ringkas dan menarik, serta bertujuan untuk mempengaruhi secara kuat pada pembaca atau pendengar agar melakukan nasihat atau ajakan tersebut. Wacana persuasi dapat ditemukan dalam bentuk wacana iklan. Iklan merupakan salah satu jenis penggunaan bahasa yang bertujuan mempengaruhi dan menyerang calon konsumen agar menggunakan suatu layanan jasa atau produk yang diiklankan.
- 2) Wacana deskripsi adalah wacana yang ditulis dan dibuat untuk menggambarkan dan menyajikan suatu objek, sehingga seolah-olah objek tersebut berada di depan mata sang pembaca.

- 3) Wacana eksposisi adalah sebuah wacana yang ditulis untuk mengembangkan sebuah pesan atau informasi dengan singkat, padat dan tepat. Biasanya wacana jenis ini dapat ditemukan pada koran dan majalah.
- 4) Wacana argumentasi adalah sebuah wacana yang ditulis dengan tujuan untuk meyakinkan dan membujuk para pembacanya. Dalam wacana argumentasi didalamnya terdapat penjelasan, pembuktian, analisa, alasan maupaun ulasan. Biasanya wacana jenis ini ada pada analogi dan sebab akibat.
- 5) Wacana narasi adalah sebuah tulisan yang menyampaikan serangkaian cerita atau informasi sesuai dengan urutan kejadiannya. Dengan tujuan untuk memberitahukan para pembaca detail kejadian serta hikmah yang dapat diambil. Wacana narasi juga dapat bercerita tentang kejadian yang sebenarnya mapun fiksi.

Wacana dapat bersifat transaksional maupun interaksional. Wacana bersifat transaksional jika yang dipentingkan ialah isi komunikasi. Sebaliknya wacana bersifat interaksional jika merupakan timbal balik (Sudaryat, 2009:110). Iklan merupakan salah satu bentuk wacana transaksional sebab iklan merupakan bentuk penggunaan bahasa yang ada dimasyarakat untuk menyalurkan pesan dari seorang pengusaha (atau lainnya) kepada calon konsumen (Samsuri dalam Arifin & Rani, 2000 : 6). Menurut Brown dan Yule (dalam Arifin & Rani, 2000 : 6) iklan termasuk wacana transaksional karena wacana ini lebih menekankan pada pengekspresian pesan yang ditujukan kepada calon konsumen.

2.1.3. Analisis Wacana

Istilah wacana (*E=discourse, L= discursus = running to and from* atau *I = diskursus*) memiliki pengertian yang beragam tergantung pada konteks apa yang tengah digunakan untuk memperbincangkannya. Wacana juga dapat diartikan dalam sebuah pengertian yang berbeda-beda dalam bidang ilmu yang berbeda. Menurut Slembrouck (2006:01), mengemukakan bahwa secara rinci mengkategorisasikan delapan pendekatan yang digunakan dalam membangun sebuah teori atau sebuah analisis wacana. Pendekatan-pendekatan tersebut terdiri dari : pendekatan filosofis, linguistik, linguistik antropologi, cultural studies, poststrukturalis, teori sosial, dan teori sosiologi, (Slembrouck, 2006:01).

Secara umum wacana dapat diartikan sebagai sebuah pernyataan-pernyataan yang dikeluarkan baik secara lisan maupun tulisan. Slembrouck (2006:02), menyatakan bahwa wacana memiliki karakteristik, yakni sebagai berikut:

- a) Memberi perhatian terhadap penggunaan bahasa yang digunakan dalam penulisan artikel (*language use*, bukan *language system*) yang lebih besar daripada kalimat atau ujaran.
- b) Memberi perhatian kepada hubungan antara penulisan dengan masyarakat pembaca.
- c) Memberi perhatian terhadap perangkat interaktif dialogis dari komunikasi sehari-hari.

Kemudian, menurut Nunan (1993:118), analisis wacana adalah studi mengenai penggunaan bahasa yang memiliki tujuan untuk menunjukkan dan

menginterpretasikan adanya hubungan antara tatanan atau pola-pola dengan tujuan yang diekspresikan melalui unitkebahasaan tersebut. Analisis wacana yang terdapat pada model Nunan diketahui dapat melakukan sebuah pembedahan dan pencermatan secara mendetil dari elemen-elemen linguistik seperti kohesi, elipsis, konjungsi, struktur informasi,dan tema untuk menunjukkan makna yang tidak tertampak pada permukaan sebuah wacana. Sebagai contoh, sebuah percakapan yang terjadi secara fisik tidak memiliki *cohesive links* sama sekali dan dapat menjadi wacana yang runtut dalam konteks tertentu. Sementara suatu kelompok kalimat yang memiliki *cohesive link* justru belum tentu menjadi wacana yang runtut, hingga dapat disimpulkan bahwa eksistensi *cohesive link* tidak menjamin keruntutan suatu wacana. Oleh karena itu dibutuhkan pengetahuan mengenai fungsi setiap ujaran yang ada untuk memahami sebuah wacana.

Istilah wacana yang digunakan dalam *Critical Discourse Analysis* (CDA) yang dikembangkan para ahli linguistik social seperti Norman Fairclough, Teun van Dijk dan Ruth Wodak memiliki pemahaman yang berbeda dari pemahaman di atas. Dalam konteks ini wacana dimaknai sebagai pernyataan-pernyataan yang tidak hanya mencerminkan atau merepresentasikan melainkan juga menkonstruksi dan membentuk entitas dan relasi sosial. Pemahaman wacana yang terdapat dalam CDA ini dipengaruhi oleh teori wacana *Foucault* sehingga CDA juga berkembang sebagai suatu analisis yang melihat hal-hal yang meretas batas hal-hal yang tidak dilihat oleh analisis wacana biasa.

Menurut Bloor (2007:1), analisis wacana tidak hanya dipahami sebagai objek dari studi bahasa. Dalam keterangan terkait analisis wacana, analisis berarti upaya

atau proses dalam memberikan penjelasan sebuah teks yang akan dan sedang digunakan seseorang atau kelompok tertentu yang cenderung memiliki tujuan untuk mencapai hal yang diinginkan. Hal ini berarti, dalam memahami sebuah konteks harus disadari adanya kepentingan. Haryatmoko (dalam Bloor, 2007:01), juga menjelaskan bahwa wacana sering dipahami sebagai interaksi simbolis dalam berbagai bentuk, seperti pembinaan, tulisan, gambar, film maupun musik. Sehingga Haryatmoko menyimpulkan bahwa analisis wacana merupakan bahasa yang digunakan untuk menyampaikan proses informasi/pesan yang didalamnya terdapat makna tersirat (realitas sosial) sebagai pencapaian dari tujuan sosial.

Analisis wacanan kritis (CDA), berangkat dari gagasan pokok Foucault yang menjelaskan bahwa wacana merupakan sistem pengetahuan yang memberi informasi tentang teknologi sosial dan teknologi pemerintah yang merupakan bentuk kekuasaan dalam masyarakat modern, (Haryatmoko). Hal itulah yang membawa para ahli Analisis Wacana Kritis menurut Van Dijk, Fairclough dan Van Leeuwen mengembangkan gagasan dari Foucault tentang hubungan pengetahuan, kekuasaan, dan kebenaran yang beracuan pada wacana, (Eriyanto, 2001:03).

Pandangan kritis menganut *post-strukturalisme* yang lahir sebagai koreksi terhadap paham konstruktivisme yang kurang sensitif pada proses produksi dan reproduksi makna yang terjadi secara historis ataupun institusional. Paradigm ini begitu kental menerapkan teori wacana milik Foucault, di mana wacana dipandang sebagai medium untuk melakukan dominasi dan menyebarkan kekuasaan. Hal ini yang kemudian membentuk jenis-jenis subjek dalam wacana dan perilakunya. Pandangan kritis tidak menitikberatkan analisis bahasa pada

kebenaran/ketidakbenaran struktur bahasa, tetapi pada tatanan kekuasaan tahap pembentukan dan reproduksi makna. Individu-individu bukanlah subjek netral, yang bisa dengan bebas membuat penafsiran sesuai dengan pikirannya, karena sangat tergantung pada kekuatan sosial yang ada dalam masyarakat. Dengan pandangan semacam ini, wacana melihat bahasa selalu terlibat dalam hubungan kekuasaan, terutama dalam pembentukan subyek, dan berbagai tindakan representasi yang terdapat dalam masyarakat.

Dalam pandangan kritis, bahasa memiliki peran penting dalam pembentukan subjek, tema wacana, dan strategi yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, *discourse analysis* digunakan untuk mengungkap kuasa (*power*) dan dominasi (*dominance*), yang tersirat dalam penggunaan bahasa. Perspektif kritis inilah yang membedakan paradigma ketiga ini dengan dua paradigma sebelumnya. Pakar linguistik menyebutnya dengan *Critical Discourse Analysis* (CDA) (Eriyanto, 2001:06).

Critical Discourse Analysis (CDA), kata “kritis” biasanya dimaknai sebagai mempelajari, dan membawa ke permukaan, tentang bagaimana dominasi dan ketidaksetaraan dihasilkan melalui penggunaan bahasa. Artinya, dalam sebuah konteks yang ditulis ataupun disampaikan harus disadari akan adanya kepentingan. *Discourse*, dalam CDA, dipandang tidak hanya sebagai studi bahasa dari aspek kebahasaan saja, tetapi juga dengan konteksnya. Dalam hal ini, konteks berarti tujuan dalam pemakaian bahasa, termasuk di antaranya adalah tujuan untuk praktik kekuasaan. Hubungan antara bahasa, kekuasaan, dan ideologi adalah sebuah *focal point* yang krusial dalam bahasan analisis wacana kritis. Oleh sebab

itu, analisis wacana kritis terdiri dari berbagai pendekatan interdisiplin untuk dapat menggambarkan, menginterpretasikan, dan menjelaskan hubungan di antara *focal point* di atas. Analisis wacana kritis melihat bahasa sebagai faktor penting untuk menggambarkan ketimpangan kekuasaan yang terjadi dalam masyarakat, (Darma, 2009:49).

Lebih lanjut Eriyanto menyarikan beberapa karakteristik penting analisis wacana kritis dari beberapa tokoh dalam bidang ini, di antaranya Teun A. van Dijk, Fairclough, dan Wodak (Eriyanto, 2001:08), antara lain sebagai berikut :

1) Tindakan

Prinsip pertama, wacana dipahami sebagai sebuah tindakan (*action*). Di sini, *discourse* (*wacana*) dilihat sebagai sebuah bentuk interaksi. Aktivitas penggunaan bahasa oleh seseorang tidak dipandang secara tertutup seperti orang yang sedang mengigau atau terhipnotis di mana mereka tanpa sadar berbicara pada dirinya sendiri. Namun, penggunaan bahasa oleh seseorang memiliki tujuan untuk berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya. Interaksi ini memiliki tujuan untuk membujuk, memengaruhi, mendebat, dan sebagainya. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan bahasa/berwacana memiliki tujuan tertentu dan dilakukan secara sadar dan terkontrol, bukan sesuatu yang di luar kendali atau diekspresikan di luar kesadaran.

2) Konteks

Analisis wacana kritis melihat bahasa sebagai satu kesatuan dengan konteks yang melatarbelakangi pembentukannya. Wacana diproduksi, dimengerti, dipahami, dan dianalisis berdasarkan konteks tertentu. Fokus dari sebuah analisis wacana adalah menggambarkan teks dan konteks secara bersama-sama dalam suatu proses komunikasi. Namun, tidak semua konteks dianalisis, hanya yang relevan dan memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan wacana dan penafsirannya yang diungkap, seperti: partisipan, latar belakang pewartara, etnis, jenis kelamin, umur, kelas sosial, pendidikan, agama, dan banyak hal lain.

3) Historis

Nilai historis merupakan salah satu faktor yang menentukan sebuah wacana agar dapat dengan mudah dimengerti. Salah satu aspek penting untuk bisa mengerti teks adalah dengan menempatkan wacana itu dalam konteks historis tertentu. Misalnya, wacana tentang awal orde reformasi: mengapa gaya bahasa yang digunakan demikian, mengapa pemilihan katanya demikian, dapat dilihat dari latar belakang historis kapan wacana ini dibuat.

4) Kekuasaan

Kekuasaan (*power*) merupakan salah satu elemen penting yang menjadi perhatian analisis wacana kritis. Sebuah wacana tidak terbentuk dengan sendirinya secara alamiah dan netral. Ia merupakan bentuk dari pertarungan kekuasaan, seperti kekuasaan laki-laki atas perempuan dalam tema

seksisme, kekuasaan kulit putih atas kulit hitam dalam tema rasisme, dominasi kelas atas pada kalangan kelas bawah, dan lain sebagainya. Salah satu ciri kekuasaan dalam wacana adalah kontrol satu atau sekelompok orang terhadap satu atau sekelompok orang lain, baik secara fisik maupun mental. Orang atau kelompok yang lebih dominan dapat mengarahkan orang atau kelompok yang lebih lemah untuk berbuat, berbicara, dan berpikir seperti yang mereka kehendaki. Hal tersebut dapat terjadi karena kelompok yang lebih dominan memiliki akses yang lebih luas, seperti pengetahuan dan harta kekayaan.

5) Ideologi

Salah satu teori klasik tentang ideologi yang paling kental memengaruhi *discourse analysis* adalah anggapan, di mana ideologi dibangun oleh kelompok yang lebih dominan untuk mereproduksi dan melegitimasi dominasi mereka. Wacana merupakan cerminan dari suatu ideologi. Van Dijk menjelaskan praktik pemaksaan ideologi dengan apa yang disebut sebagai “kesadaran palsu”. Dalam praktik ini, kelompok yang lebih dominan menggiring opini publik lewat kampanye di media, persuasi langsung, dan lain sebagainya, hingga terjadilah manipulasi ideologi terhadap kelompok yang tidak dominan. Misalnya, citra yang melekat terhadap salah satu agama sebagai biang kerusuhan, merupakan hasil dari praktik manipulasi ideologi. Dalam tataran ini, analisis wacana kritis tertarik untuk membangunkan kembali kesadaran masyarakat dan memberikan

pandangan yang lebih luas atas apa yang selama ini membuai atau bahkan membodohi mereka.

2.2.. Media Sosial

Karjaluoto (2008:2) mengungkapkan bahwa istilah media sosial menggambarkan sebuah media sehingga para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dan memberi kontribusi di dalam media tersebut. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Sosial media dapat dirubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau dalam beberapa situs tertentu, dapat diubah oleh suatu komunitas. Selain itu sosial media juga menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi. Seperti diketahui, sebelum muncul dan populernya media sosial, kebanyakan orang berkomunikasi dengan cara sms atau telpon lewat *handphone*. Namun sekarang dengan adanya media sosial, orang cenderung berkomunikasi lewat layanan obrolan (*chat*) atau berkirim pesan lewat layanan yang tersedia di media sosial.

Berdasarkan Karjaluoto (2008: 4), media sosial terdiri dari 7 macam, antara lain sebagai berikut :

- a) *Blog (blogs or web blogs)*, yaitu sebuah website yang dapat digunakan untuk memasang tulisan, baik oleh satu orang atau kelompok, dan juga menyediakan ruang sehingga pembaca tulisan dapat memberi komentar. Banyak macam-macam blog di dunia, dan blog menjadi populer karena menyediakan perspektif yang utuh dan asli mengenai topik-topik tertentu.

- b) *Forum (Forums)*, yaitu sebuah situs dimanabeberapa pengguna (*users*) dapat menyusun topik dan mengomentari topik yang dibuat. Semua orang yang mengunjungi situs tersebut dapat memberikan komentar. Selain itu, biasanya forum ini dijadikan rujukan bagi mereka yang tertarik pada suatu topik. Contoh dari forum yang cukup populer adalah kaskus. Di dalam kaskus terdapat berbagai topik yang diciptakan oleh para pengguna situs atau diusulkan oleh para pengunjung situs tersebut.
- c) *Komunitas Konten (content communities)*, yaitu situs yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk memasang atau menyebarkan konten. Konten yang dipasang dan disebarkan biasanya berupa video atau foto untuk bercerita dan berbagi. Beberapa situs ini menyediakan layanan untuk voting, sehingga pengunjung dapat ikut menentukan relevansi konten yang akan dipasang dan disebarkan.
- d) *Dunia virtual (virtual worlds)*, merupakan sebuah situs yang menyediakan dunia virtual bagi para pengunjungnya. Yaitu dunia yang seolah-olah nyata, dikarenakan pengunjung bisa saling berinteraksi dengan pengunjung lainnya, namun pada dasarnya dunia tersebut hanya ada di dalam internet. Salah satu contoh yang cukup populer dari dunia virtual adalah situs *game on-line*. Pengunjung dapat berinteraksidan berjuang bersama dengan pengunjung lain atau dapat juga bersaing dengan pengunjung lain.
- e) Wikis, yaitu situs penghasil data-data atau dokumen-dokumen. Dalam situs ini, pengunjung yang telah diterima sebagai pengguna (*users*) resmi

dapat mengganti atau menambah konten yang ada dalam situs dengan sumber yang lebih baik. Wikipedia merupakan salah satu contoh dari situs wikis

- f) *Jejaring Sosial (social networks)*, yaitu komunitas virtual yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk berkoneksi dengan pengguna (*users*) yang lainnya. Beberapa situs jejaring sosial dibuat untuk memperluas jaringan kelompok (contohnya *Facebook, Instagram, Twitter, dll*), sementara yang lainnya dibuat berdasarkan wilayah tertentu saja (contohnya *LinkedIn*). Jejaring sosial merupakan struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring sosial ini dapat menggambarkan hubungan dari para penggunanya karena sebuah kesamaan sosialitas, mulai dari kegiatan sehari-hari sampai kegiatan lainnya.
- g) *Gameonline* merupakan sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan atau dimainkan apabila suatu perangkat (*smartphone* dan *komputer*) yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain *gameonline* maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan *gameonline* itu tak dapat dimainkan *Gameonline* biasanya memungkinkan suatu pemain (*player*) *game* untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk permainan

(seperti; pukul-memukul, tembak-menembak) ataupun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media.

2.3. Game online

Menurut Fahrul (2010:02) menjelaskan “*game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan mencari hiburan”. Pendapat lain dikemukakan menurut Beck (2001: 89), yang menyatakan bahwa “*Game* adalah sebuah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dan dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi”. Berdasarkan pengertian di atas *game* merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.

Sementara itu, menurut pendapat para ahli lain yang dikemukakan oleh Young (2005:45), mengemukakan bahwa *Game online* adalah *game* yang berbasis atas elektronik dan visual dan *game online* juga dapat dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. *Game online* tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya. *Game online* adalah sebuah *game* dapat di mainkan pada *game* komputer atau *smartphone* yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, dan biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman *web* yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat di ketahui bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya

untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual, (Young, 2005:45).

2.3.1. Perkembangan Game Online Di Indonesia :

Meningkatnya pengguna *gameonline*, membuat pada pembuat *game* mulai mengembangkan teknologi permainan yang berbasis komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan yang terhubung secara *online*. Januari 1997, *gameonline* pertama adalah *ultima online*, kemudian diikuti oleh EverQuest, *asherons Call*, dan *game-game* lain. Perkembangan *gameonline* pernah mengalami penurunan, tanpa munculnya *game World of Warcraft* mampu menarik perhatian pengguna *game online*.

Munculnya situs-situs media sosial seperti *mySpace*, *Friendster*, *Hi5*, *Facebook*, *Twitter*, dan lainnya membuat para pembuat *gameonline* yang dulunya independen, akhirnya memperbaharui aplikasi *game* nya menjadi aplikasi yang dapat diintegrasikan ke berbagai situs pertemanan diseluruh dunia. Salah satunya adalah Zynga, *Game Texas Holdem Poker*, *mafia* dan *gamemobile legend*, *PUBG* dan jenis lainnya yang diintegrasikan ke berbagai situs media sosial (Hartoko, 2010).

2.3.2. Macam-Macam Game Online

Dilihat dari cara memainkan game online, macam-macam game online dapat dibagi menjadi 5 kategori, yaitu sebagai berikut (Santoso, 2010:18-20).

1. Real Time Strategy (RTS)

Real Time Strategy (RTS) adalah suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki suatu

Negara-Negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumber daya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan Negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari Negara primitivemenuju peradaban modern. Adapun *game* yang termasuk kedalam *game* jenis RTS, yakni :*Age of empires*yaitu pertama pemain memilih kerajaan, dan membangun sebuah kerajaan mulai dari kotanya, pertaniannya, skturtur kotanya dan lain sebagainya.

2. *First Person Shooter(FPS)*

First Person Shooter (FPS) merupakan jenis permainan perang yang mengutamakan permaianan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, dan reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Pemain ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Adapun *game* yang termasuk kedapal FPS adalah *Counter Strike dan PUBG*.

3. *Role Playing Game (RPG)*

Role Playing Game(RPG) merupakan sebuah permainan dimana para pemainnyamemainkan sebuah *game perang* dengan peran tokoh-tokoh khayalan. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari

system peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan akhir permainan ini. Adapun yang termasuk kedalam jenis permainan RPG adalah DOTA dan *Mobile Legend.Game* ini menjelaskan sebuah permainan dengan memilih avatar dengan berbagai macam jenis, seperti hewan, dan tokoh-tokok lain kemudian melakukan pertempuran yang terdiri dari 2 tim dengan masing-masing lima orang pemain.

4. *Live Simulation Games (LSG)*

Live Simulation Games (LSG) adalah sebuah permainan yang dibuat berdasarkan simulasi dari kehidupan nyata manusia yang meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan mainnya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi. Adapun yang termasuk dalam jenis permainan LSG adalah *SimLife* yaitu sebuah permainan dimana di dalam permainan tersebut seorang pemain memainkan seorang tokoh yang menjalani hidup layaknya kehidupan nyata seperti makan tidur sekolah dan bekerja, hal tersebut dilakukan agar tokoh yang dimainkan bisa mempunyai kemampuan fisik dan intelegensi layaknya manusia normal.

2.4. Komunitas

Menurut Soenarno (2002:71), Komunitas berasal dari bahasalatin yakni *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari kata *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Komunitas dibentuk sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi atas lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas yang dibentuk oleh kalangan masyarakat, setiap individu yang terbentuk dalam sebuah komunitas terdapat rasa kepercayaan, dukungan dan motivasi yang kuat. Kemudian definisi komunitas dapat dikatakan sebagai sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

Sementara itu, pengertian komunitas menurut Hermawan (2008:121), adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya dan membentuk sebuah perkumpulan atau organisasi, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*.

Kemudian, Wenger (2002:4), juga ikut serta menjelaskan bahwa komunitas adalah sebuah kelompok sosial yang tergabung dari beberapa kelompok-kelompok manusia yang mempunyai kesamaan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Maka dari itu, Crow dan Allan (dalam Wenger :2002:4), membagi komunitas menjadi dua komponen, yakni sebagai berikut :

- 1) Komunitas dapat dilihat berdasarkan lokasi atau tempat dan wilayah dimana sebuah komunitas berarti dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis.
- 2) Komunitas dapat dilihat dan dibentuk berdasarkan minat, hobi dan keahlian sekelompok orang yang tergabung yang mendirikan suatu komunitas dikarenakan mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama, pekerjaan, suku, ras, *game*, kendaraan dan lainnya.

Proses pembentukan dari sebuah komunitas bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi demi kebutuhan fungsional. Kekuatan pengikat suatu komunitas adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Kemudian, suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis, maksudnya suatu komunitas biasanya tidak dibentuk dalam suatu Kota atau Negara saja. Masing-masing komunitas memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya, (Soenarno, 2002:90).

Menurut Montagu dan Matson (dalam Ambar Sulistiyani, 2004 : 81-82), terdapat sembilan konsep komunitas yang baik dan empat kompetensi masyarakat, yakni sebagai berikut :

- 1) Setiap anggota komunitas berinteraksi berdasarkan hubungan pribadi dan hubungan kelompok.
- 2) Komunitas memiliki kewenangan dan kemampuan mengelola kepentingannya secara bertanggung jawab.
- 3) Memiliki vitalitas, yaitu kemampuan memecahkan masalah sendiri.
- 4) Pemerataan distribusi kekuasaan.
- 5) Setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi demi kepentingan bersama.
- 6) Komunitas memberi makna pada anggota.
- 7) Adanya heterogenitas dan beda pendapat.
- 8) Komunitas dibentuk sebagai bentuk pelayanan terhadap masyarakat.
- 9) Adanya konflik dan *managing conflict*.

Sedang untuk melengkapi sebuah komunitas yang baik perlu ditambahkan kompetensi sebagai berikut :

- a. Kemampuan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan komunitas.
- b. Menentukan tujuan yang hendak dicapai dan skala prioritas.
- c. Kemampuan menemukan dan menyepakati cara dan alat mencapai tujuan.
- d. Kemampuan bekerjasama secara rasional dalam mencapai tujuan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan analisis wacana model *Critical Discourse Analysis (CDA)* Van Dijk dalam Eriyanto.

Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi (Rakhmat, 2012:24). Karakteristik data diperoleh dengan ukuran-ukuran kecenderungan pusat atau ukuran sebaran, tujuan, dari penelitian deskriptif adalah untuk mengembangkan masalah-masalah dari suatu fenomena yang mengembangkan masalah itu secara rasional. Penelitian deskriptif ditujukan untuk mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, membuat perbandingan atau evaluasi apapun yang berlaku, membuat perbandingan atau evaluasi, menentukan apapun yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah.

3.2. Jenis Penelitian

Analisis wacana merupakan gambaran tata aturan kalimat, bahasa, dan pengertian bersama serta menelaah mengenai aneka fungsi (*pragmatik*) bahasa. Menurut pandangan dari Stubs, analisis wacana adalah merupakan salah satu kajian yang meneliti atau menganalisa bahasa yang digunakan secara

alamiah, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Stubbs juga mengatakan bahwa analisis wacana menekankan kajian penggunaan dalam konteks sosial, khususnya dalam interaksi antar penutur. Selain itu, Cook juga berpendapat bahwa analisis wacana merupakan kajian yang membahas tentang wacana, dan sedangkan bahasa merupakan bahasa yang digunakan berkomunikasi, (Eriyanto, 2006:06).

Dalam analisis wacana kritis (CDA) bahasa tidaklah dipahami sebagai studi bahasa. Namun pada akhirnya analisis wacana kritis mengharuskan menggunakan bahasa dalam teks tulisan sebagai bahan analisisnya, namun bahasa yang dianalisis disini sedikit berbeda dengan studi bahasa dalam pengertian linguistik tradisional. Bahasa dianalisis bukan dengan menggambarkan semata-mata dari aspek kebahasaan, tetapi juga menghubungkan dengan konteks. Dan, konteks disini berarti bahasa itu dipakai untuk tujuan dan praktik tertentu, termasuk dengan praktik kekuasaan. Menurut Fairclough dan Wodak, analisis wacana kritis melihat wacana dari pemakaian bahasa dalam tuturan dan tulisan sebagai bentuk praktik sosial. Menggambarkan wacana sebagai praktik sosial menyebabkan sebuah hubungan dialektis diantara peristiwa diskursif tertentu dengan situasi, institusi, dan struktur sosial yang membentuknya, (Eriyanto, 2006:07).

Menurut Eriyanto (2006:15), ada beberapa pendekatan dalam analisis wacana ini, dan pendekatan-pendekatan itu secara umum adalah sebagai berikut:

1. Analisis Bahasa Kritis (*Critical Linguistics*)

Analisis bahasa kritis memusatkan analisis wacana pada bahasa dan menghubungkannya dengan ideologi. Analisis bahasa kritis lebih kongkret

melihat gramatika. Inti dari gagasan *Critical Linguistics* adalah melihat bagaimana gramatika bahasa membawa posisi dan makna ideologi tertentu. Dengan kata lain, makna dari sebuah ideologi akan diamati dengan melihat pilihan bahasa dan struktur tata bahasa yang dipakai atau digunakan oleh penulis.

2. Pendekatan Kognisi Sosial (*Socio Cognitive Approach*)

Teori pendekatan kognisi sosial dikembangkan oleh A. Van Dijk. Titik perhatian dari Van Dijk adalah pada masalah etnis, realisme, dan pengungsi. Pendekatan ini disebut dengan kognisi sosial karena melihat faktor kognisi sebagai elemen penting dalam produksi wacana. Wacana dilihat bukan hanya dari struktur wacana, tetapi juga menyertakan suatu proses yang disebut dengan kognisi sosial. Dari analisis teks misalnya dapat diketahui bahwa wacana cenderung memarjinalkan kelompok minoritas dalam pembicaraan publik. Tetapi menurut Van Dijk, wacana seperti ini hanya tumbuh dalam suasana kognisi pembuat teks yang memang berpandangan cenderung memarjinalkan kelompok minoritas. Oleh karena itu, dengan melakukan penelitian yang komprehensif mengenai kognisi sosial akan dapat dilihat sejauh mana keterkaitan tersebut, dan sehingga wacana dapat dilihat lebih utuh.

Tabel 3.1.**Kerangka Analisis CDA Van Dijk**

No.	Struktur	Metode
1.	<p>Teks :</p> <p>Menganalisis bagaimana strategi wacana yang dipakai untuk menggambarkan seseorang atau peristiwa tertentu. Bagaimana strategi tekstual yang dipakai untuk menyingkirkan atau memarjinalkan suatu kelompok, gagasan, atau peristiwa tertentu.</p>	Critical Linguistics
2.	<p>Kognisi Sosial :</p> <p>Menganalisis bagaimana kognisi wartawan dalam memahami seseorang atau peristiwa tertentu yang akan ditulis.</p>	Wawancara
3.	<p>Analisis Sosial :</p> <p>Menganalisis bagaimana wacana yang berkembang dalam masyarakat, proses produksi dan reproduksi seseorang atau peristiwa yang digambarkan.</p>	Studi Pustaka dan Observasi

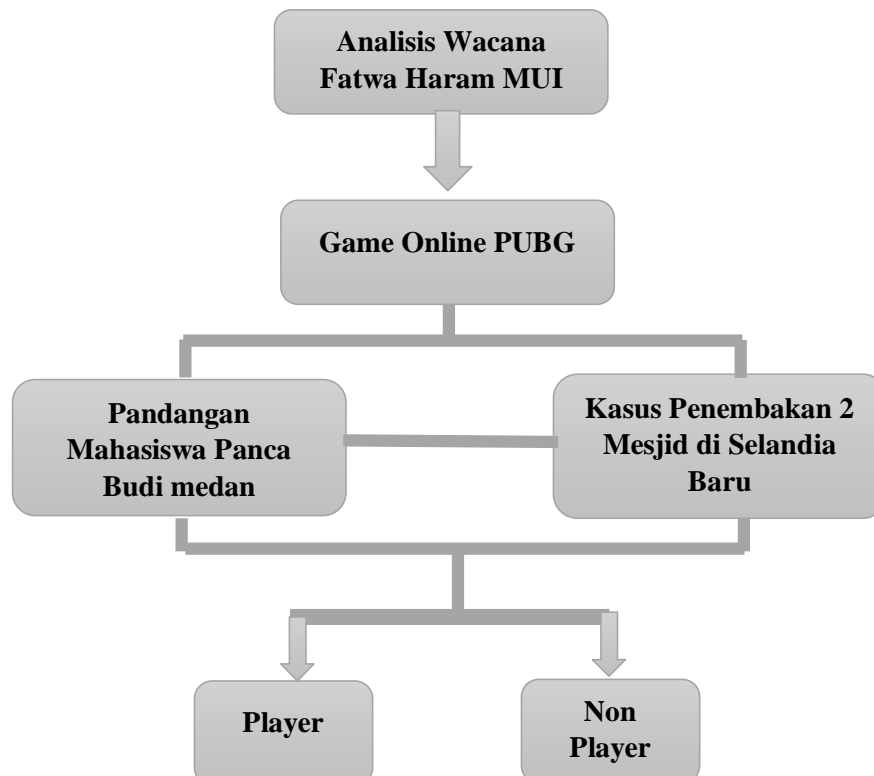
3.3. Kerangka Konsep

Seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar dari argumentasi dalam menyusun kerangka konsep atau kerangka pemikiran yang membuahkan hipotesis. Sebuah kerangka konsep merupakan sebuah penjelasan sementara atau gambaran tentang sebuah penelitian serta kriteria utama dari sebuah penelitian dan agar suatu kerangka konsep bisa meyakinkan sesama alur-alur pemikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berfikir yang membuahkan kesimpulan atau hipotesis, Sugiyono (2010:60).

Berdasarkan kerangka teori yang telah dikemukakan maka akan dikemukakan konsep dalam penelitian ini. Adapun kerangka konsep utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 3.1.

Kerangka Konsep Wacana Fatwa Haram Game Online PUBG



3.4. Definisi Konsep

Adapun definisi konsep pada kerangka konsep diatas, adalah sebagai berikut :

- 1) Pengertian wacana wacana sebagai satuan bahasa terlengkap; dalam hierarki gramatikal merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Wacana ini direalisasikan dalam bentuk karangan yang utuh (novel, buku seri ensiklopedia, dan sebagainya), paragraf, kalimat atau kata yang membawa amanat yang lengkap.
- 2) Pengertian fatwa haram adalah sebuah istilah mengenai pendapat atau tafsiran pada suatu masalah yang berkaitan dengan hukum Islam. Fatwa sendiri dalam bahasa Arab artinya adalah "nasihat", "petuah", "jawaban" atau "pendapat". Adapun yang dimaksud adalah sebuah keputusan atau nasihat resmi yang diambil oleh sebuah lembaga atau perorangan yang diakui otoritasnya, disampaikan oleh seorang mufti atau ulama, sebagai tanggapan atau jawaban toperhadap pertanyaan yang diajukan oleh peminta fatwa (*mustafti*) yang tidak mempunyai keterikatan. Dengan demikian peminta fatwa tidak harus mengikuti isi atau hukum fatwa yang diberikan kepadanya.
- 3) Pengertian *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual, *gameonline*jugadimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.*Gameonlin*tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yangdigunakanya.

- 4) Pengertian pandangan adalah pendapat atau pertimbangan dari suatu masyarakat baik individu maupun kelompok untuk suatu pokok masalah atau hal-hal yang dianggap penting dan fenomena.
- 5) *Player* adalah seorang pemain (*gamers*) yang sudah mahir dalam memainkan *game online PUBG*.
- 6) *Non player* adalah orang-orang yang bukan atau tidak pernah memainkan *game online PUBG*.

3.5. Narasumber Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, narasumber penelitian adalah sebuah informan sangat penting bagi penulis dalam memberikan informasi. Narasumber sendiri mempunyai pengertian sebagai seorang informan yang dapat memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang dibutuhkan oleh penulis. Narasumber penelitian haruslah orang yang mempunyai wawasan cukup luas dan mempunyai keahlian khusus terkait penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis. Adapun narasumber penelitian penulis dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Panca Budi yang dipilih secara acak yang sudah lama memainkan *game online PUBG* sebanyak 4 orang narasumber. Adapun kejelasan dari identitas narasumber dan waktu sesi wawancara yakni sebagai berikut :

- a. Narasumber pertama bernama lengkap Opy Prabudi Nasution, berjenis kelamin laki-laki dan berusia 21 tahun. Opy Prabudy beragama Islam dan dengan suku etnis Mandailing. Narasumber pertama ini kuliah di Universitas Panca Budi Medan dan mengambil fakultas Hukum, jurusan Hukum Bisnis. Sesi wawancara dilakukan di pelataran parkir Universitas

Panca Budi Medan pada pukul 11.00 Wib. Ia mulai memainkan *game online PUBG* sekitar tahun 2018.

- b. Narasumber kedua bernama lengkap Budi Prasetyo, berjenis kelamin laki laki dan berusia 21 tahun. Budi Prasetyo beragama Islam dan dengan suku etnis Jawa. Narasumber pertama ini kuliah di Universitas Panca Budi Medan dan mengambil fakultas Hukum, jurusan Hukum Bisnis. Sesi wawancara dilakukan dipelataran parkir Universitas Panca Budi Medan . Sesi wawancara dilakukan pada pukul 11.30 Wib. Ia mulai memainkan *game online PUBG* sekitar tahun 2018.
- c. Narasumber ketiga bernama lengkap Ahmad Humaidi Khairi, bejenis kelamin laki-laki dan berusia 19 tahun. Ahmad Humaidi Khairi beragama Islam dengan suku etnis Melayu. Narasumber ketiga ini kuliah di Universitas Panca Budi Medan fakultas Ekonomi jurusan Manajemen. Sesi wawancara dilakukan di kantin Universitas Panca Budi pada pukul 14.00 Wib. Ia mulai memainkan *game online PUBG* sekitar tahun 2019.
- d. Narasumber kelima bernama lengkap Rifky Maulana, berjenis kelamin laki-laki dan berusia 19 tahun. Rifky Maulana beragama Islam dan dengan suku Etnis Jawa. Narasumber kelima ini kuliah di Universitas Panca Budi Medan, fakultas Ekonomi jurusan Manajemen. Sesi wawancara dilakukan pada pukul 14.30 Wib. Ia mulai memainkan *game online PUBG* sekitar tahun 2019.

3.6. Kategorisasi Penelitian

Penyusunan kategorisasi merupakan tahapan penting dalam analisis ini. Kategorisasi berhubungan dengan bagaimana isi dikategorikan. Penyusunan kategorisasi yang ditentukan merupakan campuran dari beberapa indikator yang sudah peneliti tentukan sendiri. Kategorisasi penelitian menyusun kategori, yaitu upaya memilah-milah tiap satuan ke dalam bagian-bagian yang punya kesamaan. Setiap kategori diberi nama yang disebut “label”. Adapun kategorisasi penelitian penulis akan digambarkan melalui tabel, adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2.

**Kategorisasi Penelitian Wacana fatwa Haram MUI Terhadap Game Online
PUBG**

Konsep Teoritis	Kategorisasi
Wacana fatwa Haram MUI	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya informasi • Media pemberitaan • Wacana
Game Online PUBG	<ul style="list-style-type: none"> • Minat/ketertarikan • <i>Feedback</i> • Komunitas

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sutopo (2006:56-57), teknik pengumpulan data adalah tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu baik berupa manusia, artefak, ataupun dokumen-dokumen. Sementara itu, Moleong (2001:112), juga menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data berdasarkan kepada pencatatan sumber data melalui wawancara atau pengamatan merupakan hasil gabungan dari

kegiatan melihat, mendengar, dan bertanya. Pada penelitian kualitatif, semua kegiatan dilakukan secara sadar, dan model pengumpulan datanya bertujuan untuk memperoleh suatu informasi yang diperlukan. Kemudian, dalam penelitian kualitatif, ada dua sumber data yang diperlukan, yakni sebagai berikut :

1) Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber yang terkait dengan penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a Wawancara, menurut Supriyati (2011:48) wawancara adalah cara yang umum dan ampuh untuk memahami suatu keinginan atau kebutuhan. Wawancara adalah teknik pengambilan data melalui pertanyaan yang diajukan secara lisan kepada responden.
- b Telaah dokumen, dokumen-dokumen yang berasal dari media-media *online* terkait fatwa haram *game online* PUBG yakni [:https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d4478567/wacana-fatwa-haram-game-pubg-mui-mendapat-dukungan](https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d4478567/wacana-fatwa-haram-game-pubg-mui-mendapat-dukungan). Alasan penulis mengambil media *online* tersebut untuk sumber referensi di latar belakang masalah terkait wacana fatwa haram *game online* PUBG.
- c Studi Pustaka, adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Dalam hal ini penulis mengambil 2 studi pustaka dari sumber referensi sebagai berikut :

- 1) Young, 2005. *K. Cyber Disorces : The Mental Concern For The New Millenium*. Jurnal. Alasan penulis mengambil jurnal ini adalah dikarenakan memiliki banyak referensi yang sama salah satunya pengertian *game online*.
- 2) Ridho, Sepri. 2018. *Game online Dan Religiuitas Remaja*. Skripsi. Fakultas Ushuludin Lampung : Jurusan Sosilogi Agama. Alasan penulis mengambil referensi dari skripsi ini adalah untuk sumber referensi dari macam-macam *game online* yang didalamnya terdapat salah satu *game online PUBG*.

2) Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini merupakan data-data pendukung untuk melengkapi sebuah penulisan. Data sekunder biasanya berbentuk buku, majalah, dokumen-dokumen dari pihak penelitian dan dokumentasi foto berupa objek penelitian.

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif. Dalam teknik analisis data interaktif memiliki empat komponen dasar. Pendapat ini juga dibenarkan oleh Moleong (2004:280), yang menyatakan bahwa analisis data merupakan sebuah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan tempat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data". Langkah-langkah analisis data tersebut yakni sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan ketika mengumpulkan semua data di lokasi penelitian, baik data primer maupun data sekunder.
- 2) Reduksi data merupakan sebuah proses penyeleksian data, pemfokusan data yang akan dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan riset penelitian penulis. Dalam reduksi data, penulis harus dapat memilah-memilah mana data yang harus diambil dan yang tidak.
- 3) Penyajian data merupakan penulisan data yang dituliskan oleh penulis setelah berhasil mengumpulkan data dan mereduksi data.
- 4) Penarikan kesimpulan merupakan pengambilan keputusan berdasarkan hasil data yang telah dijabarkan terkait apa yang diteliti di lapangan dengan kesesuaian judul penelitian.

3.9. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian penulis adalah Universitas Panca Budi Medan yang beralokasi di jalan Jendral Gatot Subroto km. 4.5 Sei Sikambing Medan, 20122. Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada bulan September 2019. Waktu penelitian penulis dilakukan mulai dari 10.00 WIB sampai dengan 18.00 WIB.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Berita Wacana Fatwa Haram Gama Online PUBG Oleh MUI

Setelah melakukan riset penelitian yang dilakukan pada hari senin, tanggal 1 September 2019 di Universitas Panca Budi Medan, pada pukul 11.00 Wib sampai dengan 18.00 Wib. Maka setelah itu, penulis akan menjabarkan hasil penelitian tersebut dalam Bab ini. Penjabaran hasil penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan menggunakan analisis *critical Discourse Analysis (CDA)* Eriyanto. Adapun wacana yang digunakan penulis terkait judul adalah sebagai berikut :

Bandung - *Game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* kini tengah menjadi sorotan pasca terjadinya penembakan brutal oleh teroris di dua masjid Selandia Baru. Game berbasis online ini disebut-sebut menjadi inspirasi pelaku teror dalam melancarkan aksinya.

Majelis Ulama Indonesia (MUI) Jawa Barat merespon informasi tersebut dengan mempertimbangkan fatwa haram untuk game tembak-tembakan itu. Saat ini MUI Jabar tengah melakukan kajian mendalam untuk menjadi dasar pertimbangan dalam mengeluarkan fatwa.

"Tentu kita harus teliti terlebih dulu mengenai dampak dari game ini. Kami belum melakukan fatwa, tapi secara umum kalau (PUBG) berdampak merusak jadi tidak boleh. Akan kami pertimbangkan buat fatwa supaya perlu ada menutup jalan kejahatan," kata Ketua MUI Jabar Rahmat Syafei. Sekretaris MUI Jabar Rafani Achyar menjelaskan wacana mengeluarkan fatwa haram itu memang bermula dari aksi teror di Selandia Baru. Menurutnya, pelaku teror melakukan aksinya karena terinspirasi game PUBG. Ternyata pelaku (teroris di Selandia Baru) ini terinspirasi oleh game PUBG. Nah jadi ini fenomena menarik kalau betul (PUBG) melahirkan tindakan (keji). Menarik dikaji untuk game ini," ucapnya.

MUI pusat juga merespon wacana fatwa haram yang pertama kali dilontarkan oleh MUI Jabar. Bahkan MUI pusat juga ikut melakukan kajian mengenai dampak negatif dari game tembak-tembakan itu. "Kita akan lakukan kajian mendalam mengenai konten dan dampak yang ditimbulkan. Saya sudah komunikasi dengan Dirjen Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi terkait hal ini," kata Sekretaris Komisi Fatwa MUI, Asrorun Niam Sholeh.

Gubernur Jawa Barat Ridwan Kamil mendukung wacana fatwa haram game ini. Dia menganggap langkah yang dilakukan MUI semata-mata untuk melindungi masyarakat. "Selama tujuannya untuk melindungi masyarakat, melindungi umat saya selalu mendukung," kata Emil sapaan akrab Ridwan Kamil, di Gedung DPRD Jabar.

Ketua DPRD Jabar Ineu Purwadewi Sundari ikut angkat bicara mengenai wacana Majelis Ulama Indonesia (MUI) Jabar mengeluarkan fatwa haram game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG). Dia menilai fatwa itu perlu kalau game berbasis online tersebut bisa menginspirasi untuk melakukan kekerasan. "Permainan atau game dan sebagainya terus menimbulkan inspirasi melakukan kejahatan saya kira perlu," ujarnya.

<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4478567/wacana-fatwa-haram-game-pubg-mui-mendapat-dukungan-dikses-pada-tanggal-1/10/2019>.

4.2. Hasil Wawancara.

a. Narasumber Penelitian I (Opy Prabudi)

Wacana Fatwa Haram Game Online PUBG dari MUI :

Menurut Opy, ketika ditanya apakah ia mengetahui wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI terkait *game online PUBG*, ia menjawab mengetahui perihal tersebut. Ia pertama kali mendapat kabar adanya wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI melalui media *Instagram* yang di *posting* oleh teman-temannya dan akun-akun berita. Ia juga menjelaskan bahwa berita tentang wacana fatwa haram ini banyak diberitakan di media sosial dan televisi. Kemudian, ia menjelaskan bahwa

ia tidak menyetujui perihal isi dari wacana fatwa haram tersebut. Alasannya adalah *game online PUBG* hanyalah salah satu jenis *game* perang-perangan saja dan tidak ada pengaruhnya dengan hal-hal yang ditulis dalam fatwa haram tersebut. Menurutnya, masih ada cara lain dalam menyikapi *game online PUBG* tersebut.

Menurutnya, ketika wacana fatwa haram ini diterbitkan, bukan dapat mengambil solusi malah hanya berdampak pro dan kontra saja. Memang diakui olehnya, bahwa ia sampai saat ini belum membaca secara utuh terkait wacana fatwa haram *game online PUBG* yang dikeluarkan MUI. Namun dari berita-berita yang beredar, sudah tentu pastinya sedikit banyak mengetahui perihal isi wacana fatwa haram tersebut. Kemudian, ia juga menjelaskan bahwa salah satu isi dari wacana fatwa haram *game online PUBG* yang sangat tidak disetujui adalah *game online* tersebut harus diberhentikan karena dapat mengatasi tindak terorisme. Alasannya yakni kasus terorisme yang terjadi di Selandia Baru, bukan karena semata-mata terjadi karena pengguna *game online PUBG* saja. Ini hanya sebuah kebetulan semata.

Menurutnya, terorisme adalah pola pikir individu seseorang, tidak terlepas pengaruh dari sebuah *game online*. Hanya mungkin cara yang digunakan hampir sama dengan *game online PUBG*. Ia menjelaskan, masih banyak cara lain yang dilakukan untuk memberantas terorisme. Bukan memberhentikan sebuah *game online*. Harapan yang diucapkan oleh saudara Opy terkait fatwa haram yang dikeluarkan MUI adalah agar

Pemerintah dan MUI lebih mengkaji ulang terlebih dahulu kasus terorisme yang terjadi di Selandia Baru, dan tidak menutup akses *game online PUBG* untuk dimainkan.

Game Online PUBG :

Menurut Saudara Opy, ia pertama kali melihat *game online PUBG* dari teman-teman yang sudah terlebih dahulu memainkannya. Alasan ia kemudian mengunduh *game* tersebut dikarekan menurutnya *game online PUBG* adalah *game* dengan kualitas seperti di PC (komputer) tapi dapat memainkannya di *smartphone*. Ia juga menjelaskan sampai saat ini ia masih sangat tertarik dan bersemangat dalam memainkan *game online PUBG* tersebut. Dengan bermain *game online PUBG*, ia mendapat kepuasan tersendiri dan juga dapat dimainkan dengan teman-teman, seperti hiburan ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya. Ia juga mengatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, *game online PUBG* tidak membawa pengaruh buruk.

Menurutnya, ia tidak terpengaruh dengan dunia virtual dari *game online PUBG* dalam kehidupan nyata. Selain itu, ia juga mengatakan bahwa dari adanya *game online PUBG*, ia mendapat banyak teman baru dari komunitas atau *squad* yang ia ikuti. Jadi, dari adanya *game* tersebut, ia merasa mempunyai banyak teman baru dan dapat bertukar informasi terkait *game online PUBG*. Harapannya terhadap perkembangan *game online PUBG* ini adalah agar pembuat *game* dapat lebih memperbaharui isi

game nya serta mengembangkan fitur-fitur baru seperti ruang lingkup (area) permainan dan lainnya.

Berdasarkan hasil jawaban narasumber pertama, dikaitkan dengan teori menurut Eriyanto, maka dapat diketahui jika wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI terdapat tindakan dan interaksi untuk membujuk, dan mempengaruhi masyarakat bahwa *game online PUBG* adalah jenis *game online* yang tidak baik bagi anak-anak, remaja dan dewasa karena dapat mengakibatkan perubahan mental, psikologi dan pola pikir yang tidak baik. Dari segi konteks, fokus wacana tersebut sudah sangat jelas untuk *game online PUBG* dan kejadian buruk yang menyangkut *game online PUBG*.

b. Narasumber Penelitian II (Budi Prasetyo)

Wacana Fatwa Haram *Game Online PUBG* dari MUI :

Menurut saudara Budi, ia mengetahui adanya fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI terkait *game online PUBG*. Ia pertama kali mendapat kabar tersebut dari artikel-artikel yang dibaca secara *online* di *smartphone* miliknya. Kemudian, setelah adanya perkembangan berita tersebut, ia mengatakan banyak media-media sosial juga yang memberitakan fatwa haram tersebut. Mulai dari media sosial seperti *Instagram* dan *Twitter* dan berita-berita media *online*.

Menurut Saudara Budi, terkait fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI ia kurang menyetujui perihal tersebut. Ia mengatakan bahwa hal-hal yang tertulis dalam fatwa haram tersebut tidak dapat dikaitkan dengan

permainan *game online PUBG*, terutama *user/players*. Seperti *game* tersebut dapat merusak mental dan psikis anak. Menurutnya, hal-hal seperti ini adalah peran serta orang tua yang memberikan pengarahan. Bukan salah *game online* tersebut. Dengan munculnya pemberitaan fatwa haram tersebut, sudah pasti menimbulkan pro dan kontra. Bagi yang tidak menyetujuinya (kontra), akan merasa terganggu karena *game* yang disukai dikecam tidak boleh dimainkan lagi.

Budi menjelaskan, bahwa ia sudah membaca keseluruhan dari isi fatwa haram tersebut, dan seperti yang telah dikatakannya tidak dapat dikaitkan antara permasalahan terorisme dan mengganggu kepribadian anak. Namun lebih kepada harus ada batasan-batasan umur dalam memainkan *game online PUBG* tersebut. Terkait pemberitaan yang marak beredar tentang pembunuhan massal yang dilakukan oleh teroris di Selandia Baru, ia mengatakan bahwa hal tersebut tidak dipengaruhi oleh *game online PUBG*. Ditakatan terkait mungkin karena motif pembunuhan yang dilakukan mirip dengan *game online* tersebut.

Kemudian, harapan Budi terkait wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI, ia menjelaskan bahwa agar MUI lebih mempertimbangkan kembali keputusan dan wacananya tersebut. Atau dapat dilakukan pendataan terlebih dahulu apakah banyak pengaruh negatif dari dampak bermain *game online PUBG* dan kriteria umur berapa yang paling banyak terpengaruh dan terikut dampak buruk oleh *game*

online PUBG. Barulah MUI dapat membuat keputusan untuk ditinjau oleh Pemerintah.

Game Online PUBG :

Budi mengatakan bahwa ia pertama kali melihat *game online PUBG* dari sebuah artikel-artikel yang ada di media sosial. Kemudian ia juga melihat teman-temannya yang sudah mulai memainkan *game online PUBG* tersebut. Alasan yang membuat ia tertarik untuk mengunduh dan memainkan *game online* ini karena ada tantangan dan sensasi ketika memainkannya. Para pemain dituntut untuk mempunyai strategi perlawanan dan pertahanan yang baik di medan perang. Hal ini tentunya membutuhkan fokus permainan yang baik juga. Ia juga mengatakan bahwa sampai saat ini ia masih sangat tertarik dan penasaran terhadap *game online PUBG*. Masih ingin mendapatkan banyak kemenangan.

Sampai saat ini, perihal-perihal yang sudah ia dapatkan dari bermain *game online PUBG* adalah banyak mendapat teman baru dan sebagai media untuk hiburan. Ketika bosan dan sendiri dirumah, *game online PUBG* menjadi andalannya untuk menghilangkan rasa bosan tersebut. Namun, meskipun *game online PUBG* ini adalah *game* yang menarik dan dapat menghibur, tentunya *game* ini juga mempunyai sisi positif dan sisi negatif. Menurut Budi, sisi positif dari *game online PUBG* ini adalah para pemain dapat meningkatkan sisi fokus dan memikirkan strategi kemenangan untuk timnya. Kemudian, *game* tersebut dapat dimainkan dengan teman-teman, dan mengurangi hal-hal negatif anak

remaja. Kemudian, sisi negatif dalam *game* ini adalah rata-rata para pemain lupa waktu.

Ketika ditanya seputar komunitas, Budi menjawab bahwa ia hanya tergabung dalam sebuah *Squad* dengan teman-teman dekatnya saja. Alasan membentuk sebuah *squad* sudah tentu agar *game* tersebut mudah untuk dimainkan bersama teman-teman dekat. Kemudian Budi juga menaruh harapan kepada *game PUBG* agar lebih *upgrade* permainan lebih baik lagi, seperti menambah jenis avatar, ruang/area permainan dan tentunya fitur-fitur senjata baru.

Berdasarkan hasil jawaban narasumber kedua, dikaitkan dengan teori menurut Eriyanto, maka dapat diketahui jika wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI terdapat tindakan dan interaksi dan himbuan untuk membujuk masyarakat Indonesia dan mengubah prinsip khalayak jika *game online PUBG* adalah *game online* yang dapat merusak generasi moral dan psikis anak. Menurut narasumber kedua, rusaknya sebuah moral dan mental anak bukan semata-mata dikarenakan *game online*, namun pola perhatian dan cara didik orang tua. Seharusnya konteks positif yang dapat diambil dari *game online PUBG* adalah fokus dalam membentuk strategi agar dapat memenangkan pertandingan, bukan dari kasus pemberitaan penembakan yang terjadi di Selandia Baru. Dari segi kekuasaan, dengan diterbitkannya wacana tersebut oleh MUI, maka akan mengontrol opini masyarakat bahwa *game online PUBG* adalah *game* yang tidak baik.

c. Narasumber III (Ahmad Humaidi Khairi)

Wacana Fatwa Haram *Game Online PUBG* dari MUI :

Menurut Ahmad, ketika ditanya seputar wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI, ia menjawab mengetahuinya. Pertama kali ia mendengar adanya wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI dari teman-teman sekelasnya di kampus. Kemudian, untuk membenaran berita tersebut, ia menjadi wacana fatwa haram di internet dan media sosial. Ahmad juga mengatakan jika sampai saat ini, sudah banyak media yang memberitakan wacana tersebut. Mulai dari siaran berita di televisi sampai berita-berita dari media *online*.

Menurut Ahmad, ia tidak menyetujui adanya adanya wacana fatwa haram tersebut. Ia berpendapat adanya kasus-kasus dan berita yang terjadi pada masyarakat lain seperti anak-anak, remaja dll bukan salah dari *game online PUBG*. Ia juga mengatakan jika wacana tersebut terkesan mengkambing hitamkan *game online PUBG*. Menurutnya, kejadian kasus-kasus tersebut adalah murni salah dari pribadi orang-orang yang menyalahgunakan *game online PUBG*. Kemudian, Ahmad juga mengatakan jika wacana tersebut hanya menyebabkan terjadinya pro dan kontra dari berbagai kalangan masyarakat dan pada akhirnya hanya memperkeruh kesalahpahaman terhadap *game online PUBG*.

Ahmad juga menjelaskan jika ia sudah membaca wacana tersebut. Bagian dari wacana tersebut yang membuat ia tidak setuju adalah *game online PUBG* tersebut memunculkan tidak keji kepada para pemainnya.

Memang tidak dipungkiri, jika kasus terorisme yang terjadi di Selandia Baru terinspirasi dari *game online PUBG*, namun menurut Ahmad hal itu bukan sepenuhnya salah dari *game online PUBG*, melainkan hal tersebut didasari dari salah persepsi si pemain. Kemudian harapan Ahmad terkait MUI dalam mengeluarkan fatwa haram tersebut agar lebih melakukan pengkajian lebih lanjut, apakah memang benar adanya *game online PUBG* mengakibatkan dan menumbuhkan sikap keji kepada para pemainnya.

Game Online PUBG :

Menurut Ahmad, ia pertama kali mengenal *game online PUBG* dari postingan teman-temannya di sosial media. Kemudian dia bertanya dan disarankan oleh teman-teman untuk mengunduh *game* tersebut. Ia mulai memainkan *game* ini sejak tahun 2018. Alasannya menjadi pemain dari *game online PUBG* ini adalah *game* ini setara dengan *game* yang ada di PC (komputer) atau *Playstation*, namun para pemainnya dapat memainkannya pada aplikasi *smartphone*. Ahmad juga menjelaskan jika banyak hal yang sudah didapatkannya dari *game online PUBG* tersebut, salah satunya adalah menemukan banyak teman untuk diajak bermain bersama.

Ahmad juga menjelaskan bahwa ada sisi positif dan negatif dari bermain *game online PUBG* adalah sisi positifnya dapat dapat membuka lapangan kerja dibidang *E-Sport*, sedangkan sisi negatifnya kebanyakan dari para pemain menjadi pribadi yang kurang bergaul dan bersosialisasi. Ahmad juga menegaskan jika *game online PUBG* tidak

berdampak apa-apa dalam kehidupan kesehariannya. Menurutnya, *game online PUBG* hanya sebatas sebuah *game* yang memberikan sensasi tersendiri ketika memainkannya, namun tidak berarti apa-apa dalam kehidupan kesehariannya.

Ketika berbicara mengenai *squad* atau komunitas yang diikuti olehnya, Ahmad mengatakan jika ia tidak terbentuk dalam komunitas apapun. Ia hanya tergabung dalam *squad* antara temannya saja. Dan harapannya terhadap *game online PUBG* adalah semoga dengan adanya *game online PUBG*, akan semakin banyak turnamen-turnamen yang diadakan oleh Pemerintah Indonesia atau bahkan Internasional dan dapat menumbuhkan bibit-bibit “*Pro Player*”, serta mengharumkan nama bangs Indonesia di kancah Internasional.

Berdasarkan hasil jawaban narasumber ketiga, dikaitkan dengan teori menurut Eriyanto, maka dapat diketahui jika wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI dari segi historis memang dibenarkan bahwa terjadinya penembakan keji di Selandia baru terinspirasi dari *game online PUBG*, namun tidak dapat mengkambing hitamkan *game online PUBG*. Hal tersebut berasal dari pribadi seseorang. Adanya wacana yang dikeluarkan oleh MUI berdasarkan kasus terorisme di Selandia Baru menimbulkan ideology (anggapan) terhadap masyarakat bahwa jika memainkan *game online PUBG* maka akan berdampak buruk, salah satunya adalah menimbulkan tindakan keji dan menginspirasi untuk membunuh.

d. Narasumber IV (Rifky Maulana)

Wacana Fatwa Haram *Game Online PUBG* dari MUI :

Menurut Rifky Maulana, ia tidak mengetahui jelas tentang wacana fatwa haram yang telah dikeluarkan oleh MUI. Menurutnya, ia hanya mendengar sedikit bahasan tentang wacana tersebut. Ia juga menjelaskan bahwa menurutnya media yang paling banyak menyiarkan berita tentang wacana fatwa haram dari MUI terhadap *game online PUBG* adalah media internet dan media sosial. Rifky juga menjelaskan jika isi dari fatwa haram tidak sesuai jika ingin menyalahkan *game online PUBG* terkait terorisme di Selandia Baru.

Berbicara tentang pro dan kontra terkait fatwa haram *game online PUBG* ini, Rifky mengatakan jika perihal ini tidak menimbulkan pro dan kontra, hal ini dikarenakan perihal tersebut masih bersifat sementara. Namun mungkin saja akan berbeda pandangan kalau dilihat dari sudut pandang orang tua yang notabennya tidak pernah memainkan *game online PUBG*.

Harapannya untuk MUI terkait wacana fatwa haram tersebut, agar segera mencabut wacana tersebut. Karena hal ini dinilai Rifky bukan salah dari *game PUBG*, tetapi lebih kepada pribadi teroris tersebut yang ingin membunuh. Hanya caranya saja yang hampir sama dengan model pertarungan tembak-menembak di *game online PUBG*. Rifky menilai ini hanya isu yang terkesan dibuat-buat.

Game Online PUBG :

Rifky mengatakan bahwa ia pertama kali mengetahui adanya *game online PUBG* dari teman-temannya. Hal yang sangat membuat ia tertarik terhadap permainan ini adalah *game* tersebut dapat dimainkan bersama dengan teman-teman secara kelompok atau satu tim. Ia juga mengatakan jika sampai saat ini ia masih sangat tertarik, dan bahkan pernah mengikuti turnamen *game online PUBG* untuk mengasah teknik bermainnya. Yang sudah didapatnya dan nyata dari *game online PUBG* adalah piala dan sertivikat.Hal ini menunjukkan bahwa *game online PUBG* memiliki sisi positif yang baik dan meningkatkan prestasi bagi generasi muda.

Namun tidak dipungkiri bahwa *game online PUBG* tetap memiliki sisi positif dan negatif.Sisi positifnya adalah dengan adanya *game* ini, para pemain dapat berkumpul dengan teman-teman dan berkegiatan positif.Sedangkan sisi negatifnya adalah kondisi mata yang menjadi lelah karena terlalu lama melihat layar di *smartphone*.Rifky juga mengatakan bahwa *game online PUBG* tidak membawa dampak pada kehidupan sehari-hari, namun untuk prestasi, *game* tersebut dapat meningkatkan prestasi dan membanggakan orang tua.

Rifky juga menjelaskan bahwa ia tergabung dalam komunitas *game PUBG* bernama “BRX”. Alasannya ikut serta dalam komunitas tersebut adalah agar dapat mengikuti turnamen mulai dari kelas Daerah sampai Internasional.Kemudian, Rifky juga mengatakan jika harapannya terhadap

game online PUBG adalah agar grafiknya semakin bagus serta semakin berkualitas.

Berdasarkan hasil jawaban narasumber keempat, dikaitkan dengan teori menurut Eriyanto, maka dapat diketahui jika wacana fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI dari segi nilai historis nya dapat diakui bahwa sang terorisme melakukan aksi keji di Selandia Baru terinspirasi dari *game online PUBG*, namun hal ini bukan berarti jika kasus tersebut sepenuhnya salah dari *game online PUBG*. Terjadinya kasus pembunuhan keji adalah murni dari kesalahan pribadi sang terorisme, hanya saja caranya yang mengkambing hitamkan *game online PUBG*. Kemudian dari segi ideologi (anggapan), wacana fatwa haram tersebut dapat membentuk opini masyarakat non *players* seperti para orang tua mempercayai dan mendeskripsikan bahwa *game online PUBG* dapat merusak mental, moral dan pribadi para pemainnya.

4.3. Pembahasan

Setelah menguraikan hasil penelitian dari narasumber penelitian yang berjumlah empat (4) orang Mahasiswa Panca Budi Medan dan notabennya adalah para pemain (*Players/Users*) dari *Game Online PUBG*, maka penulis akan melakukan pembahasan dengan menganalisis menggunakan teori CDA Van Dijk terkait wacana fatwa haram dari MUI terhadap *game online PUBG* dan tanggapan Mahasiswa Panca Budi Medan dengan adanya fatwa haram tersebut. Penulis mengambil wacana artikel fatwa haram MUI terhadap *game online PUBG* dari berita media *online* “DetikNews” yang diakses pada Jumat 22 Maret 2019, 09:05 WIB.

Tabel 4.1.
Kerangka Analisis CDA Van Dijk

No.	Struktur	Metode
1.	<p>Teks :</p> <p>Kasus penembakan di salah satu Mesjid di Selandia Baru disebabkan oleh seorang terorisme yang terinspirasi oleh permainan <i>game online PUBG</i>. Fenomena ini menjadi menarik jika <i>game online PUBG</i> menimbulkan sikap keji untuk para pemainnya (<i>players/users</i>). Ketua DPRD Jabar, Ineu Purwadewi Sundari mengatakan bahwa ia setuju jika MUI mengeluarkan fatwa untuk <i>game online PUBG</i> tersebut. Ia menilai fatwa perlu di tulis jika <i>game</i> tersebut menimbulkan tindak kekerasan. Hal ini semata untuk melindungi masyarakat Indonesia.</p>	<p>Critical Linguistics</p>
2.	<p>Kognisi Sosial :</p> <p>Menurut keempat narasumber terkait wacana fatwa haram untuk <i>game online PUBG</i>, perihal tersebut sangat tidak sesuai. Tidak dipungkiri bahwa tindakan terorisme yang terjadi pada salah satu mesjid di Selandia Baru, terinspirasi dari <i>game online PUBG</i>. Namun harusnya pihak MUI lebih</p>	<p>Wawancara</p>

	<p>melakukan pengkajian ulang, dikarenakan menurut keempat (4) narasumber penelitian, <i>game online PUBG</i> bukan hal mendasar terjadinya penembakan tersebut. Hal mendasar yang perlu diketahui adalah tindakan terorisme yang terjadi murni karena pribadi sang teroris, hanya menggunakan cara dan model pertarungan <i>game online PUBG</i> saja.</p>	
3.	<p>Analisis Sosial :</p> <p>Wacana yang berkembang dikalangan masyarakat adalah banyak dari kalangan masyarakat yang mulai khawatir akan dampak dan pengaruh dari <i>game online PUBG</i>. Banyak berita yang beredar di media, baik media elektronik maupun media sosial dan media internet dampak-dampak buruk yang dihasilkan dari <i>game online PUBG</i>, seperti kurang bersosialisasi, lupa waktu, bahkan kasus-kasus lain seperti kebutaan pada mata, radiasi dan lain sebagainya. Namun pada dasarnya hal tersebut bukan semata-mata kesalahan penuh dari <i>game online PUBG</i>. Sikap dan perilaku yang menjadi faktor utamanya. Seperji jika yang memainkan adalah anak-anak, maka orang tua perlu memberikan batasan jam/waktu agar keehatan anak-anak dapat terjaga.</p>	<p>Observasi</p>

Berdasarkan hasil tabel kerangka analisis Van Dijk, maka penulis akan melakukan analisis wacana CDA tersebut, yakni sebagai berikut :

Ditinjau dari Analisis Bahasa Kritis (*Critical Linguistics*), dapat diketahui bahwa bahasa dalam penulisan yang terdapat di wacana artikel terkait fatwa haram yang akan dikeluarkan oleh MUI pada *game online PUBG* tersebut mengandung unsur dan makna bahwa *game PUBG* adalah sebuah *game* yang dapat mengubah pola pikir seseorang menjadi keji. Berdasarkan kasus terorisme yang terjadi di Selandia Baru, dimana sang teroris dalam melaksanakan aksinya terinspirasi dari cara pemain di dalam *game online PUBG* melakukan penyerangan dan baku tembak ke kubu musuh.

Fakta lain diluar kasus tersebut, banyak anak-anak yang kecanduan terhadap permainan *PUBG* ini dan menjadi pribadi yang susah bergaul dan bersosialisasi, lupa waktu dan lupa belajar, bahkan kasus-kasus lain seperti terkena radiasi karena terlalu sering memainkan *game online*, dan mengalami mata rabun bahkan sampai pada kebutaan akibat kecanduan dengan *game online PUBG*. Berdasarkan fakta-fakta lain dan kasus terorisme tersebut, maka MUI ingin mengeluarkan fatwa haram untuk *game online PUBG*.

Ditinjau dari Kognisi Sosial (*Social Cognitive Approach*), dapat diketahui bahwa pada dasarnya kasus terorisme yang terjadi di Selandia Baru tidak dapat dikatakan kesalahan keseluruhan dari *game online PUBG*. Hal ini dikarenakan, pada dasarnya *game online PUBG* juga mempunyai sisi positif, yakni dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi, menambah pertemanan (silaturahmi dengan sesama pemain), serta perkembangan zaman ini *game online*

sudah termasuk kedalam cabang olahraga *E-Sport*. Tentunya dengan sisi-sisi positif yang dimiliki oleh *game online PUBG*, dapat memacu para pemain untuk mengasah keahlian dan teknik permainannya. Namun tetap harus dalam porsi yang wajar serta istirahat yang cukup agar tidak terjadi gangguan kesehatan.

Kasus penembakan terorisme di Selandia Baru hanya merupakan “kambing hitam” yang dialibikan oleh sang teroris, dan terjadinya hal tersebut tidak sepenuhnya kesalahan *game online PUBG*. Tindak kekerasan atau sikap keji muncul dikarenakan pembawaan dari diri masing-masing pribadi para pemain *game online PUBG*. Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat (4) narasumber penelitian yang menyatakan bahwa *game online PUBG* sama sekali tidak berpengaruh kepada kehidupan sehari-hari narasumber. Teknik peperangan dan tembak-menembak hanya sebatas *skill* permainan saja.

Berdasarkan hasil jawaban penelitian dan analisis CDA menurut teori Van Dijk, dapat diketahui bahwa hal-hal yang menggiring opini masyarakat terutama MUI bahwa *game online PUBG* adalah *game online* yang dapat merusak mental dan menumbuhkan sikap keji adalah kasus terorisme yang terjadi di Selandia Baru. Kemudian faktor-faktor lain yang menumbuhkan pola pikir tersebut yakni banyaknya berita-berita yang diterbitkan melalui media, baik media elektronik, dan media internet tentang kasus-kasus dampak anak bermain *smartphone* dan *game online*, seperti terkena radiasi, kurang bergaul dan bersosialisasi serta kebutaan atau rabun pada mata.

Para narasumber juga mengatakan bahwa dengan adanya wacana fatwa haram tersebut, tidak membuat mereka untuk tidak bermain *game online PUBG*

tersebut. Karena menurut para narasumber, dari *game online PUBG* mereka dapat banyak hal-hal positif, seperti mendapat teman-teman baru, lebih fokus dan mengasah otak dalam melakukan strategi dan teknik peperangan. Kemudian para narasumber juga mengatakan jika dengan adanya *game online PUBG*, mereka dapat berkumpul dengan teman-teman dengan tujuan positif dan jauh dari pergaulan negatif.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan hasil penelitian dan menganalisis yang dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat menarik kesimpulan, yakni sebagai berikut :

- 1 Berdasarkan teori *Critical Discourse Analysis (CDA)* Van Dijk, dapat diketahui bahwa bahwa bahasa dalam penulisan yang terdapat di wacana artikel terkait fatwa haram yang akan dikeluarkan oleh MUI pada *game online PUBG* tersebut mengandung unsur dan makna bahwa *game PUBG* adalah sebuah *game* yang dapat mengubah pola pikir seseorang menjadi keji. Hal ini diperkuat berdasarkan kasus terorisme yang terjadi di Selandia Baru, dimana sang teroris dalam melaksanakan aksinya terinspirasi dari cara bermain di dalam *game online PUBG* melakukan penyerangan dan menembakan ke kubu musuh.
- 2 Respon Mahasiswa Panca Budi Medan (pemain/*Players Game Online PUBG*) terkait fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI tentang *Game Online PUBG* adalah tidak menyetujui perihal tersebut. Tidak ada keterkaitan antara wacana fatwa haram dengan *Game Online PUBG* yang terjadi pada kasus terorisme di Selandia Baru. Hanya saja sang teroris terinspirasi dengan teknik menembak dari *game PUBG* tersebut. Selibhnya *Game Online PUBG* tidak memiliki histori buruk dalam proses permainan dan dalam kehidupan nyata.

- 3 Faktor lain yang memicu wacana fatwa haram tersebut dikeluarkan dan diterbitkan adalah faktor-faktor eksternal diluar dari permainan *Game Online PUBG* tersebut, seperti anak-anak yang kecanduan memainkan *game online*, kurangnya bersosialisasi serta kecanduan *game online* yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan yakni lupa untuk makan, dan mata rabun bahkan buta. Untuk hal ini, perlu rasanya membatasi atau membuat syarat-syarat secara resmi ketika memulai mengaktifkan *Game Online PUBG* agar tidak terjadi kasus-kasus tersebut di kehidupan nyata, karena pada padarnya *Game Online PUBG* adalah *game* yang sudah masuk dalam kategori cabang olahraga *E-Sport*, dan Indonesia salah satu Negara dengan banyak pemain pro didalamnya.

5.2. Saran

Adapun saran yang dikemukakan oleh penulis yakni sebagai masukan kepada subjek penelitian dan membuka pandangan pembaca lain terkait judul penelitian, yakni sebagai berikut :

- 1 Diharapkan kepada MUI Pusat agar lebih mengkaji terlebih dahulu besar kecilnya dampak yang diakibatkan oleh *game online PUBG*. Karena menurut para narasumber penelitian, pada dikehidupan nyata, *game online PUBG* tidak berpengaruh buruk bagi mereka. *Skill* dan teknik permainan hanya digunakan dalam permainan saja, tidak dalam kehidupan nyata.
- 2 Diharapkan kepada MUI Pusat, agar lebih baik mengadakan sosialisasi kepada para orang tua untuk anak-anak dibawah umur agar tidak

memainkan *game* tersebut atau melakukan pengawasan lebih ekstra jika menimbulkan ketakutan akan perubahan sikap dan perilaku anak-anak.

- 3 Diharapkan kepada Pemerintah agar lebih dapat mempositifkan *Game Online PUBG* menjadi olahraga cabang *E-Sport* dan dapat mengatasi permasalahan Fatwa Haram tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar, Sulistiani Teguh. 2004. *Pemberdayaan Model Komunitas*, Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Arifin, B & Rani, A. 2000. *Prinsip-Prinsip Analisis Wacana*, Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan.
- Arifin, Anwar. 2003. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar Ringkas*, Jakarta : PT. Raja Graffindo Persada.
- Beck, Jhon C. 2001. *Gamer Juga Bisa Sukses*, Jakarta : PT. Grassindo.
- Bloor, M. 2007. *The Functional Analysis Of English*, Ney York. Oxford University.
- Darma, Yoce Aliah. 2009. *Analisis Wacana Kritis*, Bandung. Yrama Widya.
- Eriyanto 2002. *Analisis Wacana : Pengantar Analisis Teks media*, Yogyakarta. LKIS Ismail.
- . 2001. *Analisis Wacana : Pengantar Analisis Teks Media*, Yogyakarta. LKIS.
- Fahrul, M. 2010. *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Hartoko, Alfa. 2010. *Sastra dan cultural studies : Representasi Fiksi Dan Fakta*, Jakarta : Percetakan Galang Press.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Karjauloto, H. 2008. *Trust And New Tegnology : Marketing And Management On Internet And Mobile Media (Terjemahan)*. Cheltenham, Gloss. UK. Edward Elgar.
- Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*, Bandung. Gramedia Pustaka.
- Moleng, J Lexy. 2004. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- . 2001. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nunan, David. 1993. *Introducing Discourse Analysis*, London. Penguin Book.

- Rakhmat, Jallaludin. 2012. *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Santoso, Soegeng. 2010. *Cara Cerdas Anak Kecanduan Game Online*, Yogyakarta. Ar Ruzz Media.
- Sudaryat, Yayat. 2009. *Makna Dalam Wacana*, Bandung : Yrama Widya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, Bandung :Alfabeta.
- Sumarlan, dkk. 2003. *Teori Dan Praktik Analisis Wacana*, Surakarta : Pustaka Cakra.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodelogi Penelitian Kualitatif : Dasar teori Dan Terapannya Dalam Penelitian*, Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Supriyati. 2011. *Metodelogi Penelitian*, Bandung. Labkat Press.
- Slembrouck, Steff. 2006. *What Is Meant By Discourse Analysis*, Belgium. Ghent University.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengkajian Pragmatik*, Bandung : Penerbit Angkasa.
- Wenger, Etienne, dkk. 2002. *Menumbuhkan Komunitas Sebagai Praktik (Terjemahan)*, Harvard. Bussines School Press.
- Young (ed). 2005. *K. Cyber Disorses : The Mental Concern For The New Millenium*, Jurnal.





PEDOMAN WAWANCARA

A. Judul

ANALISIS WACANA FATWA HARAM *GAME ONLINE* PUBG OLEH MUI
(Studi Pada Mahasiswa Panca Budi Medan).

B. Data Narasumber

Nama :
J. Kelamin :
Usia :
Fak/Jur :
Agama :
Suku :

C. Daftar pertanyaan

Ditujukan kepada Mahasiswa Panca Budi Medan

Wacana Fatwa Haram MUI :

1. Apakah Anda tahu apa itu fatwa haram MUI Terkait *game online PUBG*?
2. Darimana Anda tahu dan mendapatkan kabar mengenai fatwa haram MUI tersebut?
3. Menurut Anda, media apa saja yang paling banyak menyiarkan berita terkait fatwa haram MUI terhadap *game online PUBG*?
4. Menurut Anda, pemberitaan tentang fatwa tersebut beredar di media apa saja?
5. Apa pendapat Anda terkait fatwa haram MUI tentang *game online PUBG*? Setuju atau tidak setujukah Anda? Jelaskan.
6. Apakah berita tersebut menimbulkan pro dan kontra terhadap *game online PUBG*?
7. Apakah Anda membaca seluruh isi wacana fatwa haram MUI tentang *game online PUBG*?
8. Pada bahasan mana yang menurut Anda, Anda setuju dan tidak setuju?

9. Menurut Anda, apakah benar kabar yang menyatakan bahwa penembakan yang terjadi di Selandia Baru dipicu dari *players PUBG* ? Bagaimana tanggapan Anda terkait berita tersebut?
10. Apa harapan Anda kepada MUI terkait fatwa haram yang dikeluarkan untuk *game online PUBG*?

Game Online PUBG :

1. Menurut Anda, siapa yang pertama kali memberitahukan Anda tentang *game online PUBG*?
2. Menurut Anda, apa yang membuat Anda tertarik untuk memainkan *game online PUBG* tersebut?
3. Sampai sejauh ini, seberapa tertarik Anda dengan *game online PUBG*?
4. Menurut Anda, sampai saat ini apa saja yang sudah Anda dapatkan dari *game online PUBG*?
5. Dapatkah Anda jelaskan, apa saja sisi positif dan negatif dari *game online PUBG*?
6. Dalam kehidupan sehari-hari, apakah bermain *game online PUBG* memberikan dampak baik bagi kehidupan?
7. Semakin kemari perkembangan *game online PUBG* mengalami perkembangan, salah satunya membentuk *squad* atau komunitas, apakah Anda tergabung dalam salah satu komunitas *game online PUBG*?
8. Apa alasan Anda ikut bergabung di komunitas tersebut?
9. Apakah manfaat yang Anda dapat dari bergabung dengan komunitas tersebut? Dapatkah Anda jelaskan apa nama komunitas tersebut?
10. Apa harapan Anda kedepan terkait *game online PUBG*?

Kepada Yth :
Bapak Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di –
Tempat

Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan dibawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : M. REYHAN GHAFARI
NPM : 1503110160
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Humas

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul skripsi yaitu :

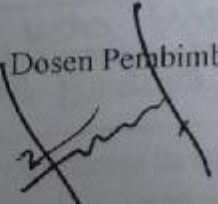
**WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUI
(Studi Pada Mahasiswa Panca Budi Medan)**

MENJADI


**ANALISIS WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUI
(Studi Pada Mahasiswa Panca Budi Medan)**

Demikianlah permohonan saya untuk persetujuan perubahan judul skripsi, atas perhatian Ibu Ketua Jurusan saya ucapkan terima kasih. *Wassalam*


Dosen Pembimbing I


Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si

Pemohon


M. REYHAN GHAFARI

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi


Nurhasanah Nasution, M.I.Kom

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20233 Telp. (061) 5624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
 Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: rektor@umsu.ac.id

Sk-1

PERMOHONAN-PERSETUJUAN
 JUDUL SKRIPSI

Medan, 25 JUNI 2019

Kepada Yth.
 Bapak/Ibu Ketua Jurusan ILMU KOMUNIKASI
 FAKULTAS IPS UMSU

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : M. REYHAN GHAFARI
 NPM : 1503110160
 Jurusan : ILMU KOMUNIKASI
 Tabungan sks : 128 sks, IP Kumulatif 3,26

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul Skripsi	Tgl. Pengajuan
1	Urgensi Fajra Haram Game Online Rilis oleh MUI (Studi Paba mahasiswa Para Budi Medan)	✓ 25/06-2019
2	Faktor Faktor yang mempengaruhi perilaku Perilaku Publik terhadap Penyalahgunaan game online (Studi paba mahasiswa para budi Medan)	
3	Peranan Media Massa Dalam kegiatan Promosi (Studi deskriptif paba mahasiswa para budi terhadap Opini Opini Bukalapak)	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik Mahasiswa (DKAM) yang dikeluarkan oleh Dekan.
3. Tanda bukti Lunas Uang/Biaya Seminar Proposal;*

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Pemohon, /

Rekomendasi Ketua Jurusan :
 Diteruskan kepada Dekan untuk
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tgl. 25 JUNI 2019

M. REYHAN GHAFARI

DR. LILIA KHARAU



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: <http://www.umsu.ac.id> Email: rektor@umsu.ac.id

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**

Nomor : 11.198/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2019

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Nomor: 975/SK/IL3/UMSU-03/F/2018 Tanggal 15 Rabiul Awwal 1440 H/ 23 November 2018 dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : 25 Juni 2019 dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut :

Nama mahasiswa : **MUHAMMAD REYHAN GHAFARI**
N P M : 1503110160
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2018/2019
Judul Skripsi : **ANALISIS WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUI (STUDI PADA MAHASISWA PANCA BUDI MEDAN)**
Pembimbing : Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si.

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan yang berpedoman kepada ketentuan sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 975/SK/IL3/UMSU-03/F/2018 Tanggal 15 Rabiul Awwal 1440 H/ 23 November 2018.
2. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 25 Juni 2020.

Ditetapkan di Medan,
Medan, 07 Dzulhijjah 1441 H
08 Agustus 2019 M

Dekan

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

Tembusan :

1. Ketua P.S. Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
 Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: rektor@umsu.ac.id

Sk-3

PERMOHONAN
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, 29 Juli 2019

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : M. REYHAN GHAFARI
 N P M : 1503110160
 Jurusan : ILMU KOMUNIKASI

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing No. 975/SK/II.3/UMSU-03/F/2019, tanggal 25 Juni 2019 dengan judul sebagai berikut :

WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUI

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposol Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 5)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :

Pembimbing

(Dr. Leylia Khairani, M.P.)

Pemohon,

(M. REYHAN GHAFARI)

UNDANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
Nomor : 685/KEP/II.3-AU/UMSU-03/F/2019

Program studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 02 Agustus 2019
Waktu : 09.00 WIB s/d. selesai
Tempat : LAB. FISIP Gedung C UMSU
Pemimpin Seminar : NURHASANAH NASUTTON, S.Sos, M.I.Kom

No.	Nama Mahasiswa Penyaji	Nomor Pokok Mahasiswa	Dosen Pemandu	Dosen Pembimbing	Judul Proposal Skripsi
6	FAHREZA NAJIA AULIA	1503110189	Dr. IRWAN SYARI T.J.G, S.Sos., M.AP.	ELVITA YENNI, SS, M.Hum	STRATEGI PROMOSI DINAS PARIWISATA LANGKAT DALAM MENINGKATKAN JUMLAH WISATAWAN DI PAMANDIAN KOLAM ABADI KECAMATAN SEI BINGKAI PASCA BANJIR BANDANG
7	MUHAMMAD REYHAN GHAFARI	1503110160	Dr. IRWAN SYARI T.J.G, S.Sos., M.AP.	Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si.	WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUJI (STUDI PADA MAHASISWA PANCA BUDI MEDAN)
8	ALI NAFIZA TUSSALAM	1503110173	Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si.	NURHASANAH NASUTTON, S.Sos., M.I.Kom.	PERSEPSI PENONTON TENTANG KLAN TRAILER BERSAMBUNG (STUDI PADA FILM AVENGERS END GAME)
9	TENGGU HERLY SAPTO	1503110138	Dr. IRWAN SYARI T.J.G, S.Sos., M.AP.	JUNADI, S.Pd. M.Si.	KOMUNIKASI WISATA RELIGI MESJID AZIZI LANGKAT UNTUK MENARIK MINAT BERKUNJUNG WISATAWAN OLEH PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT
10	YAHYA MUHARROM SIREGAR	1503110143	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, SS, M.Hum	PERSEPSI DAN PERILAKU REMAJA TERHADAP KUDAPAN TRADISIONAL (STUDI PADA PRODUKSI KUE ENAK)

Medan, 28 Dzulqaidah 1440 H
31 Juli 2019 M
Dekan,

Dr. ARIFIN SAEH, S.Sos., MSP.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
 Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: rektor@umsu.ac.id

Beliau Cerdas & Terpercaya
 Menjawab surat ini agar disebutkan
 dan tanggalnya

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : **M. REYHAN GHAFARI**
 NPM : **1503110160**
 Jurusan : **ILMU KOMUNIKASI**
 Judul Skripsi : **ANALISIS WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUI**

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	4-7-2019	Bimbingan Proposal skripsi	
2	9-7-2019	Bimbingan Proposal skripsi	
3	16-7-2019	Bimbingan metode penelitian	
4	5-8-2019	Revisi Pengantar judul	
5	15-8-2019	Bimbingan skripsi	
6	20-8-2019	Bimbingan pedoman wawancara	
7	27-8-2019	Revisi pedoman wawancara	
8	18-9-2019	Bimbingan hasil wawancara dan pembahasan	
9	2-10-2019	Acc untuk sidang meja hijau	

Medan, 4 OKTOBER 2019

Dekan

Ketua Program Studi,

Pembimbing ke :

(Dr. Aripin Sofeh S.Sos Msp)

(Hartasarih Klartion S.Sos)

(Pr. Leylia Khairani)



UMSU

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id Email: rektor@umsu.ac.id

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id Email: rektor@umsu.ac.id

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

SK-6

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 4 OKTOBER 2019

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU:


Nama lengkap : MUHAMMAD REYHAN GHABARI
N P M : 1503110160
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Alamat rumah : DL. YAYASAN GG KEWARGA NO 05
GAPERTA UJUNG..... Telp :

dengan ini mengajukan permohonan mengikuti Ujian Skripsi. Bersama ini Saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip Nilai Kumulatif dari Dekan, rangkap - 2;
2. Tanda Bukti Lunas SPP tahap berjalan, rangkap - 2;
3. Tanda Bukti Lunas Biaya Ujian Skripsi, rangkap - 2;
4. Foto Copy Ijazah Terakhir Dilegalisir, rangkap - 3;
5. Konvensi Nilai (bagi Mahasiswa pindahan), rangkap - 2;
6. Surat Keterangan Bebas Pinjaman Buku dari Perpustakaan UMSU, rangkap - 2;
7. Foto Copy Cover Skripsi, rangkap - 2;
8. Foto Copy Surat Penetapan Pembimbing (SK-2), rangkap - 2;
9. Foto Copy Kartu Hasil Studi, rangkap - 2; dan Melampirkan yang Aslinya.
10. Foto Copy Sertifikat Lulus Ujian Kompri, rangkap - 2; dan Melampirkan yang Aslinya.
11. Permohonan Ujian Skripsi, rangkap - 2;
12. Pas Photo Terbaru Hitam Putih Ukuran 3 x 4 cm = 5 lembar dan 4 x 6 = 8 lembar
13. Skripsi yang telah Disahkan lengkap diperbanyak = 3 eksemplar dan dijilid (Pembimbing - 1).
14. Terlampir Photocopy KTP ukuran A4 sebanyak = 2 lembar

Demikianlah permohonan Saya, untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak Saya ucapkan terima kasih, Wassalam.

Pemohon,


N. REYHAN GHABARI

Disetujui oleh ;

Medan,20.....

Medan,20.....

Dekan

a.n.Rektor,
Wakil Rektor - I

(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos.,MSP)

(Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH.,M.Hum)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
 Website: <http://www.umsu.ac.id> Email: rektor@umsu.ac.id

SK-7

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohiem.

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara :

Nama lengkap : MUHAMMAD REYHAN GHAFARI
 Tempat, tgl. lahir : LHOKESEUMAWE 18 SEPTEMBER 1996
 Agama : Islam/Kristen/Katolik/Hindu/Budha*
 Status Perkawinan : Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*
 N P M : 1503110160
 Alamat Rumah : JL. YAYASAN 66 KELUARGA NO. 05
 GAPERTA UDUNG Telp/HP. 022222988056
 Pekerjaan/Instansi :
 Alamat Kantor :
 Telp/HP. :

melalui surat permohonan tertanggal telah mengajukan permohonan menempuh Ujian Skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya :

1. Bahwa saya dalam keadaan sehat jasmani dan rohani.
2. Bahwa saya siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dari Penguji.
3. Bahwa saya bersedia menerima keputusan yang ditetapkan oleh Panitia Penguji Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun juga.
4. Saya menyadari bahwa keputusan Panitia Penguji ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran tanpa paksaan atau tekanan dalam bentuk apa pun dan dari siapa pun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT. meridhoi saya. Amien.-

Saya yang menyatakan,

Meterai
 tempel
 Rp. 5000



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
 Website: <http://www.umsu.ac.id> Email: rektor@umsu.ac.id

SK-8

BORANG DATA ALUMNI



I. DATA PRIBADI

NAMA LENGKAP	MUHAMMAD REYHAN GHAFARI	L/P*
TEMPAT DAN TGL. LAHIR	LHOKSEUMAWE 18 SEPTEMBER 1996	
AGAMA	ISLAM	
SUKU BANGSA	INDONESIA	

II. KEMAHASISWAAN

TAHUN MASUK UMSU	2015
N P M	1503110160
JURUSAN	ILMU KOMUNIKASI
ASAL SEKOLAH	SMA SWASTA PAMCA BUDI MEDAN SUNGGAL
ALAMAT SEKOLAH	JL. GATOT SUBROTO NO. KM 9.5
MENDAPAT BEASISWA (Selama di UMSU)	BEASISWA T.A. Rp.
	BEASISWA T.A. Rp.
	BEASISWA T.A. Rp.

III. KETERANGAN PENYELESAIAN STUDI

JADWAL UJIAN SKRIPSI NILAI/IPK/PREDIKAT JUDUL SKRIPSI	HARI	TANGGAL
	NILAI:	IPK: PREDIKAT:
	ANALISIS WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUI	

IV. KETERANGAN KELUARGA

STATUS SIPIL NAMA SUAMI/ISTRI* PEKERJAAN TERAKHIR JUMLAH ANAK KANDUNG ALAMAT RUMAH & KODE POS TELEPON/HP NAMA AYAH NAMA IBU PEKERJAAN ORANG TUA ALAMAT RUMAH & KODE POS TELEPON/HP	KAWIN/BELUM KAWIN/JANDA/DUDA
	.WAFAT TAHUN
	PRIAORANG, WANITA ORANG =ORANG

V. KETERANGAN PEKERJAAN

PEKERJAAN	
JABATAN DI INSTANSI	
NAMA INSTANSI	
ALAMAT INSTANSI	
TELEPON/FAX INSTANSI	



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

SK-10

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI
Nomor : 860/UND/III.3-AU/UMSU-03/F/2019

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 09 Oktober 2019
Waktu : 07.45 Wtb s.d. selesai
Tempat : Ruang LAB. FISIP UMSU

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
16	ALI NAFIZA TUSSALAM	1503110173	Dr. YAN HENDRA, M.Si	MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M.IKom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.IKom	PERSEPSI PENONTON TENTANG IKLAN TRAILER BERGAMBAR (STUDI PADA FILM AVENGERS END GAME)
17	SITI KHADUAH LUBIS	1503110225	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos, M.IKom	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	Dr. YAN HENDRA, M.Si	PERSEPSI REMAJA TENTANG MASA TARUJ MENJELANG PENIKIHAN (STUDI DESKRPTIF KUANTITATIF PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA)
18	MUHAMMAD REYHAN GHAFAR	1503110160	Dr. ZULFAHMI, M.IKom	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	Dr. LEYLA KHAIRANI, M.Si	ANALISIS WACANA FATWA HARAM GAME ONLINE PUBG OLEH MUI (STUDI PADA MAHASISWA PANCA BUDI MEDAN)
19	DEDE SYAHPUTRA SINAGA	1303110212	Dr. ZULFAHMI, M.IKom	TENERMAN, S.Sos, M.IKom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.IKom	KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI AGEN PT. ALLIANZ DALAM MEMROMOSIKAN PRODUK RUMAHKU PLUS
20	MEYSA BUNGA KASIH	1503110144	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.IKom	Dr. LEYLA KHAIRANI, M.Si	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.IKom	POLA KOMUNIKASI ANTARBUAYA DALAM PROSES LAMARAN PERKAHWINAN PADA KELUARGA SIKU BATUK TOBA DENGAN KELUARGA SIKU JAWA

Notulis Sidang:

Ditandatangani oleh:



Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum

Medan, 08 September 1441 H

07 Oktober 2019 M

Ketua,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.



Panitia Ujian

Sekretaris

Dr. ZULFAHMI, M.IKom