

Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu *Game Online Mobile Legend*

Ahmad Khairul Nuzuli¹, Mike Surya Ningsih²,

Piyoni Budiya Astri³, M. Fazli⁴, Nabila Rezky Palenza⁵, Ahmad Ghazali⁶

Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Kerinci¹

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci^{2,3,4,5,6}

ahmadkhairulnuzuli@iainkerinci.ac.id¹, 28mikesuryaningsi@gmail.com², piyonibudia1912@gmail.com³,

Putrinabila1784@gmail.com⁴, musailamah512@gmail.com⁵, ahmadgazali463@gmail.com⁶

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi juga merambah ke dunia hiburan. Salah satunya hadirnya *game online*. Tidak jarang hadirnya *game online* membuat para pemainnya menjadi kecanduan dan mengalami hambatan di dalam berkomunikasi. Penelitian ini ingin meneliti gangguan komunikasi yang dialami oleh para mahasiswa yang kecanduan *game Mobile Legend* di IAIN Kerinci. Jenis penelitian, deskriptif kualitatif dengan metode wawancara. Hasil penelitian menunjukkan durasi dan frekuensi bermain *game* yang tinggi mayoritas responden sering menggunakan kata-kata yang tidak sewajarnya dilontarkan, selain itu responden banyak yang tertutup dan susah untuk fokus dalam berinteraksi, karena hanya fokus kepada pada aktivitas bermain *game online*.

Kata-kata Kunci: gangguan komunikasi, *game online*, kecanduan

Communication Disorders in Mobile Legend Online Game Addict Students

ABSTRACT

The development of information technology also penetrated into the world of entertainment. One of them is the presence of online games. Not infrequently, the presence of online games makes the players addicted and creates obstacles to communication. This study wants to examine communication disorders experienced by students who are addicted to the *Mobile Legend* game at IAIN Kerinci. This type of research uses the descriptive qualitative interview method. The results show that the duration and frequency of playing games are high, the majority of respondents often use words that are not properly spoken, and many respondents are introverted and find it difficult to focus on interacting because they only focus on playing online game activities.

Keywords: communication disorders, online games, addiction

PENDAHULUAN

Fenomena *game online* merujuk pada popularitas *game* yang dimainkan melalui jaringan internet, seperti *game MMO (Massively Multiplayer Online)* atau *game Battle Royale*, di mana pemain berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia.

Kecanduan *game online* adalah kondisi di mana seseorang mengalami ketergantungan terhadap *game online* sehingga sulit mengendalikan diri dan mempengaruhi kehidupan

sehari-hari. Kecanduan *game online* dapat berdampak negatif pada kesehatan mental, hubungan sosial, dan kinerja akademik dan pekerjaan (Ulya et al., 2021).

Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi seseorang mengalami kecanduan *game online*: 1). Karakteristik *game online*: *Game online* yang menarik dan adiktif, dengan level yang menantang dan penghargaan yang diberikan pada pemain dapat memicu rasa ketergantungan. 2).

Published: Maret 2023

ISSN: 2622-5476 (cetak), ISSN: 2655-6405 (online) Website: <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/pikma>

Faktor sosial: Interaksi dengan pemain lain di dalam *game online* dapat menjadi sarana untuk membangun hubungan sosial dan kepuasan sosial. 3). Faktor psikologis: Beberapa orang dapat menggunakan *game online* sebagai bentuk penghindaran terhadap masalah atau stres, atau sebagai cara untuk mencari kepuasan dan kontrol atas kehidupan mereka. 4). Faktor lingkungan: Adanya faktor lingkungan yang memfasilitasi dan memperkuat kecanduan *game online*, seperti dukungan sosial yang positif terhadap *game online* atau lingkungan yang kurang mendukung dalam kegiatan di luar game (Irawan & W., 2021).

Beberapa tanda-tanda seseorang mengalami kecanduan *game online* termasuk: 1). Menghabiskan waktu yang berlebihan bermain *game online*, mengorbankan waktu tidur, makan, atau tugas penting lainnya. 2). Kesulitan mengendalikan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. 3). Mengalami kegelisahan atau stres ketika tidak bermain *game online*. 4). Menarik diri dari hubungan sosial atau kegiatan lain di luar *game online*. 5). Mengalami gejala fisik, seperti sakit kepala, nyeri punggung, atau masalah mata karena bermain *game online* terlalu lama (Putra & Nuryono, 2022).

Gangguan komunikasi pada pecandu *game online* penting untuk diteliti karena dapat mempengaruhi kesehatan mental dan kualitas hidup mereka. Kecanduan *game online* dapat mengarah pada isolasi sosial dan kurangnya interaksi dengan orang lain di dunia nyata. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat, mengurangi keterampilan sosial, dan merusak kualitas hidup

seseorang secara keseluruhan (Masya & Candra, 2016).

Pecandu *game online* dapat mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain di luar lingkungan *game online*, karena mereka lebih terbiasa berinteraksi melalui media komunikasi digital dan mungkin kurang terampil dalam berkomunikasi secara langsung. Selain itu, pecandu *game online* juga dapat mengalami kesulitan dalam mengungkapkan emosi dan menghadapi konflik secara efektif, karena kurangnya pengalaman dalam berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata (Rahma, 2021).

Dalam beberapa kasus, gangguan komunikasi pada pecandu *game online* dapat menyebabkan depresi, kecemasan, dan masalah mental lainnya. Oleh karena itu, penting untuk meneliti gangguan komunikasi pada pecandu *game online* dan mengembangkan intervensi yang dapat membantu mereka memperbaiki keterampilan sosial dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Intervensi seperti terapi perilaku kognitif atau terapi kelompok dapat membantu pecandu *game online* untuk mengembangkan keterampilan sosial dan mengurangi kecanduan mereka pada *game online* (Nuzuli, 2020).

Berikut adalah beberapa bentuk gangguan komunikasi pada pecandu *game online*: 1). Kurangnya kemampuan dalam berkomunikasi secara verbal: Pecandu *game online* cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara verbal karena lebih sering berinteraksi dengan pemain *game online* daripada dengan orang di dunia nyata. 2). Kurangnya keterampilan sosial: Pecandu *game online* mungkin kurang terampil

dalam berkomunikasi secara sosial, termasuk kurangnya keterampilan dalam memahami atau menanggapi emosi orang lain. 3). Kesulitan dalam mengekspresikan diri: Pecandu *game online* mungkin mengalami kesulitan dalam mengekspresikan diri secara efektif dan jelas. Hal ini dapat membuat mereka sulit dipahami oleh orang lain di dunia nyata. 4). Kesulitan dalam mengembangkan dan memelihara hubungan sosial: Pecandu *game online* mungkin memiliki kesulitan dalam membangun dan memelihara hubungan sosial yang sehat di dunia nyata. Hal ini dapat mengarah pada isolasi sosial dan kurangnya dukungan dari orang lain. 5). Kurangnya keterampilan interpersonal: Pecandu *game online* mungkin kurang terampil dalam berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata, seperti dalam memahami isyarat tubuh dan ekspresi wajah, sehingga mereka kurang mampu membaca situasi sosial dan meresponsnya dengan tepat. 6). Gangguan komunikasi pada pecandu *game online* dapat mempengaruhi kualitas hidup mereka secara keseluruhan dan menghambat kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk gangguan komunikasi yang muncul pada pecandu *game online* dan membantu mereka memperbaiki keterampilan sosial mereka (Fauzan et al., 2021).

Objek dalam penelitian ini adalah Game Mobile Legends atau disingkat MLBB dikembangkan oleh developer game China Moonton. *Shanghai Moonton Technology Corporation* adalah nama asli dari pengembang game Moonton., Tapi untuk mempermudah orang,

mereka menggunakan nama Moonton. Pengembang game ini bekerja di Shanghai, Cina. Perusahaan pengembang game terbesar di China ini identik dengan logo berbentuk bulan sabit. Moonton bukan satu-satunya pengembang game mobile legend, tetapi didukung oleh pengembang game *Shanghai Mulong Network and Technology Co.,Ltd.* tetapi kolaborasi antara dua developer game terbesar di China telah menciptakan sebuah game bernama Mobile Legends.

Mobile Legends adalah game MOBA yang dirancang untuk ponsel. Tim yang terdiri dari lima orang masing-masing harus mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah", dan "bawah" yang terhubung ke setiap pangkalan. Setiap tim memiliki lima pemain yang mengontrol avatar mereka sendiri, yang dikenal sebagai "pahlawan". Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut "minion", yang tinggal di markas tim dan kemudian menyebar di tiga jalur dan melawan menara dan lawan yang menghadang. EXP adalah alat yang berguna untuk menaikkan level pahlawan saat permainan berlangsung.

Secara sosial, *game online* dapat memengaruhi hubungan dengan teman, keluarga, dan masyarakat dengan secara signifikan mengurangi jumlah waktu yang kita habiskan bersama. Selain itu, *game online* cenderung membuat ketagihan, egois, dan individualistis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu dan mereka dapat secara otomatis menjauhkan diri dari lingkungan mereka dan mengucilkan diri mereka

sendiri. Menurut penelitian Ismi & Akmal (2020), mengatakan dampak positif mengakses *game online* adalah memiliki banyak teman sehingga dapat bersosialisasi, berkomunikasi, dan berbagi ide meningkat. Di sisi lain, dampak negatifnya adalah siswa menjadi malas, menunda belajar dan mengakses *game online* pada jam sekolah (Ismi & Akmal, 2020).

Di sisi lain, menurut survei Aprilianto (2020), anak-anak prasekolah dan sekolah menengah pertama paling menyukai *game online*, dan fakta ini disebabkan oleh keragaman aplikasi *game online* yang tersedia di *smartphone*. Hal ini cenderung mengubah perilaku keseharian siswa di dalam dan di luar sekolah (Aprilianto, 2020).

Selain itu, *game online* menunjukkan persepsi yang berbeda di seluruh kelompok usia, dipandang sebagai kecanduan oleh kelompok remaja dan sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan sosial oleh kelompok dewasa (Nasution et al., 2022).

Kecanduan *game online* dapat menjadikan seseorang memiliki konsekuensi yang mengerikan bagi para pemainnya. Pecandu *game* rela mengorbankan waktu tidur, makan, dan bahkan interaksi ke manusia nyata kurang, lebih banyak untuk menghabiskan lebih banyak waktu di dunia maya. Bermain *game online* dapat menyebabkan interaksi mereka kepada orang lain berkurang (Tobing, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efek penggunaan *game online* pada beberapa anak yang diteliti berkaitan dengan kemampuan komunikasi mereka, khususnya komunikasi verbal dan nonverbal, anak yang sering bermain memiliki

kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal yang buruk. Ketika anak-anak diminta pendapatnya, mereka tidak menjawab. Anak-anak cenderung disibukkan dengan aktivitasnya. Demikian pula, anak-anak cenderung tidak melakukan kontak mata dengan orang lain saat diajak bicara. Ringkasnya, dampak penggunaan *game online* terhadap keterampilan komunikasi anak-anak tergantung pada kategori anak-anak yang bermain *game online*.

Penelitian sebelumnya juga membahas dengan tema yang sama, yaitu : *Pertama*, penelitian Giandi (2012) menunjukkan bahwa alasan bermain di kalangan pecandu *game online* mempengaruhi gaya komunikasi mereka dalam *game online*. Peneliti menyarankan agar pecandu *game online* harus bisa membedakan dengan siapa mereka berbicara, baik secara online maupun di dunia nyata, karena tidak semua orang dapat memahami apa yang mereka bicarakan (Giandi et al., 2012).

Kedua, pada penelitian Hengki Saputra (2019) juga mengkaji bagaimana kemampuan pengendalian diri remaja di desa Kebun-Berel Bengkulu terhadap permainan mobile Legends. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan fenomenologis. Metode yang digunakan untuk memilih informan adalah sampling bertarget. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Akibatnya ditemukan bahwa remaja di desa Kebun Beler kota Bengkulu yang kecanduan *game mobile legend* tidak dapat mengontrol diri dengan baik. Remaja yang kecanduan *game mobile legend* di desa Kebun Berel kota Bengkulu kecanduan *game*

mobile legend, remaja menjadi malas, lupa waktu sholat, sering menunda-nunda pekerjaan, Makan dan tidur tidak teratur, kurang ngidam, dll, menjadi remaja emosional. untuk kontak sosial. Berdasarkan temuan, ilmu layanan bimbingan dan konseling yang digunakan untuk menangani remaja kecanduan game Mobile Legends adalah layanan konseling individu yang dilakukan oleh keluarga atau orang tua (Saputra, 2019).

Penelitian ini mencoba mengambil sudut pandang yang berbeda dengan penelitian sebelumnya (Giandi 2012; Hengki Saputra 2019). Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana *game online* mobile legend mempengaruhi dan menyebabkan gangguan komunikasi, terutama dalam hal komunikasi dengan keluarga dan komunikasi dengan orang-orang yang ia temui di kampus. Penelitian ini menggunakan konsep gangguan komunikasi dan teori Behavioristik sebagai dasar penelitian. Kebaharuan sudut pandang penelitian terletak pada fokus pembahasan yang diteliti yakni gangguan komunikasi yang di alami oleh pecandu *game online* Mobile Legend. Sedangkan penelitian sebelumnya (Saputra, 2019) lebih melihat pengendalian diri remaja terhadap permainan mobile legend komunikasi pecandu *game online* dengan menggunakan media *game online* (Giandi et al., 2012) pada kasus pecandu *game online*.

Pada penelitian ini terdapat 3 teori yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu : 1). Teori Komunikasi Mediasi: Teori ini menjelaskan bahwa media komunikasi, seperti *game online*, dapat mempengaruhi cara seseorang berkomunikasi. Pecandu *game online* cenderung mengalami

kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung karena lebih terbiasa berinteraksi melalui media digital. 2). Teori Relasional: Teori ini menjelaskan bahwa hubungan sosial dan interaksi sosial yang sehat sangat penting bagi kesejahteraan seseorang. Pecandu *game online* cenderung mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat karena lebih sering berinteraksi dengan orang-orang di dalam *game online* daripada di dunia nyata. 3). Teori Kognitif: Teori ini menjelaskan bahwa pemikiran dan persepsi seseorang dapat mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Pecandu *game online* cenderung memiliki persepsi yang tidak akurat tentang hubungan sosial dan kurang percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata.

METODOLOGI

Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang terjadi di dunia nyata. Metode ini digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena yang kompleks, seperti perilaku manusia, proses sosial, atau pengalaman individu (Nuzuli, 2022).

Penelitian deskriptif kualitatif mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dihasilkan kemudian dianalisis dengan cara mengidentifikasi pola-pola atau tema-tema yang muncul dalam data tersebut. Analisis data pada metode penelitian deskriptif kualitatif lebih bersifat subjektif dan tergantung pada interpretasi peneliti (Sugiyono, 2018).

Kelebihan metode penelitian deskriptif kualitatif adalah dapat menghasilkan data yang detail dan mendalam tentang fenomena yang diteliti. Metode ini juga memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman individu dan proses sosial yang terjadi di dunia nyata. Namun, kelemahan dari metode ini adalah analisis data yang subjektif dan kurang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dalam memilih responden peneliti menerapkan beberapa kriteria responden, agar memperoleh responden yang valid dan sesuai dengan tema penelitian. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini. 1). Mahasiswa Aktif IAIN Kerinci. 2). Mereka yang memiliki riwayat kecanduan *game online*: Responden yang cocok adalah mereka yang memiliki pengalaman sebagai pecandu *game online* dan telah menghabiskan waktu yang banyak dalam bermain *game online*, di dalam penelitian ini peneliti memilih responden yang menghabiskan waktunya lebih dari 6 jam sehari dalam bermain *game online* MLBB. 3). Mereka yang mengalami gangguan komunikasi: Responden yang cocok adalah mereka yang pernah mengalami gangguan komunikasi akibat dari kecanduan game online MLBB, seperti kesulitan berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata atau kurangnya keterampilan sosial. 4). Ketersediaan responden: Responden yang cocok adalah mereka yang bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian dan memiliki waktu yang cukup untuk diwawancarai atau diobservasi. 5). Kepatuhan responden: Responden yang cocok adalah mereka yang patuh pada prosedur penelitian

dan dapat memberikan jawaban yang jujur dan terbuka tentang pengalaman mereka sebagai pecandu *game online*. Dari beberapa kriteria di atas maka terpilihlah beberapa reponden seperti data deskripsi responden pada tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Responden

No	Kode Responden	Usia	Jurusan	Semester
1	Responden 1	21	BKPI	5
2	Responden 2	20	TMTK	5
3	Responden 3	20	BKPI	5
4	Responden 4	20	HKI	3

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mewawancarai 4 orang mahasiswa IAIN Kerinci yang berasal dari beberapa jurusan yang ada di fakultas keguruan dan fakultas syariah. *Responden 1*, seorang mahasiswa berumur 21 tahun yang sedang menempuh pendidikan semester 5 jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, sudah bermain *game online* Mobile Legend sejak menduduki bangku kelas 10 Sekolah Menengah Atas.

Bermain Game online Mobile Legend sangat seru, bisa menambah teman secara virtual, bermain game ini jika menang saya merasa sangat senang, dibandingkan bersama keluarga atau teman sekitar, saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain

game, pada saat berkumpul bersama teman saya juga tetap ingin bermain game karena rasa ingin bermain game itu tinggi, ketika ada teman yang mengajak saya mengobrol saat saya bermain game saya akan tetap menjawab walaupun kadang melenceng dari obrolan yang teman saya lontarkan dikarenakan tidak fokus, saya menjadi kecanduan game dikarenakan sering kali memenangkan permainan di setiap perlagaan game. Jujur saja ketika bermain game saya sering berkata kotor ketika ada kesalahan atau kekalahan di dalam melakukan permainan tersebut (Hasil wawancara responden 1).

Responden 1, mengatakan bahwa dengan bermain *game online* Mobile Legend ini dia memiliki banyak teman virtual, dengan bermain game ini dia akan merasa lebih senang daripada melakukan hal lain, dengan bermain game ini membuat dia lebih banyak menghabiskan waktu bermain game daripada bersama keluarga dan temannya. Semenjak bermain game dia juga mengalami ketidak fokusan dalam berbicara dan hal ini juga menyebabkan dia sering berbicara kotor akhirnya.

Responden 2, merupakan mahasiswa berumur 20 tahun yang sedang menempuh pendidikan semester 5 jurusan Tadris Matematika, sudah bermain *game online* sejak menduduki bangku kelas 12 Sekolah Menengah Atas.

Bermain game online Mobile legend adalah sesuatu hal yang sangat bagus untuk

dimainkan, karena dalam bermain game online ada sesuatu kebahagiaan yang bisa kita dapatkan dalam bermain game tersebut, dan saat bermain game saya lebih suka karena bisa meluapkan emosi, amarah yang tidak saya dapatkan di dunia sekitar, dan saat berkumpul dgn teman/ mabar itu hal yang paling indah karena saya beranggapan bahwa dengan mabar kita bisa saling akrab dengan teman dibandingkan Cuma duduk saja atau bersosialisasi dengan orang baru atau orang sekitar, dan hal yang saya tidak suka adalah teman mengajak mengobrol saat saya bermain game karena itu sangat mengganggu saya dalam bermain game karena saya lebih mementingkan permainan daripada orang sekitar dan gara saya kecanduan game online adalah lingkungan saya di mana saya melihat teman saya bermain game online dan saya tertarik untuk mencobanya (Hasil wawancara responden 2)

Responden 2, Dari salah satu mahasiswa IAIN Kerinci menyebutkan bahwa dia bermain game lebih menyibukkan diri untuk bermain gamenya tersebut dibandingkan bersosialisasi dengan orang sekitar, dan juga disaat dia berkumpul dengan teman atau orang lain dia lebih suka bermain game daripada mengobrol dengan orang lain, karena dirinya lebih mementingkan permainannya daripada orang sekitar.

Responden 3, seorang mahasiswa berumur 20 tahun yang sedang menempuh pendidikan

semester 5 jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, sudah bermain *game online* Mobile Legend sejak menduduki bangku perkuliahan semester 2.

Ada beberapa hal yang membuat saya kecanduan bermain mobile legend seperti, di mobile legend saya mempunyai partyan yang membuat saya ingin bermain, mobile legend juga lebih mengasah insting saya dan bermain pun harus menggunakan logika bagaimana caranya agar kita bisa memenangkan pertandingan, dan yang paling saya suka saya bisa menggunakan banyak hero sehingga bisa mengasah hero skill saya. Saya mampu bermain mobile legend 6 jam nonstop tanpa henti mulai dari jam 12 malam hingga subuh, saya begadang hampir setiap malam. Dan ini berlangsung sudah hampir sebulan saya begadang terus menerus sehingga saya akibatnya saya sering terlambat masuk kelas. Dalam kehidupan sehari-hari saya lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman daripada bermain game, disaat saya bersama teman pun saya jarang bermain game kecuali kami sepakat untuk bermain bersama, saat teman saya bercerita pun saya akan mendengarkan dia bercerita dan memilih untuk tidak bermain game. Saya juga mendapatkan support dari orang sekitar terutama teman dan pacar karena kami sama-sama bermain mobile legend. Saya mulai berkata kasar/toxic itu saat saya mulai mengenal mobile legend dan ini

pun berlangsung ke kehidupan saya sehari-hari dan saya tidak menyesal telah berkata kasar/toxic (Hasil wawancara responden 3).

Responden 3, dari salah satu mahasiswa BKPI IAIN kerinci ia mengatakan ada beberapa faktor yang membuat dia kecanduan bermain mobile legend seperti, bermain secara partyan, mobile legend mengasah insting dan memainkan logika, dan mengasah kemampuan skill hero. Dia juga mengatakan bahwa dia mampu bermain 6 jam nonstop tanpa henti dari jam 12 malam hingga subuh dan membuat dia begadang hampir setiap hari dan dampaknya adalah dia sering terlambat masuk ke kelas. Dia mulai berkata kasar disaat mulai bermain mobile legend dan itu terbawa ke kehidupan sehari-hari dan tidak menyesal dengan hal tersebut.

*Responden 4, seorang mahasiswa berumur 19 tahun yang sedang menempuh pendidikan semester 3 jurusan Hukum Keluarga Islam, sudah bermain *game online* Mobile Legend sejak menduduki bangku kelas 10 Sekolah Menengah Atas.*

Pengaruh teman adalah penyebab terbesar saya bermain mobile legend, saya bisa menghabiskan waktu seharian penuh saat candu-candunya bermain, karena teman bermain saya pro player semua. Kalau ditanya masalah waktu ya saya lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman yang sama-sama bermain game dibanding teman yang tidak bermain game. Makanya

kalau saya diajak nongkrong sama teman yang tidak bermain game ML saya lebih memilih untuk dirumah saja. Kalau saat saya lagi push rank saya tidak mau menghiraukan teman saya saat berbicara, karena menurut saya push rank saya lebih penting hehehe. Kalau pun hal yang ingin ia bicarakan itu penting, saya akan meminta dia untuk menunggu saya selesai push rank. Kalau bahasa kasar di game itu biasa saja, semua yang main game gitu semua kok, bukan Cuma game ML aja. Lagian saya main game juga didukung sama teman-teman sekitar saya, kami aja sering main bareng. Tapi walaupun bahasa saya saat main game tidak bagus, cara bicara tersebut hanya saat saya bermain game saja, kalau komunikasi saya sehari hari tidak seperti itu kok, palingan dengan teman dekat saya saja saya berbicara kasarnya (Hasil wawancara responden 4).

Responden 4, berdasarkan hasil wawancara dapat dilihat bahwa komunikasi responden 4 menjadi tidak efektif akibat game mobile legend, hal ini bisa dilihat dari waktu bermainnya yang bisa sampai seharian penuh, hal ini tentunya mengurangi interaksi dan komunikasinya dengan orang-orang disekitarnya, dia menjadi pribadi yang introvert, dia hanya ingin bermain dengan teman-teman yang sama-sama bermain game mobile legend saja. Rasa empati yang ia miliki terhadap orang-orang sekitarnya sangat minim sekali, bahkan bahasa yang ia gunakan saat bermain game itu sangat tidak baik,

untungnya gaya bahasa tersebut tidak dia gunakan di kehidupannya sehari-hari.

Dari hasil wawancara kelima responden yang berasal dari berbagai fakultas dan jurusan yang ada di IAIN Kerinci ini menunjukkan hambatan yang dialami oleh responden meliputi: 1) Kurangnya keterbukaan mahasiswa pecandu *game online* dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan pertemanan; 2) Kurangnya empati, sikap yang menunjukkan beberapa dari mereka lebih mementingkan lawan bicaranya ketika bermain game begitupun sebaliknya; 3) Kurangnya support, antara responden dengan player dan lingkungannya, karena jika salah satu pemain gagal atau kalah dalam bermain game, pemain lain cenderung melakukan pem-bully-an; 5) Komunikasi yang terjadi mereka sangat berpengaruh dari bermain game sehingga cara komunikasi mereka terbawa dalam kehidupan sehari-hari, tidak jarang mereka berbicara kasar akibat terpengaruh cara berkomunikasi di dalam game.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Rani et al., 2019) bahwa dampak negatif bermain *game online* ini membuat seseorang lupa waktu karena bermain terlalu lama, menjadi acuh terhadap orang sekitarnya, dan cara pengungkapan emosi yang diterima dari kekalahan bermain game itu berbeda beda seperti berkata kasar dan menjatuhkan teman/lawan. Hal negatif lainnya yang menjadi dampak *game online* sendiri adalah melupakan teman sendiri dan juga lupa waktu untuk tidur, sejalan dengan penelitian (Fauzan et al., 2021) juga menunjukkan jika komunikasi yang terjadi pada seseorang menjadi tidak baik saat bermain game,

hal ini terjadi ketika seseorang mengalami kekalahan dalam bermain game, dari kehidupan sehari-hari mereka akhirnya juga mudah emosi dan berbicara kasar dalam menghadapi sesuatu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dari keempat responden mengenai komunikasi pecandu game mobile legend, dapat dilihat bahwa komunikasi para responden tersebut sangat jauh dari kata efektif, mereka dengan tidak sengaja menjadi pribadi yang tertutup. Akibat durasi dan frekuensi bermain game, para pemain cenderung sering menggunakan kata-kata yang tidak sewajarnya dilontarkan, hal ini dikarenakan mereka terpengaruh dengan gaya bahasa yang ada di lingkungan *game online* mereka. Selain itu responden banyak yang tertutup dan susah untuk fokus dalam berinteraksi, karena hanya fokus kepada game saja.

Penelitian ini menjadi masukan bagi mahasiswa agar bisa menghindari pengaruh negatif kecanduan *game online*. Orang tua dan pendidik juga harus bekerjasama dalam mengontrol anak agar bisa terhindar dari pengaruh negatif *game* terhadap proses komunikasi interpersonal.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286>

Fauzan, L. A., Chairil, A. M., Wibowo, A. A., Komunikasi, I., Veteran, U., & Timur, J.

(2021). Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 32–47.

Giandi, A. F., Mustikasari, F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *Student E-Journal*, 1(1), 39.

Irawan, S., & W., D. S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Gusjigang*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>

Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>

Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi. *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications*, 2(2), 71–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/aiccra.v2i2.194>

Nuzuli, A. K. (2020). Faktor yang Memengaruhi

- Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 20–41.
<https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>
- Nuzuli, A. K. (2022). *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*. Jejak Pustaka.
- Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena Penyebab Kecanduan Game Online Pada Siswa. *Jurnal BK UNESA*, 12(3), 983–989.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/46476>
- Rahma, S. (2021). Hambatan-Hambatan Komunikasi. *Al-Manaj: Jurnal Program Studi Manajemen Dakwah*, 1(1), 56–62.
<https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/almanaj/article/view/442/351>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7(1), 6.
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Saputra, P. (2019). *Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends Di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *ke-26*. PT Alfabet.
- Tobing, I. T. Y. (2020). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Di Smk Telkom 2 Medan*. Universitas Negeri Medan.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>