

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pondok pesantren merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam tertua di Indonesia yang berperan penting dalam membentuk karakter, moralitas, serta identitas keagamaan masyarakat Muslim. Sebagai lembaga pendidikan yang menekankan pembelajaran berbasis nilai-nilai religius, pesantren tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer ilmu, tetapi juga sebagai wadah pembinaan akhlak dan penguatan hubungan sosial berbasis ukhuwah Islamiyah.¹ Pondok Pesantren Salafiyyah Bandar Kidul Kota Kediri termasuk salah satu pesantren yang masih mempertahankan sistem pendidikan tradisional dengan pendekatan salafi, yaitu menekankan pada pemahaman agama yang berlandaskan Al-Qur'an, hadis, dan ajaran ulama klasik (*salafus shalih*). Dalam lingkungan pesantren seperti ini, komunikasi antar santri memainkan peran penting karena menjadi sarana utama dalam proses pembelajaran, penginternalisasian nilai, serta pembentukan karakter sosial dan religius.²

Namun, dalam dua dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam pola hidup masyarakat, termasuk di lingkungan pesantren. Santri yang dahulu terbatas interaksinya dengan dunia luar kini semakin terbuka terhadap berbagai bentuk hiburan digital melalui perangkat smartphone. Salah satu fenomena yang menonjol di kalangan remaja, termasuk santri, adalah meningkatnya minat terhadap permainan daring (online games).³ Salah satu permainan yang paling populer di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang, yang menawarkan pengalaman bermain berbasis tim secara

¹ Wahyudi Widodo, "MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DI PONDOK PESANTREN: STRATEGI INTEGRASI NILAI-NILAI KEISLAMAN DALAM KURIKULUM," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2025.

² Erna Wirayanti, *Metode Pendidikan Tradisional Pesantren dalam Membina Akhlak Santri (Studi Pesantren Nahdlatul Ulum Kabupaten Maros)*, Zenodo, 2024, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13896925>.

³ Wirayanti, *Metode Pendidikan Tradisional Pesantren dalam Membina Akhlak Santri (Studi Pesantren Nahdlatul Ulum Kabupaten Maros)*.

daring dan kompetitif. Fenomena ini menandai perubahan perilaku santri dalam menggunakan waktu luang, serta membawa dampak terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial di lingkungan pesantren.⁴

Dari sisi akademis, pemilihan objek penelitian ini berangkat dari pentingnya memahami perubahan komunikasi dalam konteks pendidikan berbasis nilai. Selama ini, komunikasi di pesantren berlangsung secara langsung (face to face communication), baik melalui diskusi kitab, kegiatan musyawarah, maupun interaksi sehari-hari yang sarat nilai etika dan adab. Akan tetapi, dengan meningkatnya frekuensi bermain Mobile Legends, terjadi pergeseran dalam cara santri berinteraksi: komunikasi verbal yang semula dilakukan secara tatap muka kini bergeser menjadi komunikasi digital berbasis teks atau suara dalam permainan. Pergeseran ini dapat memengaruhi intensitas, kedalaman, dan kualitas hubungan sosial antar santri, karena konteks emosional dan nilai-nilai adab dalam berkomunikasi tidak sepenuhnya dapat terwakili dalam ruang virtual.⁵

Dari sudut pandang linguistik dan komunikasi sosial, fenomena ini menarik karena permainan daring menciptakan bentuk bahasa baru dan gaya komunikasi yang khas. Dalam Mobile Legends, pemain sering menggunakan istilah-istilah teknis seperti “push,” “gank,” “recall,” atau “feed” untuk mengoordinasikan strategi permainan. Hasanah⁶ menjelaskan bahwa proses adopsi kosakata dari permainan daring ke dalam percakapan sehari-hari mencerminkan adanya pembentukan subkultur linguistik di kalangan remaja digital. Di lingkungan pesantren, hal ini menjadi menarik karena munculnya istilah-istilah non-religius dalam interaksi santri dapat menciptakan jarak linguistik antara kelompok yang

⁴ D. A. Hanifah, “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Emosional Dan Sosial Remaja: Analisis Literatur Sistematis,” *Research in Game Studies* 12, no. 2 (2025): 45–67; F. I. Adristi, “Pengaruh Terpaan Media Instagram @narasinewsroom Terhadap Literasi Digital Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Digital* 15, no. 2 (2024): 78–92.

⁵ L. Hasanah, “Bahasa Baru Di Era Digital: Dampak Permainan Online Terhadap Bahasa Sehari-Hari,” *Jurnal Linguistik Dan Sastra* 14, no. 3 (2019): 34–50; M. A. Ilham, “Transformasi Bahasa Indonesia Dalam Konteks Digital: Perubahan Pada Struktur Dan Bentuk Bahasa,” *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)* 10, no. 1 (2025): 1–11.

⁶ Hasanah, “Bahasa Baru Di Era Digital: Dampak Permainan Online Terhadap Bahasa Sehari-Hari.”

akrab dengan permainan daring dan mereka yang tidak.⁷ Dengan kata lain, bahasa yang digunakan santri dapat menjadi indikator adanya perubahan pola komunikasi dan identitas sosial di dalam komunitas pesantren.

Di sisi lain, permainan daring tidak selalu membawa dampak negatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan berbasis tim seperti Mobile Legends dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif, kecepatan pengambilan keputusan, dan keterampilan komunikasi strategis.⁸ Dalam konteks pesantren, permainan ini dapat berfungsi sebagai sarana rekreasi dan membangun kebersamaan antarsantri, terutama ketika mereka bermain dalam satu tim yang sama. Komunikasi yang terjadi selama bermain bisa memperkuat rasa solidaritas dan kerja sama, yang pada akhirnya dapat diterjemahkan ke dalam aktivitas sosial lain di luar permainan. Dengan demikian, penelitian ini tidak bertujuan untuk menilai secara hitam putih, melainkan untuk menelaah secara seimbang antara dampak positif dan negatif dari fenomena tersebut.

Keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap hubungan antara Mobile Legends dan komunikasi verbal santri di lingkungan pesantren salafiyah, suatu konteks yang belum banyak dikaji dalam literatur akademik. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menyoroti dampak permainan daring terhadap perilaku remaja secara umum, seperti penurunan prestasi akademik, kecanduan digital, atau isolasi sosial.⁹ Sementara itu, penelitian yang mengaitkan aspek permainan daring dengan komunikasi berbasis nilai Islam dalam lingkungan pesantren masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan

⁷ Widodo, "MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DI PONDOK PESANTREN: STRATEGI INTEGRASI NILAI-NILAI KEISLAMAN DALAM KURIKULUM."

⁸ Hanifah, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Emosional Dan Sosial Remaja: Analisis Literatur Sistematis."

⁹ Hanifah, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Emosional Dan Sosial Remaja: Analisis Literatur Sistematis"; Widodo, "MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DI PONDOK PESANTREN: STRATEGI INTEGRASI NILAI-NILAI KEISLAMAN DALAM KURIKULUM."

perspektif baru dalam kajian komunikasi lintas budaya dan pendidikan agama Islam di era digital.¹⁰

Fenomena peneliti temukan di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri memiliki ciri khusus menjaga adab dan kesantunan berbicara, menggunakan bahasa Jawa yang baik dan Krama atau bahasa Indonesia santun. Namun, campuran bahasa “*Toxic*” dari dunia game muncul. Permasalahannya adalah kata-kata kasar atau umpatan, seperti kata-kata kotor dalam bahasa Jawa atau istilah merendahkan lawan, sering terlontar dengan spontan ketika santri mencapai tingkat kekalahan atau tekanan dalam game Mobile Legends.

Fenomena di atas jelas di sebabkan oleh permainan Mobile Legends karena santri ketika tidak bermain Mobile Legends tidak berkata-kata kasar ketika sedang bermain Mobile Legends hal tersebut sangat berpengaruh terhadap komunikasi verbal santri. Alasan peneliti memilih game mobile legends karena masalah ini udah lama terjadi di pondok pesantren salafiyah bandar kidul kota kediri tetapi tidak ada mahasiswa yang ingin meneliti masalah mobile legends di pondok pesantren salafiyah bandar kidul kota kediri, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti masalah mobile legends terhadap komunikasi verbal santri.

Alasan peneliti melakukan penelitian di pondok pesantren salafiyah bandar kidul kota kediri karena Berbeda dengan remaja umum yang tinggal di rumah masing-masing, santri hidup bersama 24 jam. Komunikasi verbal santri terjadi secara intensif dan terus-menerus. Jika satu atau sekelompok santri terpengaruh gaya bicara game, penyebarannya (penularan bahasanya) akan jauh lebih cepat melalui interaksi asrama dibandingkan remaja di luar pesantren. Salah satu pilar pendidikan pesantren adalah *Adabul Kalam* (etika berbicara). Peneliti ingin mengamati apakah nilai-nilai karakter yang diajarkan melalui kitab kuning (seperti kitab *Ta'lim Muta'allim* atau *Adabul 'Alim wal Muta'allim*) masih cukup kuat untuk

¹⁰ Wirayanti, *Metode Pendidikan Tradisional Pesantren dalam Membina Akhlak Santri (Studi Pesantren Nahdlatul Ulum Kabupaten Maros)*.

membentengi santri dari pengaruh kata-kata kasar atau "toxic" yang sering muncul dalam interaksi Mobile Legends.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena tersebut, penelitian berjudul “Dampak Permainan Mobile Legends terhadap Komunikasi Verbal Santri di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri” diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan kajian komunikasi, pendidikan Islam, dan literasi digital. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan memperkaya literatur mengenai perubahan pola komunikasi di lingkungan religius akibat pengaruh teknologi digital. Secara praktis, hasilnya diharapkan menjadi rujukan bagi pihak pesantren dalam menciptakan lingkungan belajar yang tetap harmonis, komunikatif, dan selaras dengan nilai-nilai Islam, meskipun berada di tengah arus globalisasi digital yang semakin kuat.

B. Fokus Penelitian

Berikut adalah beberapa pertanyaan rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana dampak permainan mobile legend terhadap komunikasi verbal santri di pondok pesantren salafiyah bandar kidul kota kediri?
2. Bagaimana Pandangan Pengurus Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri Terhadap Dampak Permainan *Mobile Legends* Bagi komunikasi verbal santri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis dampak permainan *mobile legends* terhadap komunikasi verbal santri di pondok pesantren salafiyah bandar kidul kota kediri.
2. Untuk menganalisis pandangan pengurus pondok pesantren salafiyah bandar kidul kota kediri terhadap dampak permainan *mobile legends* bagi komunikasi verbal santri.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan pengetahuan ilmiah, tetapi juga menawarkan manfaat praktis bagi berbagai pihak yang berkepentingan, baik dalam konteks akademik maupun sosial-keagamaan. Dengan menelaah fenomena perubahan komunikasi verbal santri akibat keterlibatan dalam permainan Mobile Legends, penelitian ini dapat membuka perspektif baru tentang dinamika komunikasi di lingkungan pesantren yang sedang beradaptasi dengan arus digitalisasi.

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diinginkan mampu membawa manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan pada aspek ilmu komunikasi serta dapat menjadi referensi bagi kegiatan meneliti yang lebih lanjut terkait pengkajian komunikasi, khususnya pada aspek teknologi komunikasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai dampak permainan Mobile Legends terhadap Komunikasi Verbal Santri di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Santri Pondok Pesantren Salafiyah Memberikan kesadaran kepada para santri mengenai pengaruh penggunaan dan permainan daring terhadap cara mereka berkomunikasi, sehingga santri dapat lebih bijak dalam memilah kosakata dan tetap menjaga identitas kesantunan khas santri.
- b. Bagi Pengurus dan Pengasuh Pondok Pesantren Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menyusun kebijakan atau regulasi terkait penggunaan teknologi informasi di lingkungan pesantren. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memberikan bimbingan karakter, khususnya mengenai etika berbicara (*Adabul Kalam*) di era digital.
- c. Bagi Orang Tua Santri Memberikan gambaran mengenai dinamika sosial dan tantangan komunikasi yang dihadapi anak-anak mereka di

lingkungan pesantren saat ini, sehingga orang tua dapat turut serta mendukung pembentukan karakter verbal yang positif.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya Sebagai bahan informasi, referensi, dan perbandingan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan dampak teknologi terhadap perilaku santri atau dinamika komunikasi di institusi pendidikan tradisional lainnya.

E. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah tabel yang memaparkan penelitian-penelitian terdahulu dengan objek kajian yang relevan dengan penelitian ini, lengkap dengan penjelasan pendekatan dan hasilnya serta posisi penelitian ini di antaranya:

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Institusi	Pendekatan	Hasil Penelitian	Posisi & Keaslian Penelitian
1	Medazeldio et al., (2024) ¹¹	Fenomena Game Online Mobile Legends Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal)	Telkom University	Kualitatif	Alumni santri berkomunikasi secara positif, sopan, dan mengelola emosi dengan baik saat bermain Mobile Legends; nilai agama kuat mempengaruhi	Fokus pada alumni santri, komunikasi interpersonal, tidak fokus pada komunikasi verbal santri aktif di pesantren salafiyah

¹¹ Muhammad Rafif Medazeldio and Aiza Nabila Arifputri, *Fenomena Game Online Mobile Legends Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal)*, 2024.

No	Peneliti	Judul Penelitian	Institusi	Pendekatan	Hasil Penelitian	Posisi & Keaslian Penelitian
2	Amirul Fathin Fadhil (2023) ¹²	Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Islamic Boarding	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	Kuantitatif	Tidak menemukan korelasi signifikan antara kecanduan Mobile Legends dengan perilaku komunikasi interpersonal siswa	Berbeda lokasi dan populasi, fokus sekolah boarding umum, bukan pesantren salafiyah
3	Nofri Agustria (2023) ¹³	Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA	UIN Suska Riau	Kuantitatif	Penggunaan Mobile Legends berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku komunikasi siswa	Konteks dan subjek berbeda, fokus siswa SMA, bukan khusus santri

¹² A. F. Fadhil, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Islamic Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73440/1/Amirul%20Fathin%20Fadhil-FDK-FDK.pdf>.

¹³ N. Agustria, "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA N 1 X Koto Diatas Kab. Solok" (Skripsi, UIN Suska Riau, 2023).

No	Peneliti	Judul Penelitian	Institusi	Pendekatan	Hasil Penelitian	Posisi & Keaslian Penelitian
4	Muhammad Arif & Sandy Aditya (2022) ¹⁴	Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa	Universitas Negeri Padang	Mixed Methods	Dampak signifikan terhadap perilaku komunikasi, perubahan cara berinteraksi sosial dan komunikasi verbal	Fokus mahasiswa, bukan dalam lingkungan pesantren salafiyah
5	Yoga Yudha Prasetya dkk (2022) ¹⁵	Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA	Universitas Halu Oleo	Kuantitatif	Penggunaan Mobile Legends memengaruhi perilaku komunikasi verbal siswa	Sama seperti di atas, kontras geografis dan kultur pesantren
6	Husni Abubakar	Bimbingan Keagamaan dalam Mengatasi Dampak Psikologis Pengguna Mobile Legends di Pesantren Mahasiswa	Universitas Islam Negeri Bandung	Kualitatif	Dampak psikologis pengguna Mobile Legends, bimbingan keagamaan efektif dalam mengatasi	Fokus psikologis dan bimbingan, bukan komunikasi verbal

¹⁴ M. Arif and S. Aditya, "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa," *Universitas Negeri Padang Repository*, 2022.

¹⁵ Y. Y. Prasetya and others, "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari" (Skripsi, Universitas Halu Oleo, 2022).

No	Peneliti	Judul Penelitian	Institusi	Pendekatan	Hasil Penelitian	Posisi & Keaslian Penelitian
	(2019) 16					

Penelitian-penelitian terdahulu memiliki kesamaan yaitu fokus pada dampak penggunaan Mobile Legends terhadap perilaku komunikasi, baik komunikasi interpersonal maupun komunikasi verbal, khususnya pada kelompok remaja, siswa SMA, mahasiswa, dan santri (baik alumni maupun aktif). Sebagian besar menggunakan pendekatan kualitatif atau kuantitatif untuk mengidentifikasi hubungan antara intensitas bermain dan perubahan pola komunikasi, mulai dari komunikasi formal, tingkat kesopanan, hingga munculnya perilaku verbal agresif. Beberapa penelitian juga menyoroti efek psikologis dan spiritual dari kecanduan game di kalangan santri.

Namun, terdapat beberapa perbedaan penting dalam cakupan populasi, metode, dan fokus analisis. Penelitian yang berfokus pada alumni santri (seperti studi fenomenologi alumni Pondok Pesantren Al-Hamid) menonjolkan komunikasi interpersonal yang masih bernafaskan nilai religius kuat dan mengedepankan kesopanan serta pengelolaan emosi. Sebaliknya, penelitian yang melibatkan siswa SMA atau mahasiswa cenderung menemukan pengaruh negatif berupa kemunduran

¹⁶ H. Abubakar, "Bimbingan Keagamaan Dalam Mengatasi Dampak Psikologis Pengguna Mobile Legends Di Pesantren Mahasiswa" (Skripsi, UIN Bandung, 2019).

etika komunikasi, penggunaan bahasa kasar, dan penurunan kemampuan komunikasi tatap muka. Penelitian keagamaan tentang sisi psikologis dan spiritual menambah dimensi lain yang belum banyak dihubungkan secara langsung dengan komunikasi verbal dalam konteks pesantren.

Gap teori yang jelas muncul adalah belum adanya kajian mendalam yang mengkaji fenomena dampak permainan Mobile Legends terhadap komunikasi verbal secara eksplisit dalam konteks santri aktif di pesantren salafiyah, yang memiliki norma sosial dan kultural berbeda dari lingkungan sekolah umum atau mahasiswa. Selain itu, integrasi aspek terpaan media game online sebagai stimulus media baru dan bagaimana itu berinteraksi dengan norma komunikasi pesantren yang bersifat santun dan religius juga masih minim dikaji.

Tawaran kebaruan penelitian ini meliputi fokus yang sangat spesifik pada santri aktif di pesantren Salafiyah Bandar Kidul, dengan pendekatan kualitatif yang mengkaji komunikasi verbal dalam interaksi sehari-hari serta pengaruh media game online Mobile Legends yang bersifat intensif. Penelitian ini tidak hanya melihat aspek negatif atau positif secara umum, tetapi menempatkan fenomena komunikasi di dalam bingkai budaya pesantren yang memiliki aturan dan nilai unik, serta menggunakan teori komunikasi massa terpaan media, teori dependensi media, dan interaksi simbolik untuk membangun kerangka konseptual yang integratif. Hal ini memperkaya kajian komunikasi, media digital, dan pendidikan Islam dalam konteks modern yang jarang dieksplorasi sebelumnya.

F. Definisi Istilah

Tujuan utama dari penyusunan definisi konsep dalam penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang jelas dan terarah mengenai istilah-istilah kunci yang digunakan dalam pembahasan. Dengan adanya batasan konseptual ini, diharapkan pembaca dapat memahami ruang lingkup penelitian serta makna dari setiap variabel yang dikaji secara konsisten. Definisi konsep juga berfungsi untuk menghindari terjadinya penafsiran ganda terhadap istilah yang digunakan, sehingga penelitian dapat memiliki landasan teoritis yang kuat dan terukur.

Dalam penelitian berjudul “Dampak Permainan Mobile Legends terhadap Komunikasi Verbal Santri di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri,” terdapat beberapa istilah penting yang perlu dijelaskan secara konseptual sebagai berikut:

1. Komunikasi verbal

Komunikasi verbal dalam konteks penelitian ini dipahami sebagai proses penyampaian pesan, informasi, dan gagasan melalui penggunaan bahasa lisan. Komunikasi ini tidak hanya mencakup kata-kata yang diucapkan, tetapi juga cara penyampaiannya, termasuk aspek intonasi, nada suara, kejelasan artikulasi, serta pemilihan diksi yang sesuai dengan konteks sosial dan budaya pesantren.¹⁷

Dalam kehidupan sehari-hari santri, komunikasi verbal berperan penting dalam berbagai kegiatan, seperti diskusi keagamaan, musyawarah, pembelajaran kitab, dan interaksi sosial di lingkungan asrama. Efektivitas komunikasi verbal seorang santri mencerminkan kemampuannya dalam memahami nilai adab berbicara yang diajarkan dalam Islam, seperti berbicara dengan sopan, menghindari kata-kata kasar, serta menyampaikan pendapat dengan cara yang santun dan argumentatif.¹⁸

Dalam konteks penelitian ini, komunikasi verbal juga mencakup bagaimana santri menyesuaikan gaya berbahasa mereka ketika berinteraksi dalam ruang digital, misalnya saat bermain Mobile Legends. Perubahan gaya komunikasi, penggunaan istilah asing, atau munculnya kosakata baru menjadi indikator penting dalam melihat dinamika komunikasi di era digital.

2. Santri

Santri dalam penelitian ini mengacu pada individu yang menempuh pendidikan dan menimba ilmu agama Islam di Pondok Pesantren

¹⁷ Medazeldio and Arifputri, *Fenomena Game Online Mobile Legends Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal)*.

¹⁸ Desak Putu Yuli Kurniati, “Modul Komunikasi Verbal Dan Nonverbal,” *Universitas Udayana*, 2016; Wirayanti, *Metode Pendidikan Tradisional Pesantren dalam Membina Akhlak Santri (Studi Pesantren Nahdlatul Ulum Kabupaten Maros)*.

Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri. Mereka merupakan bagian dari komunitas religius yang hidup dalam sistem pendidikan berasrama, di mana seluruh aktivitas keseharian diatur berdasarkan nilai-nilai keislaman. Seorang santri tidak hanya belajar tentang ilmu agama, tetapi juga dibimbing untuk membentuk karakter, kedisiplinan, dan etika sosial yang sesuai dengan tradisi pesantren.¹⁹

Dalam perspektif sosial, santri memiliki peran sebagai agen pewaris nilai-nilai Islam klasik sekaligus pelaku adaptasi terhadap perubahan zaman. Mereka diharapkan mampu menjaga identitas keagamaan di tengah arus globalisasi digital yang semakin kuat. Oleh karena itu, perilaku komunikasi santri, baik verbal maupun nonverbal, menjadi aspek penting dalam memahami bagaimana nilai-nilai pesantren diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk saat berinteraksi melalui media digital seperti permainan daring.

3. Permainan *Mobile Legends*

Permainan *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan sebuah permainan video daring berbasis tim yang dikategorikan sebagai Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Permainan ini dimainkan melalui perangkat seluler dan melibatkan dua tim yang masing-masing beranggotakan lima pemain. Setiap tim berkompetisi untuk menghancurkan base utama lawan melalui strategi, kerja sama, dan koordinasi yang intens.²⁰

Dalam permainan ini, komunikasi verbal memiliki peran yang sangat penting. Pemain dituntut untuk memberikan instruksi, menyampaikan strategi, atau memperingatkan rekan setim dalam waktu singkat dan tepat. Oleh karena itu, *Mobile Legends* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang membentuk pola komunikasi baru di antara para pemainnya.

¹⁹ Medazeldio and Arifputri, *Fenomena Game Online Mobile Legends Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal)*.

²⁰ Arif and Aditya, "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game *Mobile Legends* Pada Mahasiswa."

Dalam konteks penelitian ini, permainan Mobile Legends menjadi objek kajian karena dianggap memiliki potensi untuk memengaruhi cara santri berkomunikasi secara verbal, baik dalam lingkungan digital maupun dalam kehidupan nyata. Aktivitas bermain yang intens dapat memperkenalkan istilah-istilah baru, membentuk gaya bicara yang berbeda, dan pada beberapa kasus dapat memengaruhi cara santri berinteraksi di lingkungan pesantren. Dengan demikian, Mobile Legends dipahami bukan hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai fenomena sosial-linguistik yang relevan untuk dikaji.

4. Pondok pesantren salafiyyah bandar kidul kota kediri

Pondok Pesantren Salafiyyah Bandar Kidul merupakan lembaga pendidikan Islam yang mempertahankan sistem pengajaran tradisional atau salaf. Dalam sistem ini, proses belajar-mengajar lebih banyak berfokus pada pendalaman ilmu-ilmu agama seperti tafsir, hadis, fiqih, dan tasawuf dengan menggunakan kitab-kitab klasik (kitab kuning). Pesantren ini terletak di Bandar Kidul, Kota Kediri, Jawa Timur, dan dikenal memiliki atmosfer religius yang kuat serta disiplin tinggi dalam menjaga adab dan tata krama.²¹

Sebagai lembaga yang mengedepankan nilai kesederhanaan, ketaatan, dan kebersamaan, Pondok Pesantren Salafiyyah juga menjadi tempat terbentuknya interaksi sosial yang khas. Pola komunikasi santri di dalamnya mencerminkan hierarki sosial dan etika yang berakar pada nilai-nilai keislaman, seperti sikap hormat kepada guru (kyai), solidaritas antar santri, dan pembiasaan berbicara secara santun.²²

Dalam konteks penelitian ini, Pondok Pesantren Salafiyyah Bandar Kidul dipilih sebagai lokasi penelitian karena karakteristiknya yang unik: di satu sisi tetap mempertahankan tradisi pendidikan klasik, namun di sisi lain mulai menghadapi tantangan modernisasi melalui penggunaan

²¹ Wirayanti, *Metode Pendidikan Tradisional Pesantren dalam Membina Akhlak Santri (Studi Pesantren Nahdlatul Ulum Kabupaten Maros)*.

²² Abubakar, "Bimbingan Keagamaan Dalam Mengatasi Dampak Psikologis Pengguna Mobile Legends Di Pesantren Mahasiswa."

teknologi digital oleh para santri. Situasi ini menciptakan ruang menarik untuk meneliti bagaimana komunikasi verbal para santri berkembang dan berubah seiring dengan meningkatnya interaksi mereka dalam dunia digital seperti permainan Mobile Legends.