



Pemanfaatan Game Mobile Legends Dalam Meningkatkan Komunikasi Kelompok Remaja Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan

Utilization of Mobile Legends Game in Improving Group Communication of Adolescents of Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan

Darmawati¹, Abriansyah Putra²

^{1,2}Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Email : darmawati@uin-suska.ac.id¹, riyanputra8000@gmail.com²

Article history :

Received : 03-12-2024

Revised : 05-12-2024

Accepted : 07-12-2024

Published : 09-12-2024

Abstract

This study explores the influence of the online game Mobile Legends on behavior and group communication among adolescents. With increased interest in the game comes issues such as addiction, neglect of responsibilities, and decreased social relationships. Emotional intelligence is thought to play an important role in helping adolescents deal with the challenges arising from the gaming experience. The research method used was qualitative with in-depth interviews and observations of students at Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan. The results showed that communication between players is very important to achieve common goals in the game. The existence of a leader in the team serves to organize strategies and facilitate effective communication. However, many teenagers do not realize the importance of good communication, which can lead to irregularities in the group. Therefore, education on effective communication needs to be improved so that adolescents can apply these skills in various situations. This research emphasizes the need to create a supportive environment for group communication to enhance social interaction and cooperation in the digital age.

Keywords : *mobile legends game, group communication, teenagers*

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh game online Mobile Legends terhadap perilaku dan komunikasi kelompok di kalangan remaja. Dengan meningkatnya minat terhadap permainan ini, muncul berbagai masalah seperti kecanduan, pengabaian tanggung jawab, dan penurunan hubungan sosial. Kecerdasan emosional dianggap berperan penting dalam membantu remaja menghadapi tantangan yang timbul dari pengalaman bermain game. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan wawancara mendalam dan observasi terhadap siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi antar pemain sangat penting untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan. Keberadaan pemimpin dalam tim berfungsi untuk mengatur strategi dan memfasilitasi komunikasi yang efektif. Namun, banyak remaja yang tidak menyadari pentingnya komunikasi yang baik, yang dapat menyebabkan ketidakberesan dalam kelompok. Oleh karena itu, pendidikan tentang komunikasi yang efektif perlu ditingkatkan agar remaja dapat menerapkan keterampilan ini dalam berbagai situasi. Penelitian ini menekankan perlunya menciptakan lingkungan yang mendukung komunikasi kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama di era digital.

Kata Kunci : *game mobile legends, komunikasi kelompok, remaja*



PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penelitian yang dilakukan, kalimatnya singkat, padat, dan jelas. Pada pendahuluan ini juga disertakan tujuan penelitian yang dituliskan pada akhir paragraph. Penulisan sumber dalam teks perlu menunjukkan secara jelas nama penulis, tahun terbit dan halaman tempat naskah berada. Permasalahan dan tujuan, serta kegunaan penelitian ditulis secara naratif dalam paragraf-paragraf, tidak perlu diberi subjudul khusus. Pendahuluan ditulis dengan font Times New Roman-12, spasi 1,15. Tiap paragraf diawali kata yang menjorok ke dalam sekitar 1 cm dari tepi kiri tiap kolom.

Meningkatnya minat remaja terhadap game online, terutama Mobile Legends, adalah salah satu fenomena yang menarik perhatian (Putri et al., 2021). Pengamatan awal menunjukkan bahwa perilaku negatif meningkat di antara remaja yang berpartisipasi dalam permainan ini. Kecanduan game, pengabaian tanggung jawab sehari-hari, dan penurunan hubungan sosial dan akademik adalah beberapa masalah yang muncul (Arif & Aditya, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecerdasan emosional memiliki peran penting dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh remaja, termasuk dalam konteks bermain game online (Rosyad & Hidayanto, 2024).

Menurut penelitian yang dilakukan Ridwan Fajar Ramadhan dkk., Permainan yang memungkinkan terjadinya trash-talking berpotensi memberikan dampak yang buruk bagi penggunanya, terutama jika diakses oleh anak-anak dan remaja. Karena emosi mereka yang tidak stabil dan masa peralihan mereka (Fajar Ramadhan et al., 2023). Dalam game online Mobile Legends, trash talk disebabkan oleh dua hal: faktor internal dan eksternal (Ambarwati et al., 2022). Faktor eksternalnya yaitu keinginan yang kuat untuk mencapai level tertinggi dalam game online. Sedangkan faktor internal yaitu lingkungan yang kurang terkontrol (Syahril Ramadhan & Hadikusuma Ramadan, 2023).

Permasalahan yang kita hadapi adalah dengan maraknya game mobile legends sehingga mempengaruhi perubahan komunikasi kelompok di kalangan remaja siswa. Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi antara orang dan kelompok. Bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pikiran, perasaan, ide, dan konsep seseorang. Bahasa menjadi sangat penting bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari untuk melakukan banyak hal (Zabrina Fitri Novi Amanda et al., 2024). Bahasa berhubungan langsung dengan perilaku seseorang.

Meningkatnya minat remaja terhadap game online, khususnya Mobile Legends, menimbulkan perhatian karena dampak negatif yang muncul, seperti kecanduan, pengabaian tanggung jawab, serta penurunan hubungan sosial dan akademik (Putri et al., 2021). Kecerdasan emosional dianggap berperan penting dalam membantu remaja mengatasi tantangan yang dihadapi dalam konteks permainan ini (Rosyad & Hidayanto, 2024).

Penelitian oleh Ridwan Fajar Ramadhan dkk. menyoroti dampak negatif dari trash-talking dalam permainan, yang dapat berbahaya bagi anak-anak dan remaja yang emosinya masih labil (Fajar Ramadhan et al., 2023). Trash talk dalam Mobile Legends dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu keinginan untuk mencapai level tertinggi, dan faktor internal, seperti lingkungan yang kurang terkontrol (Ambarwati et al., 2022).



Selain itu, maraknya game Mobile Legends berdampak pada perubahan komunikasi kelompok di kalangan remaja. Bahasa, sebagai alat komunikasi, sangat penting dalam menyampaikan pikiran, perasaan, ide, dan konsep, serta berhubungan langsung dengan perilaku individu (Zabrina Fitri Novi Amanda et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara mendalam dan observasi. Tahapan penelitian dilakukan melalui beberapa langkah : identifikasi dan seleksi responden peneliti memilih siswa remaja yang bermain game mobile legends di sekolah menengah kejuruan negeri 1 tembilahan. Pengumpulan data data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan siswa remaja sekolah menengah kejuruan negeri 1 tembilahan, serta mengobservasi langsung terhadap komunikasi kelompok ketika bermain game mobile legends. Analisis data yang di peroleh di analisis menggunakan metode analisis tematik, di mana peneliti mengidentifikasi tema-tema terkait pemanfaatan game mobile legends dan komunikasi kelompok siswa remaja sekolah menengah kejuruan negeri 1 tembilahan. Pengujian validitas data untuk memastikan validitas data, peneliti menggunakan Teknik triangulasi dengan memadukan data dari wawancara dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perubahan perilaku remaja di masa lalu dan sekarang dapat dilihat dari pengaruh game online mobile legends terhadap perilaku remaja, yang merupakan pengaruh dari zaman modern, mengakibatkan remaja menjadi pecandu game online mobile legends. Jika digunakan dengan bijak, game online Mobile Legends dapat membantu remaja berprestasi dalam olahraga elektronik yang sudah diatur oleh pemerintah. Mereka dapat mengikuti kompetisi ini dan berprestasi dalam olahraga elektronik.

Menurut suprpto (2009), Komunikasi adalah proses yang terdiri dari elemen yang saling terkait, sehingga orang yang berkomunikasi bertindak dan bereaksi secara keseluruhan. Menurut pernyataan tersebut, setiap pemain dapat menentukan apakah mereka nyaman berada dalam satu kelompok atau tidak karena para pemain saling berinteraksi dalam menyampaikan dan menanggapi informasi yang telah disampaikan (Studi et al., 2023).

Menurut wiryanto (2006), Pola komunikasi adalah kegiatan yang berkelanjutan yang dilakukan berulang kali dalam jangka waktu tertentu. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pemain game Mobile Legends yang bermain game online menemukan tujuan yang sama saat berbicara menjadi kegiatan yang berulang-ulang. Perilaku setiap pemain cenderung memengaruhi komunikasi yang digunakan dalam komunikasi antar pemain. Pemain yang lebih lama bermain game online merasa lebih memahami segala hal dalam permainan, sehingga komunikasi dapat



diperkuat dengan menstimulasi pemain lain untuk memahami apa yang disampaikan, sehingga pemain lain dapat mengikuti arahan dan mematuhi perintah.

Ketika para pemain merasa nyaman berinteraksi satu sama lain, komunikasi menjadi lebih lancar, yang dapat membantu permainan saat menyusun strategi berjalan lancar. Perilaku keakraban ini dapat mengubah para pemain secara bertahap sehingga mereka dapat menerima setiap masukan dengan baik tanpa merasa terintimidasi. Para pemain bahkan akan merasa lebih berani untuk bertanya tentang hal-hal yang dapat membantu mereka menang karena simbol perintah yang diberikan akan direspons langsung oleh pemain lain (Zis et al., 2021).

Dalam bermain game mobile legends harus memiliki 1 pemimpin untuk mengatur strategi sekaligus komunikasi dan mencapai tujuan. Pemimpin bukan hanya sebagai pengatur permainan tetapi juga komunikasi. Seorang pemimpin harus memiliki komunikasi yang bagus untuk mengatur suatu tim agar team tersebut meraih tujuan untuk kemenangan. Dalam game mobile legends tidak hanya pemimpin yang harus bertanggung jawab atas komunikasi tetapi rekan 1 kelompok mereka harus juga bertanggung jawab atas komunikasi tersebut.

Dengan adanya saling komunikasi di suatu kelompok tersebut untuk meraih tujuan menjadi lebih mudah. Bukan hanya kemenangan yang mereka raih tetapi pengalaman komunikasi yang baik untuk mencapai tujuan yang sama. komunikasi terjadi saat setiap pemain bertanya satu sama lain dan mendapatkan jawaban langsung atas pertanyaan yang diajukan oleh anggota lain. Dalam interaksi ini, setiap pemain mungkin memiliki sikap dan sifat yang dibentuk oleh lingkungannya sendiri, sehingga secara tidak langsung setiap pemain akan mengartikan makhluk.

Menurut Notoatmodjo (2010), Perilaku pada dasarnya adalah tindakan atau aktivitas dari organisme atau makhluk hidup yang bersangkutan. Perilaku manusia pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri, dengan lingkup yang sangat luas. Didasarkan pada pernyataan tersebut, perilaku keakraban dapat diartikan bahwa setiap aktivitas dapat saling berkaitan dan terkait dengan keakraban yang dimiliki setiap anggota. Dengan demikian, komunikasi menjadi lebih menarik karena semua hal yang terjadi terkait dengan keakraban setiap anggota.

Namun, banyak siswa remaja tidak menyadari pentingnya komunikasi yang efektif atau bagaimana menggunakannya dengan baik. Mereka mungkin hanya memberikan instruksi tetapi tidak tahu bagaimana melibatkan kelompoknya dalam diskusi yang lebih mendalam tentang instruksi agar meraih suatu kemenangan. Hal ini dapat menyebabkan kelompok menjadi tidak teratur atau bahkan kesalahan dalam menyampaikan informasi yang diperlukan untuk kemenangan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengajarkan remaja cara berkomunikasi dengan baik satu sama lain agar mereka dapat membangun lingkungan yang lebih mendukung untuk pertumbuhan kelompok.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari lebih banyak tentang bagaimana komunikasi kelompok antara siswa remaja dapat menciptakan lingkungan yang baik dan bagaimana siswa dapat membantu komunikasi kelompok.



KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa game online Mobile Legends memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku dan komunikasi kelompok remaja. Dalam konteks modern, permainan ini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama di antara pemain. Ketika dimainkan dengan bijak, Mobile Legends tidak hanya berpotensi untuk mengembangkan keterampilan dalam olahraga elektronik, tetapi juga mampu memperkuat komunikasi antar anggota kelompok.

Komunikasi dalam permainan ini berlangsung melalui interaksi yang berkelanjutan, di mana setiap pemain berkontribusi dalam menyampaikan dan merespons informasi. Keberadaan pemimpin dalam tim sangat penting untuk mengatur strategi dan memfasilitasi komunikasi yang efektif. Namun, tantangan muncul ketika banyak remaja tidak menyadari pentingnya komunikasi yang efektif, yang dapat mengakibatkan ketidakberesan dalam kelompok.

Pentingnya membangun komunikasi yang baik di antara anggota kelompok menjadi kunci untuk mencapai tujuan bersama, baik dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan tentang komunikasi yang efektif perlu ditingkatkan di kalangan remaja, agar mereka dapat lebih memahami dan menerapkan keterampilan komunikasi yang baik dalam berbagai situasi. Penelitian ini menekankan perlunya pengembangan lingkungan yang mendukung komunikasi kelompok, yang dapat berkontribusi pada pertumbuhan dan prestasi remaja di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 243–255. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Fajar Ramadhan, R., Zaimah Dalimunthe, R., & Dian Dia Conia, P. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1–11.
- Putri, R. C. S., Budiyo, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i1.16>
- Rosyad, R. S., & Hidayanto, S. (2024). The Influence of Emotional Intelligence on Toxic Behavior in Playing the Online Game Mobile Legends. *International Journal of Advanced Multidisciplinary (IJAM)*, 3(2), 263–275.
- Studi, P., Komunikasi, I., Komunikasi, F., & Desain, D. (2023). Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (IN-GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di



- Bandung Ihsan Irwanto. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3702–3710.
- Syahril Ramadhan, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Zabrina Fitri Novi Amanda, Robby Firdaus Rachman, Hesti Kartika Sari, Tarsianus Jebarus, & Eni Nurhayati. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>