

---

## Perilaku Komunikasi Remaja Pemain *Game Online* “*Mobile Legend*”

Fendi Enelson <sup>1</sup>, Dilmai Putra <sup>2</sup>, Sapta Sari <sup>3</sup>

Article history:

Received: 2024-05-23, Accepted: 2024-06-28, Published: 2024-06-30

**Abstract:** Currently online games are very popular with almost all groups. Online games are interesting to play, in fact for some people online games have become a primary need. In the past, online games could only be enjoyed via a personal computer (PC), but as time goes by, now online games can be enjoyed anywhere and anytime via smartphone. This research aims to understand teenagers' communication behavior towards the online game "Mobile Legends" in Lubuk Durian Village, Kerkap District, North Bengkulu Regency. In today's digital era, online games have become one of the main forms of entertainment for teenagers, influencing the way they interact and communicate. This research was conducted to explore adolescent communication behavior. The research method used is a case study with a qualitative approach. Primary data was obtained through in-depth interviews and direct observation of teenagers who actively play "Mobile Legends" in the age range of 13 to 20 years. The focus of this research is the analysis of interpersonal communication behavior that occurs in the context of games and how this affects teenagers' social lives, such as the way teenagers communicate with parents and the way teenagers communicate with friends outside the game. The research results show that the use of "Mobile Legends" has various impacts on adolescent communication behavior. On the one hand, this game improves cognitive skills, motor skills and the ability to work together in teams. Teenagers can also expand their social networks and interact with friends from different countries. However, on the other hand, excessive use can cause addiction, disrupt study time, and have negative impacts on mental and physical health, such as anxiety and sleep disorders. This research provides practical insights for parents, educators and game developers in supporting the healthy and productive social and emotional development of teenagers.

**Keywords:** Communication Behavior, Online Games, Adolescents

---

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita berhubungan dengan orang lain, baik dalam konteks personal maupun profesional. Teknologi telah memungkinkan komunikasi yang lebih cepat, lebih efisien, dan lebih luas jangkauannya. Tidak hanya terbatas pada pesan teks dan panggilan suara, tetapi juga mencakup video call, media sosial, dan berbagai aplikasi komunikasi lainnya yang terus berkembang. (Wirawan & Supriyanto, 2020)

Di era digital ini, internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Internet telah membuka berbagai peluang dan kemudahan dalam akses informasi, hiburan, dan komunikasi. Dengan internet, manusia dapat terhubung dengan siapa saja di belahan dunia mana pun dalam hitungan detik. Internet juga menjadi sumber utama untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, serta sarana untuk mengakses berbagai layanan dan produk yang tersedia secara online.

Khususnya bagi generasi muda, internet adalah bagian integral dari kehidupan mereka. Remaja adalah kelompok yang paling cepat dan mudah beradaptasi terhadap teknologi baru. Mereka tumbuh di era di mana internet dan teknologi digital sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan internet di kalangan remaja sangat tinggi, baik untuk keperluan belajar, mencari informasi, maupun untuk hiburan. Internet memberikan mereka akses yang tak terbatas untuk mengeksplorasi minat dan hobi mereka. (Akmala, 2019)

Remaja menghabiskan banyak waktu mereka di dunia maya. Berbagai platform digital seperti media sosial dan Game online menjadi ruang bagi mereka untuk berinteraksi, bersosialisasi, dan mengekspresikan diri. Media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Twitter memungkinkan mereka untuk berbagi momen, berkomunikasi dengan teman, dan mengikuti tren terbaru. Game online telah menjadi fenomena global yang menarik perhatian berbagai kalangan, terutama remaja. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi dan akses internet yang semakin mudah telah mendorong pertumbuhan industri game online secara signifikan. Game seperti Mobile legend s, PUBG, dan Fortnite telah meraih popularitas yang luar biasa di kalangan remaja. Popularitas ini tidak hanya didorong oleh grafis yang memukau dan gameplay yang menarik, tetapi juga oleh aspek sosial yang ditawarkan game-game tersebut, memungkinkan remaja untuk berinteraksi dengan teman-teman dan pemain dari seluruh dunia.

Mobile legend s, salah satu game online paling populer di kalangan remaja, menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan kolaboratif. Game ini memungkinkan pemain untuk membentuk tim, bekerja sama dalam strategi, dan bertarung melawan tim lain dalam pertandingan yang seru. Fitur-fitur seperti voice chat dan chat teks dalam game memungkinkan komunikasi

langsung antar pemain, meningkatkan rasa kebersamaan dan kerjasama tim. Aspek kompetitif dari permainan ini juga menambah daya tarik, karena pemain dapat terus berusaha untuk meningkatkan keterampilan mereka dan mencapai peringkat yang lebih tinggi.

Selain menawarkan gameplay yang menarik, "Mobile legends" juga dilengkapi dengan fitur komunikasi real-time seperti chat dan voice chat. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan sesama pemain dari berbagai latar belakang, baik untuk menyusun strategi permainan maupun untuk bersosialisasi. Interaksi ini tidak hanya memperkaya pengalaman bermain, tetapi juga memperluas jaringan sosial para pemain. Mereka dapat berteman dengan orang-orang dari berbagai negara, belajar bahasa baru, dan memahami budaya yang berbeda melalui komunikasi dalam permainan. (Haikal, 2023)

Meskipun banyak manfaat yang ditawarkan oleh "Mobile legends", penting juga untuk menyadari potensi dampak negatifnya. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, mengganggu waktu belajar, dan mempengaruhi kesehatan fisik dan mental. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pengelolaan waktu bermain yang bijaksana. Dengan pendekatan yang tepat, Game online dapat dimanfaatkan secara positif dan menjadi bagian yang seimbang dari kehidupan remaja, membantu mereka mengembangkan keterampilan baru dan membangun hubungan sosial yang kuat. (Widiyanto et al., 2019)

Selain aspek hiburan, game online juga memiliki dampak sosial yang signifikan. Bagi banyak remaja, game online adalah sarana untuk menjalin pertemanan dan membangun jaringan sosial. Komunitas pemain yang terbentuk di sekitar game seperti Mobile legend s sering kali menyediakan dukungan sosial dan tempat bagi remaja untuk berbagi minat yang sama. Melalui game online, remaja dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan keterampilan sosial lainnya yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Platform-platform digital ini tidak hanya menyediakan sarana hiburan, tetapi juga membentuk cara remaja berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Mereka dapat membangun jaringan pertemanan baru, mengembangkan keterampilan sosial, dan mengekspresikan diri melalui berbagai konten digital. Namun, di sisi lain, penting juga untuk menyadari tantangan dan risiko yang mungkin timbul dari penggunaan teknologi yang berlebihan, seperti kecanduan, cyberbullying, dan paparan terhadap konten negatif. Oleh karena itu, pemahaman dan pengelolaan yang bijak terhadap penggunaan teknologi oleh remaja menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkannya secara positif dan produktif. (Isti'anatul Mashlahah & Syamsul Arifin, 2023)

Game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai platform interaksi sosial yang kompleks. Melalui game online, remaja dapat berkomunikasi dengan pemain lain, bekerja sama dalam tim, dan

membentuk komunitas virtual. Interaksi ini sering kali melibatkan kerjasama dan persaingan yang dinamis, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan bermain tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama tim, komunikasi, dan kepemimpinan. Dengan demikian, Game online memberikan lebih dari sekedar hiburan, tetapi juga peluang untuk pengembangan pribadi.

Meskipun banyak manfaat yang ditawarkan oleh "Mobile legend s", penting juga untuk menyadari potensi dampak negatifnya. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, mengganggu waktu belajar, dan mempengaruhi kesehatan fisik dan mental. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pengelolaan waktu bermain yang bijaksana. Dengan pendekatan yang tepat, Game online dapat dimanfaatkan secara positif dan menjadi bagian yang seimbang dari kehidupan remaja, membantu mereka mengembangkan keterampilan baru dan membangun hubungan sosial yang kuat. (Widiyanto et al., 2019)

Dalam hal ini teori komunikasi interpersonal relevan dalam memahami dinamika komunikasi remaja, terutama dalam konteks penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh remaja. Dalam era digital ini, interaksi antara remaja seringkali dipengaruhi oleh teknologi, termasuk Game online dan media sosial. Menurut teori komunikasi interpersonal, komunikasi yang efektif adalah proses pertukaran pesan yang melibatkan hubungan pribadi dan ikatan emosional yang kuat. Dalam hal ini remaja berkomunikasi, baik secara langsung maupun melalui teknologi, sangat penting untuk membangun dan memelihara hubungan yang harmonis. (Amalia & Natsir, 2017)

Penelitian ini didasarkan pada relevansi dan urgensi memahami perubahan dinamika komunikasi di era digital. Pertama, perkembangan teknologi dan popularitas game online telah mengubah cara remaja berkomunikasi, menciptakan bentuk-bentuk interaksi baru yang berbeda dari komunikasi tatap muka tradisional. Dengan semakin banyak remaja yang menghabiskan waktu bermain game seperti Mobile legends, penting untuk mengeksplorasi bagaimana mereka berkomunikasi dalam lingkungan virtual ini. Kedua, game online menyediakan platform yang kaya untuk studi komunikasi interpersonal, di mana pemain harus bekerja sama, berkoordinasi, dan seringkali mengatasi konflik untuk mencapai tujuan bersama. Ini memberikan konteks yang unik untuk menganalisis pola komunikasi, strategi komunikasi, dan dinamika kelompok.

Ketiga, penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga tentang keterampilan komunikasi yang dikembangkan melalui interaksi dalam game. Remaja yang aktif dalam game online sering kali harus mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif dan adaptif, seperti memberi instruksi yang jelas, mendengarkan dengan baik, dan merespons secara cepat. Memahami bagaimana keterampilan ini diasah dalam konteks virtual dapat memberikan kontribusi signifikan pada teori komunikasi dan pendidikan komunikasi. Keempat, topik ini juga penting karena dapat mengidentifikasi

tantangan komunikasi yang dihadapi remaja, seperti misinterpretasi pesan, cyberbullying, dan tekanan sosial, yang semuanya memiliki dampak signifikan pada kesejahteraan emosional dan sosial mereka.

Terakhir, pemahaman yang lebih mendalam tentang perilaku komunikasi dalam game online dapat membantu mengembangkan intervensi dan kebijakan yang mendukung komunikasi yang lebih sehat dan aman di kalangan remaja. Bagi para pengembang game, wawasan ini dapat digunakan untuk menciptakan fitur-fitur yang mendorong interaksi positif dan mengurangi potensi perilaku negatif. Bagi orang tua dan pendidik, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mendukung dan membimbing remaja dalam navigasi dunia digital mereka, memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, penelitian ini bukan hanya penting dari perspektif akademis dalam bidang komunikasi tetapi juga memiliki implikasi praktis yang luas untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional remaja di era digital.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti memilih “Penelitian Perilaku Komunikasi Remaja Pemain Game online *Mobile Legends*” sebagai judul penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam bagaimana perilaku bermain Game online “*Mobile legends*” memengaruhi pola komunikasi remaja.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kunci yang harus diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Dalam penelitian mengenai perilaku komunikasi interpersonal pecandu *Game online Mobile legend* peneliti menggunakan Metode Studi Kasus, dimana studi kasus merupakan strategi yang cocok karena fokus dalam penelitian ini merupakan sebuah fenomena kontemporer (masa kini) ditengah masyarakat serta pokok pertanyaan pada penelitian berkenaan dengan *how* atau *why* yang merupakan dasar dari studi kasus itu sendiri

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Perilaku Komunikasi Remaja Pemain Game Online *Mobile Legends* Dalam Menemukan Diri Sendiri**

Perilaku komunikasi remaja pemain *game online Mobile Legends* dalam menemukan diri sendiri merupakan fenomena kompleks yang melibatkan interaksi sosial, pembentukan identitas, dan pengaruh dari lingkungan digital. Remaja yang memainkan *Mobile Legends* sering kali menggunakan platform ini sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menjalin hubungan sosial, dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting bagi perkembangan pribadi mereka.

Pertama, dalam dunia permainan *Mobile Legends*, remaja terlibat dalam komunikasi tim yang intensif. Mereka berkoordinasi dengan anggota tim

melalui fitur chat atau voice chat untuk merencanakan strategi dan memenangkan permainan. Interaksi ini tidak hanya melibatkan komunikasi taktis tetapi juga percakapan yang lebih santai, yang membantu membangun ikatan sosial antara pemain. Melalui interaksi ini, remaja belajar pentingnya kerja sama tim, negosiasi, dan bagaimana menyampaikan pendapat mereka dengan jelas dan efektif.

Kedua, identitas remaja dalam permainan sering kali dibentuk oleh peran yang mereka ambil dalam tim, seperti menjadi "*tank*", "*marksman*", atau "*support*". Setiap peran memiliki tanggung jawab dan keterampilan yang berbeda, dan melalui pengalaman bermain, remaja dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pribadi mereka. Misalnya, seorang remaja yang cenderung mengambil peran sebagai "*tank*" mungkin mengembangkan sifat kepemimpinan dan ketahanan, sementara seorang "*marksman*" mungkin lebih fokus pada ketepatan dan strategi serangan.

Ketiga, interaksi dengan pemain lain memberikan umpan balik langsung yang dapat mempengaruhi perkembangan diri remaja. Pujian, kritik, dan saran dari sesama pemain membantu remaja memahami bagaimana tindakan mereka dilihat oleh orang lain dan bagaimana mereka dapat memperbaiki atau mempertahankan perilaku tertentu. Umpan balik positif dapat meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri, sementara kritik konstruktif dapat mendorong refleksi diri dan perbaikan keterampilan.

Keempat, lingkungan digital *Mobile Legends* memungkinkan remaja untuk bereksperimen dengan identitas mereka dalam konteks yang relatif aman dan anonim. Mereka dapat mencoba berbagai gaya komunikasi, perilaku, dan persona tanpa risiko besar terhadap identitas mereka di dunia nyata. Eksperimen ini memungkinkan remaja untuk mengeksplorasi berbagai aspek diri mereka dan menentukan mana yang paling sesuai dengan nilai dan tujuan pribadi mereka.

Kelima, melalui keterlibatan yang berkelanjutan dalam permainan, remaja mengembangkan kemampuan untuk mengatasi konflik dan stres. *Mobile Legends*, seperti banyak game kompetitif lainnya, sering kali menimbulkan situasi yang menegangkan dan memicu konflik antar pemain. Bagaimana remaja mengelola emosi mereka, menyelesaikan perselisihan, dan kembali fokus pada tujuan bersama dapat memberikan wawasan berharga tentang keterampilan pengelolaan diri dan resolusi konflik mereka.

Terakhir, komunitas *game Mobile Legends* juga memainkan peran penting dalam pembentukan identitas sosial remaja. Bergabung dalam *guild* atau klan, berpartisipasi dalam turnamen, dan menjalin persahabatan dengan pemain lain dari berbagai latar belakang budaya memperluas pandangan dunia remaja dan memperkaya pengalaman sosial mereka. Keterlibatan dalam komunitas ini membantu remaja merasa menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar dari diri mereka sendiri, yang penting untuk pengembangan identitas yang sehat dan positif.

## 2. Perilaku Komunikasi Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Menemukan Dunia Luar

Perilaku komunikasi remaja pemain *game online Mobile Legends* dalam menemukan dunia luar menunjukkan dinamika yang unik dan kompleks. Remaja yang sangat terlibat dalam permainan ini sering kali menunjukkan kecenderungan untuk mengalihkan interaksi sosial mereka dari dunia nyata ke dunia virtual. Mereka cenderung menghabiskan lebih banyak waktu berkomunikasi dengan teman-teman dalam permainan daripada dengan teman atau keluarga di kehidupan nyata. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kenyamanan dalam berkomunikasi secara anonim dan tanpa tekanan sosial langsung yang sering ditemukan dalam interaksi tatap muka.

Interaksi dalam *game* memberikan kesempatan bagi remaja untuk bereksperimen dengan identitas dan cara berkomunikasi yang berbeda, yang mungkin tidak mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dunia permainan, mereka dapat mengambil peran tertentu, seperti pemimpin tim atau strategis utama, yang memberikan mereka rasa pencapaian dan pengakuan. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman mereka dalam berkomunikasi tetapi juga memperkuat keterampilan sosial tertentu, seperti kerjasama tim, pemecahan masalah, dan negosiasi. Namun, ketergantungan yang berlebihan pada interaksi virtual ini bisa membatasi kemampuan mereka untuk beradaptasi dan berinteraksi di dunia nyata.

Perilaku komunikasi remaja juga memperlihatkan bahwa mereka mungkin lebih nyaman mengekspresikan perasaan dan pendapat mereka melalui media digital. Dalam permainan, mereka sering terlibat dalam percakapan yang intens dan mendalam dengan teman se-tim atau lawan main, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan dan mengasah keterampilan komunikasi interpersonal. Meskipun demikian, ini juga bisa menjadi pedang bermata dua, karena ketergantungan pada komunikasi digital bisa mengurangi kemampuan mereka untuk menangani situasi sosial yang kompleks di dunia nyata yang membutuhkan komunikasi tatap muka dan keterampilan sosial yang lebih halus.

## 3. Perilaku Komunikasi Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Membentuk Dan Menjaga Hubungan Yang Penuh Arti

Proses ini melibatkan beberapa elemen kunci yang mendukung pembentukan dan pemeliharaan hubungan yang kuat dan signifikan.

Pertama, komunikasi kolaboratif memainkan peran sentral dalam membentuk hubungan yang penuh arti. Remaja terlibat dalam komunikasi yang intens dan berkelanjutan dengan anggota tim mereka untuk merencanakan strategi, menyelesaikan tugas, dan mengatasi tantangan dalam permainan. Melalui proses ini, mereka belajar pentingnya kerjasama, mendengarkan pendapat orang lain, dan memberikan masukan konstruktif. Komunikasi yang efektif dan kolaboratif membantu membangun rasa saling percaya dan menghormati di antara pemain, yang merupakan dasar hubungan yang kuat.

Kedua, dukungan emosional menjadi elemen penting dalam menjaga hubungan yang penuh arti. Remaja sering kali berbagi pengalaman dan perasaan mereka selama bermain, seperti kegembiraan saat menang atau kekecewaan saat kalah. Dalam situasi ini, teman-teman dalam permainan memberikan dukungan emosional yang diperlukan, baik melalui kata-kata penyemangat maupun tindakan konkret dalam permainan. Dukungan ini membantu remaja merasa dipahami dan diterima, memperkuat ikatan emosional mereka dengan sesama pemain.

Ketiga, kesetiaan dan komitmen terhadap tim atau komunitas permainan juga penting dalam membentuk hubungan yang penuh arti. Remaja yang berpartisipasi dalam guild atau klan dalam Mobile Legends sering kali menunjukkan komitmen yang kuat untuk tetap bersama dan mendukung satu sama lain dalam jangka panjang. Kesetiaan ini menciptakan rasa kebersamaan dan solidaritas yang mendalam, yang merupakan fondasi hubungan yang langgeng dan bermakna. Komitmen untuk bekerja sama dan mencapai tujuan bersama memperkuat rasa memiliki dan keterikatan sosial.

Keempat, penghargaan dan pengakuan dalam permainan juga berkontribusi pada pembentukan hubungan yang penuh arti. Ketika remaja berhasil dalam permainan dan menerima pujian atau pengakuan dari rekan-rekan mereka, hal ini meningkatkan rasa harga diri dan kepuasan pribadi. Penghargaan yang diterima dari teman-teman tidak hanya memberikan dorongan motivasi tetapi juga memperkuat hubungan mereka dengan sesama pemain, karena mereka merasa dihargai dan diakui oleh kelompok mereka.

Kelima, interaksi sosial di luar permainan sering kali terjadi sebagai kelanjutan dari hubungan yang dibentuk dalam Mobile Legends. Remaja yang mengembangkan hubungan yang kuat dalam permainan cenderung melanjutkan komunikasi mereka melalui media sosial, chat, atau bahkan pertemuan tatap muka. Interaksi ini membantu memperkuat hubungan yang telah dibentuk di dunia virtual, membuatnya lebih mendalam dan bermakna di kehidupan nyata. Transisi dari hubungan virtual ke hubungan nyata ini menunjukkan bahwa ikatan yang terbentuk dalam permainan bisa menjadi fondasi yang kuat untuk persahabatan dan hubungan sosial yang lebih luas.

#### 4. Perilaku Komunikasi Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Berubah Sikap Dan Perilaku

Perilaku komunikasi remaja pemain game online Mobile Legends dapat berubah secara signifikan. Mereka cenderung untuk memiliki perilaku komunikasi yang kurang baik atau kasar dalam berinteraksi dengan teman-teman di dalam game, serta kurang peduli dengan lingkungan sekitar. Hal ini dapat disebabkan oleh kecanduan bermain game yang membuat mereka sulit untuk berinteraksi dengan orang lain di luar game. Kondisi ini dapat berpengaruh pada perilaku sosial mereka, membuat mereka menjadi orang yang individualis dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Selain itu, perilaku komunikasi mereka juga dapat dipengaruhi oleh situasi dalam game,



seperti perbedaan karakteristik personal para pemain yang dapat memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan. Dalam beberapa kasus, perilaku komunikasi mereka dapat berupa perilaku yang tidak seimbang antara berkomunikasi dalam game dengan berkomunikasi di luar game, sehingga mereka menjadi orang yang anti sosial dan tidak peduli dengan hal yang terjadi di lingkungan mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pengguna *Mobile Legends* memiliki perasaan yang hampir seragam terhadap *game* tersebut. Bagi sebagian orang, bermain *game online* adalah aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Bagi remaja, *Mobile Legends* sangat seru dan menarik untuk dimainkan. *Game* ini menawarkan tantangan tersendiri bagi para pemainnya, yang menambah keseruan. Selain itu, para pengguna *Mobile Legends* juga mendapatkan banyak teman baru karena sering bermain dalam tim dengan pemain lain, sehingga terjalin banyak relasi di antara para pemain (*user*).

Remaja yang sering memainkan *game* ini berpendapat bahwa *Mobile Legends* sangat menarik dan seru karena tantangan yang ada di dalamnya. Awalnya, remaja yang kecanduan *game* ini hanya mengikuti teman-teman mereka, tetapi seiring waktu mereka juga menjadi pengguna aktif dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain, seringkali lebih dari 5 jam sehari. Jika hal ini dilakukan terlalu sering, tentu akan berdampak negatif terlebih dari segi perilaku komunikasi mereka terhadap orang disekitar.

Para remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* umumnya memiliki perasaan yang serupa mengenai permainan ini. Setelah bermain, perilaku komunikasi mereka dengan orang di sekitar cenderung menjadi kasar, terutama ketika mereka mengalami kekalahan. Bahasa kasar yang awalnya hanya digunakan dalam komunikasi dengan tim di dalam *game*, sering kali terbawa ke dalam interaksi sehari-hari. Penyebab penggunaan bahasa kasar ini biasanya karena mereka merasa terganggu atau kesal dengan anggota tim yang bermain buruk atau "noob." Selain itu, setelah bermain *Mobile legends*, para informan cenderung menjadi malas ketika dipanggil atau diminta melakukan sesuatu, lebih suka asyik bermain *game*, dan lambat merespons percakapan dengan orang sekitar. Beberapa remaja bahkan menjadi pendiam dan jarang bersosialisasi, merasa lebih nyaman berinteraksi dengan sesama pemain *game*. Meskipun demikian, tidak ada perilaku negatif yang signifikan yang dikaitkan antara pemain dengan *game* tersebut setelah bermain.

Dari hasil penelitian dalam perilaku komunikasi verbal para informan saat bermain *game online Mobile Legends* dapat dilihat bahwa rata-rata informan suka berbicara kasar saat bermain *game*. Dan perilaku komunikasi nonverbal informan saat bermain *game online Mobile Legends* dapat disimpulkan bahwa 3 informan melakukan tindakan nonverbal jika kalah dalam permainannya, karena bentuk kekesalan mereka di dalam *game* dengan memukul, melempar atau bahkan melempar barang.

Apabila dalam permainan tersebut mereka menang melawan musuh maka mereka merasa bahagia dan senang serta melakukan aktivitas seperti

biasanya. Namun ketika mereka kalah dalam permainan tersebut mereka akan merasa kesal dan marah serta menjadi malas untuk melakukan aktivitas seperti biasanya. Para informan lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada untuk belajar, kuliah, atau aktifitas yang lainnya. Menurut mereka bermain *game* lebih seru daripada belajar atau kuliah.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan yang mengungkap dampak dari kecanduan *game online Mobile Legends* pada perilaku komunikasi dan aktivitas sehari-hari para pemainnya. Perilaku komunikasi pecandu *game online Mobile Legends* di dalam permainan sering kali menggunakan fitur *voice* untuk melampiaskan rasa kesal terhadap pemain lain. Penggunaan kata-kata kasar atau istilah-istilah negatif (*toxic*) tanpa memandang latar belakang pemain menjadi umum, terutama ketika terjadi kesalahan atau kekalahan dalam permainan.

Perilaku komunikasi yang digunakan dalam *game* tersebut cenderung terbawa ke dunia nyata. Para remaja yang kecanduan *Mobile Legends* sering kali menggunakan istilah-istilah yang umum diucapkan dalam game saat berinteraksi di kehidupan sehari-hari.

Kecanduan bermain *game Mobile Legends* ini sangat mengganggu aktivitas belajar, kuliah, atau pekerjaan para informan. Mereka cenderung mengabaikan tanggung jawab akademis dan profesional mereka karena terlalu banyak waktu dan energi yang dihabiskan untuk bermain game. Akibatnya, produktivitas dan performa mereka dalam aktivitas tersebut mengalami penurunan yang signifikan.

### Daftar Pustaka

- Akmala, S. (2019). PERKEMBANGAN INTERNET PADA GENERASI MUDA DI INDONESIA DENGAN KAITAN UNDANG-UNDANG ITE YANG BERLAKU. *Cyber Security Dan Forensik Digital*, 1(2). <https://doi.org/10.14421/csecurity.2018.1.2.1371>
- Amalia, A., & Natsir, M. (2017). Hubungan antara Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga dengan Kenakalan Remaja. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.32>
- Anggraini, C., Denny, J., Ritonga, H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3).
- Astuti, M. T., & Triayunda, L. (2023). Komunikasi Keluarga sebagai Sarana Keharmonisan Keluarga. *Journal Of Social Science Research Volume*, 3(2).
- Cheng, M., Chen, L., Pan, Q., Gao, Y., & Li, J. (2023). E-sports playing and its relation to lifestyle behaviors and psychological well-being: A large-scale study of collegiate e-sports players in China. In *Complementary Therapies in Clinical Practice* (Vol. 51).

- <https://doi.org/10.1016/j.ctcp.2023.101731>
- DeVito, J. A. (2013). *Interpersonal Communication Book, The, 13/E. New York, NY: United.*
- Dewirahmadanirwati, D. (2019). Peranan Komunikasi Interpersonal Dilingkungan Keluarga Dalam Membentuk Pola Komunikasi Anak Dengan Lingkungan Sosialnya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 3(3). <https://doi.org/10.36057/jips.v3i3.381>
- Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, & Yani Tri Handayani. (2022). PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>
- Habsy, B. A., Sufiandi, A. C., Baktiadi, A. N., & Asmarani, E. M. (2023). Teori Perkembangan Sosial Emosi Erikson dan Perkembangan Moral Kohlberg. *TSAQOFAH*, 4(1). <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2163>
- Haikal. (2023). *Mobile legend s. Mamat Tobi*, 11(12–17).
- Insancamila, V. A. R., Rizqi, M., & Norhabiba, F. (2022). AKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL BARISTA DALAM MENJALIN i BAIK DENGAN PELANGGAN ( Studi Pada Coffee Shop Kopi Ortu Sidoarjo ). *Jurnal Untag*.
- Irianto, A. B. P., Wisnu, A. M. P., Aprilli, D. I. P., Hermawan, H. R., & Immanuel, V. (2019). *GAME ONLINE* DAN PENGARUHNYA TERHADAP KOMUNIKASI DALAM KELUARGA (STUDI KASUS TAMBAKBAYAN YOGYAKARTA). *Sebatik*, 23(2). <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786>
- Isti'anatul Mashlahah, & Syamsul Arifin. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Perilaku Dan Kehidupan Pemuda Pemudi Di Era Milenial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 4(2). <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2023.13167>
- Juli, N., Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., Umega, U., & Raya, U. P. (2023). Perilaku Toxic Dalam Permainan Online *Mobile legend s* Bang Bang. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3).
- Kustiawan, W. (2022). Dampak Media Sosial Tiktok terhadap perilaku remaja pada Era globalisasi. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1).
- Rohmiyati, Y., Christiani, L., & Irhandayaningsih, A. (2020). Filter Informasi dalam Proses Penyebaran Informasi pada Pengguna Facebook Kategori Usia Remaja di Kota Yogyakarta. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya*,

- Perpustakaan, Dan Informasi*, 4(1).  
<https://doi.org/10.14710/anuva.4.1.119-132>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Widiyanto, Y. A., Yoanita, D., & Irawan, A. (2019). Komunikasi Keluarga Yang Terjadi Antara Orang Tua Dengan Anak Remajanya Dalam Hal Mengelola Kebiasaan Bermain *Game online*. *Jurnal E-Komunikasi*, 7(2).
- Wirawan, M. A., & Supriyanto, A. (2020). Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Jurnal Administrasi*.