

## Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online* “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga

<https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>

Darma Putra Satria<sup>1</sup>, Herdefa Nabila<sup>1</sup>, Maulidia<sup>1</sup>, Muhammad Jabbar Rasel<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi InterStudi

Jl. Wijaya II No. 62, Kebayoran Baru, Jakarta 12160 - Indonesia

\*Email Korespondensi: [darmap506@gmail.com](mailto:darmap506@gmail.com)

---

### Abstract

One of the developments of information technology is online games that can be enjoyed by smartphone. Mobile Legends game is played ten men players, divided into two camps team red and the blue team. Mobile Legends as the popular character can be chosen by players. Communication in the Mobile Legend can be categorized as virtual communication. Virtual communication can be described as a research focus to understand the behavior of interpersonal communication online players of a game in Mobile Legends family environment. The methodology used qualitative approach, case study with three informants addicts game Mobile Legends 20-22 aged. Research shows, there change into a better direction in the formation of interpersonal communication. Their family environment this is because game Mobile Legend played a lot of people who need to win the game. This condition makes a change for the better in the ability of the interpersonal communication his players.

Keyword: Online Game , Mobile Legends , Virtual Communication , Interpersonal Communication , Behavior

**Keywords:** Online Game, Mobile Legends, Virtual communication, Interpersonal communication, Behavior

### Abstrak

Salah satu hasil perkembangan teknologi informasi adalah permainan *game online* yang bisa dinikmati melalui *smartphone*. Permainan *Mobile Legends* merupakan *game online* yang dimainkan sepuluh orang pemain yang terbagi menjadi dua kubu, yaitu tim merah dan tim biru. *Mobile Legends* digemari karena banyaknya karakter yang bisa dipilih oleh pemainnya. Komunikasi dalam *game Mobile Legend* dapat dikategorikan sebagai komunikasi virtual. Penelitian ini fokus untuk memahami perilaku komunikasi interpersonal pemain permainan *online Mobile Legends* di lingkungan keluarga. Metode penelitian yang digunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dengan tiga informan pecandu permainan *Mobile Legends* berusia 20 hingga 22 tahun. Hasil penelitian menunjukkan, ada perubahan ke arah yang lebih baik dalam pembentukan komunikasi interpersonal mereka di lingkungan keluarga. Hal itu terjadi karena permainan *Mobile Legend* dimainkan banyak orang yang memerlukan komunikasi untuk memenangkan permainan. Kondisi itu membuat perubahan yang lebih baik terhadap kemampuan komunikasi interpersonal para pemainnya.

**Kata kunci:** *Game online*, Mobile Legends, Komunikasi virtual, Komunikasi interpersonal, Perilaku

---

## I. PENDAHULUAN

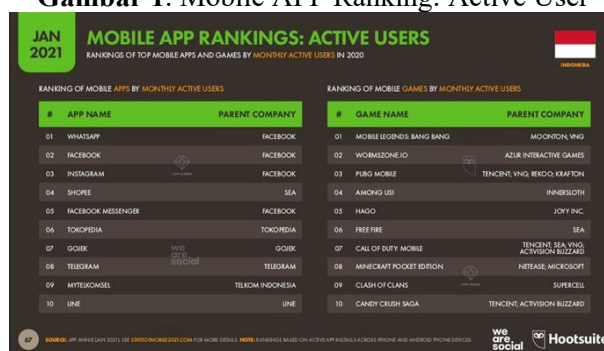
Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, perkembangan teknologi saat ini menjadi semakin pesat. *Smartphone* merupakan sebuah bukti hasil dari perkembangan teknologi. *Smartphone* memudahkan setiap orang dalam melakukan kegiatan sehari-hari, salah satunya dalam bidang hiburan. *Smartphone* sering digunakan orang-orang untuk mencari hiburan dalam bentuk *game online*.

*Game online* merupakan permainan yang mempertemukan banyak pemain dari berbagai macam daerah. Untuk mengakses *game online* dibutuhkan jaringan internet. Adam & Rollings, (2006) mengungkapkan, *game online* kurang tepat jika disebut sebagai jenis permainan, melainkan sebuah program untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Saat ini *game online* sangat digandrungi oleh hampir semua kalangan. *Game online* menarik untuk dimainkan, bahkan bagi sebagian orang *game online* sudah menjadi kebutuhan primer. Dahulu *game online* hanya dapat dinikmati melalui *personal computer* (PC), namun seiring dengan perkembangan zaman, kini *game online* bisa dinikmati di manapun dan kapanpun melalui *smartphone*.

Menurut *website* (esportku, 2021) *game online* yang sangat digandrungi saat ini salah satunya adalah Mobile Legends. Sejak pertama diperkenalkan pada 2016, Mobile Legends telah diunduh lebih dari seratus juta pengguna Android, membuat Mobile Legends berada di urutan teratas game paling populer di GooglePlay (Gambar 1). Permainan ini sangat digandrungi hampir semua remaja. Mobile Legends dimainkan oleh sepuluh orang, yang masing-masing dari tim terdiri dari lima orang.

Gambar 1. Mobile APP Ranking: Active User



Dilansir dari Datereportal (2021), permainan *Mobile Legends* menempati posisi pertama sebagai pengguna aktif paling banyak sepanjang tahun 2021. Dalam permainan *Mobile Legends* dibutuhkan strategi untuk memperoleh kemenangan. Permainan akan berakhir bila salah satu tim bisa merebut bangunan milik lawan. Menurut Ensiklopedia Pendidikan, strategi adalah seni mengirimkan kekuatan ke lokasi pertempuran dengan kondisi yang paling menguntungkan (Gulo, 2008).

Permainan ini banyak diminati remaja, dan banyak menimbulkan masalah, seperti *bullying* dan kecanduan terhadap permainan *Mobile Legends*. Penelitian tentang *game online* telah banyak dilakukan, antara lain oleh Amran (2020) tentang Kecanduan Game Online *Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. Kecanduan *game online* mempengaruhi emosi sensorik dan psikis siswa, karena siswa kurang istirahat, membuat mereka merasa letih. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung pemarah, merasa sakit hati, dan melontarkan kata kotor akibat kalah dalam permainan *game online*.

Sementara itu Tribun pada tahun 2018 mengabarkan, seorang wanita berumur 23 tahun di Filipina memiliki pengalaman buruk akibat kecanduan bermain *Mobile Legends* melalui *Facebook*. Wanita itu bermain *Mobile Legends* dari pukul sepuluh malam hingga pukul enam pagi. Akibat kebiasaannya tersebut ia menderita stroke. Penelitian Sugiono (2018) tentang *trash-talking* dalam *game online* di Indonesia menunjukkan, para pemain secara verbal sering menggunakan kata-kata kasar yang tidak pantas diucapkan.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti lebih fokus pada perilaku komunikasi interpersonal pemain *game online Mobile Legends* di lingkungan keluarga. Dalam komunikasi interpersonal terdapat keintiman relasi, pengendalian hubungan, ketertarikan interpersonal, dan strategi pemeliharaan hubungan.

Berdasarkan data di atas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana memahami dan mendeskripsikan perilaku komunikasi interpersonal pemain *game online mobile legends* di lingkungan keluarga. Peneliti ingin mengidentifikasi adakah perilaku komunikasi interpersonal pemain *game online mobile legends* di lingkungan keluarga.

## II. KERANGKA TEORI

Perilaku adalah golongan dari tindakan atau perbuatan seseorang dengan bereaksi terhadap sesuatu dan kemudian menjadikannya sebagai kebiasaan karena nilai-nilai yang diyakininya. Reaksi ini terbentuk menjadi dua, yaitu pasif dan aktif. Bentuk pasif adalah reaksi internal yang terjadi pada manusia dan tidak dapat dilihat orang lain, sedangkan bentuk aktif, tindakan yang terjadi dapat diamati secara langsung (Triwibowo, 2015).

Perilaku bisa dikatakan sebagai akibat dari berbagai macam pengalaman dan hubungan manusia dengan lingkungannya yang terwujud sebagai bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Tingkah laku adalah respon atau reaksi individu terhadap rangsangan yang datang dari luar atau dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010). Dalam Ensiklopedia Amerika (1997) dijelaskan, perilaku merupakan tindakan atau reaksi organisme terhadap lingkungannya.

### *Game online*

*Game online* dapat diartikan sebagai permainan daring. Adam dan Rollings (2006) mengungkapkan *game online* harus dipahami sebagai perkembangan teknologi daripada genre atau jenis game. Kata permainan bisa diartikan sebagai kegiatan yang bersifat rekreasi yang menimbulkan perasaan senang, mengisi waktu luang, atau sebagai kegiatan olahraga ringan.

Permainan umumnya melibatkan satu atau dua orang bahkan lebih. Permainan daring (*online game*) merupakan jenis *video game* atau permainan personal komputer yang membutuhkan sambungan internet. Pada permainan ini, *server* dan *clien* menjadi dua komponen penting. *Game* merupakan kegiatan untuk bersenang-senang yang melibatkan sekelompok orang serta melibatkan persaingan antara dua atau lebih pemain.

Chen (2006) mengungkapkan, *game* adalah aktivitas yang dikerjakan atas kehendak sendiri, tanpa ada paksaan, dan berbeda dengan dunia nyata. Khayalan yang didapatkan dalam *game online* akan diterima ke dunia nyata hingga menarik minat para pemain *game*. Permainan *game online* dirancang mempunyai daya tarik dan gambar yang tampak realistis sehingga mempunyai dampak yang luar biasa.

*Game* menggunakan jaringan internet, memberikan keunggulan lebih dibanding *game* yang tidak menggunakan jaringan internet. Para pemain disuguhkan fitur untuk berkomunikasi antarpemain melalui media *chatting*. *Game online* dapat membuat pemain kecanduan, karena menimbulkan rasa bahagia hingga kepuasan. Akibatnya terdapat rasa ingin mengulang aktivitas tersebut.

*Mobile Legends* adalah *game online* yang dibuat khusus untuk dimainkan melalui *smartphone*. Pemain *Mobile Legends* terdiri dari sepuluh orang yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu tim merah dan tim biru. Untuk memenangkan permainan, kedua tim dituntut harus membunuh karakter lawan dan menghancurkan semua bangunan musuh dan mempertahankan bangunan sendiri. Peta *game Mobile Legends* terdiri atas tiga jalur yaitu *top lane*, *middle lane*, *bottom lane*. Umumnya setiap jalur tadi diikuti oleh karakter pendukung yang dinamakan "*minion*". Karakter tersebut bermanfaat untuk membantu mempertahankan bangunan dan melawan musuh.

Setiap tim memiliki lima pemain yang bebas memilih karakter favoritnya untuk dikendalikan. Karakter kuat sering disebut sebagai *hero*, sedangkan karakter pembantu yang lebih lemah disebut *minions* (Moontoon, 2018). Dalam *game* ini, para pemain bukan hanya sekedar disuguhkan permainan, namun juga terdapat fitur *chat rooms*, *voice chat* agar pemain berkomunikasi untuk mengatur strategi dengan rekan satu tim guna meraih kemenangan.

### *Komunikasi Virtual*

Komunikasi virtual adalah pertemuan sosial dalam bentuk internet, membahas suatu permasalahan dan menghubungkan perasaan atau pikiran pengguna dengan hubungan yang terbentuk di dunia maya (Dede, 2018). Werner J. Severin dan James W. Tankard (2009)

menjelaskan, dalam komunikasi visual terdapat beberapa teori dasar yang meliputi: *Cyberspace* dari kata *cybernetics* dan *space*.

*Cyberspace* pertama kali dipopulerkan oleh William Gibson. Ia mengatakan dunia maya (*cyberspace*) merupakan sebuah kegiatan komunikasi yang berlangsung secara virtual dengan bantuan komputer dan internet. *Cyberspace* dapat digambarkan sebagai komunitas virtual yang tidak dibatasi oleh waktu, tempat, atau keadaan fisik atau material (Nasrullah, 2015).

Pada dunia virtual terdapat teori yang dikenal dengan nama *hyper* dan *hyper* personality. Teori tersebut merupakan tahap saat simbol digunakan sebagai pengganti objek dan pengalaman yang sebenarnya. Simbol atau tanda yang menampilkan diri sebagai penyederhanaan yang berlebihan dan upaya untuk memperjelas realitas (Baudrillard, 1988).

Dalam permainan *Mobile Legends*, para pemain dapat melakukan komunikasi virtual. *Game Mobile Legends* menyediakan fitur untuk para pemain berkomunikasi secara virtual, melalui *chatbox* dan *voice chat* yang tersedia dalam *game Mobile Legends* untuk berkomunikasi.

Dalam permainan *Mobile legends*, komunikasi interpersonal satu tim sering dilakukan oleh para pemainnya. Komunikasi interpersonal menurut Sugiyono dan Lestari, (2021) merupakan proses komunikasi yang melibatkan dua individu atau lebih secara tatap muka sehingga memerlukan tanggapan. Dalam komunikasi interpersonal terdapat keintiman relasi, pengendalian hubungan, ketertarikan interpersonal, dan strategi pemeliharaan hubungan.

Ketergantungan terhadap *game online* memiliki pengaruh interaksi menggunakan komunikasi interpersonal sangat lemah dan tidak ada korelasinya. Remaja yang kecanduan *game online* dapat menyebabkan komunikasi interpersonal mereka rendah. Hal ini sinkron dengan pendapat Griffiths (2004) yang mengatakan, para pemain *game online* mengabaikan kegiatan lain supaya tetap bermain *game online*. Mereka mengorbankan hobi lainnya, mengabaikan waktu tidur, kurang produktif, malas belajar, dan jarang bersosialisasi dengan teman atau keluarga. Selain itu kecanduan *game* juga dapat membuat mereka menjauh dari lingkungan sekitarnya.

Komunikasi interpersonal secara generik melibatkan dua orang, tetapi banyak hubungan melibatkan semua orang di dalamnya secara akrab. Komunikasi interpersonal bisa dikatakan sebagai proses komunikasi dua arah yang terjadi di antara dua orang atau lebih secara tatap muka, pribadi, dan melalui hubungan pribadi. Seperti diungkapkan Hardjana (2003), komunikasi interpersonal merupakan hubungan secara langsung yang melibatkan dua atau beberapa orang, dimana pengirim bisa mengungkapkan secara pribadi, dan penerima pesan bisa mendapat dan menanggapi secara pribadi pula.

Devito (1997) menyatakan, komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau melibatkan sekelompok kecil orang secara impulsif dan bebas. Ketika komunikasi interpersonal dilakukan, ada pemahaman dalam proses komunikasi, kemudian terjalin interaksi antarmanusia yang berkaitan dengan proses psikologis. Komunikasi interpersonal adalah ketrampilan dasar yang wajib dimiliki, dengan keterampilan komunikasi interpersonal maka seseorang akan mampu mengungkapkan pesan pada orang lain dan bisa menjalin interaksi.

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif berlandaskan paradigma post positivisme atau interpretatif dengan peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiyono, dan Lestari, 2021). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara tatap muka dengan pengguna *game online Mobile Legends* sebagai informan kunci penelitian.

Peneliti memilih tiga orang pemain *Mobile Legends* menjadi nara sumber dalam proses pencarian informasi. Narasumber yang peneliti pilih merupakan pemain yang setiap harinya selalu memainkan *game online Mobile Legends*.

Analisis data dilakukan secara sistematis untuk mempelajari dan menyusun data yang didapat dari proses wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, mengorganisasikan data ke dalam kategori, dan menggambarannya ke dalam unit-unit. Kemudian mesintesiskannya, menyusun menjadi model, memilih bagian penting yang harus dipelajari, dan menarik kesimpulan dengan cara yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono dan Lestari 2021).

Analisis data yang digunakan adalah analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga aliran kegiatan secara bersamaan, yaitu: minimisasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

#### IV. HASIL PENELITIAN

Berikut ini adalah hasil wawancara yang dilakukan. Pertama diadakan pada 28 Desember 2021 dengan informan HI, seorang mahasiswa. Menurut HI, ia telah bermain game online sejak 2017 dan menghabiskan waktu empat jam lebih setiap kali bermain game Mobile Legends. Informan HI bermain bersama tim yang sudah ia kenal dan memanfaatkan fitur *voice chat* untuk berkomunikasi dengan rekan satu timnya.

“Biasanya *ngomonging* strategi, kadang saling *sharing* cara main. Dalam permainan game online lima lawan lima, sangat penting untuk *ngatur* strategi biar bisa menang” kata Informan HI. Menurut HI, komunikasi sangat penting agar dapat memenangkan *game online* Mobile Legend. Komunikasi itu untuk mengatur strategi. “Strategi, kasih tau informasi musuh ada di mana, kapan harus serang kapan harus mundur, gitu *doang* sih.” kata Informan HI.

Pengaruh besar dalam game *online* Mobile Legends menurut informan HI membuat ia sulit bersosialisasi dengan orang sekitar. “Pengaruhnya kalo terlalu sering main, jadi jarang bersosialisasi, tapi kalo sama keluarga *gua* *enggga* berpengaruh, sama aja, *ya ngobrol-ngobrol aja kaya* selayaknya anggota keluarga” kata Informan HI.

Wawancara kedua, 29 Desember 2021, Informan DS seorang mahasiswa dan Barista. Menurut Informan DS: “*Game Mobile Legend* mengganggu komunikasi dengan orang tua maupun anggota keluarga, karena pulang kerja *sampe malem abis pulang kerja suka ga* langsung pulang, buat main bareng *Mobile Legends* sama temen” kata Informan DS.

Informan DS merasakan dampak buruk bermain game online yakni membuat komunikasi bersama keluarga kurang akrab. Namun ada juga dampak baiknya yakni sering berkomunikasi mengasah kemampuan berkomunikasi dengan sesama anggota tim *game online*, sebab setiap permainan harus berkomunikasi.

Wawancara ketiga dilaksanakan 30 Desember 2021 dengan Informan AG yang juga mahasiswa. Menurut Informan AG, bermain *game* membutuhkan komunikasi yang lebih agar tercipta komunikasi antarsesama pemain. Jika ada kekurangan dalam berkomunikasi pasti akan mempengaruhi strategi bermain pada satu team. “Semakin banyak *ngobrol*, maka komunikasi sama orang tua jadi lebih bagus “ kata Informan AG.

Informan AG mengatakan, saat bermain *game online* komunikasi antara dirinya dengan keluarga tidak berpengaruh, karena informan AG dapat membedakan komunikasi dalam keluarga dan kegiatan bermain *game online*. “*Game ga ngaruh* untuk komunikasi ke keluarga, karena game dan keluarga harus dibedakan” kata informan AG.

Pada dasarnya ketiga informan tidak merasa ada perubahan terhadap perilaku interpersonalnya di lingkungan keluarga. Namun satu informan merasa komunikasi kepada keluarga terganggu akibat bermain *Mobile Legend*.

Merujuk pada hasil penelitian di lapangan, ketiga informan mengaku kemampuan berkomunikasi mereka membaik berkat bermain *Mobile Legends*, karena dalam permainan *Mobile Legends* ada fitur komunikasi untuk memenangkan pertandingan. Maka secara tidak langsung kemampuan berkomunikasi mereka terasah dengan bermain game tersebut.

## V. KESIMPULAN

Terdapat perilaku komunikasi interpersonal yang baik pada pemain *game online* Mobile Legends. Hal tersebut tidak lepas dari peran *game online Mobile Legends* dalam membentuk perilaku komunikasi interpersonal antarpemain, karena dalam permainan *Mobile Legend* dibutuhkan komunikasi dengan rekan satu tim sehingga membantu mereka dalam mengasah kemampuan berkomunikasi. Dalam *game online Mobile Legends* ada dampak positif dan negatif terhadap perilaku komunikasi interpersonal.

*Game online* dapat dijadikan sebagai sumber mengasah kemampuan komunikasi dengan lebih baik lagi antarsesama pemain *game online*. Namun, para pemain sulit bersosialisasi dengan orang sekitarnya dan ada pula yang terganggu pola komunikasinya dengan keluarga.

*Mobile Legends* menyediakan komunikasi secara virtual, sehingga dapat membantu para pemain dalam melakukan komunikasi pada saat memainkan *game Mobile Legends*. Komunikasi sangat dibutuhkan untuk saling melengkapi dalam berkomunikasi dua arah, dan keterampilan berkomunikasi diperlukan.

### Daftar Pustaka

- Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al - Kalam Jurnal Komunikasi, Bisnis, dan Manajemen*, 8(1), 54–62.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>
- Kristanty, S., & Sunarya, D. M. (2019). *Interpersonal Communications of Parents and Adolescents in Tangerang to Overcome Mobile Legend Game Online Addictions*. 2–5. <https://doi.org/10.2991/icas-19.2019.106>
- Sugiyono & Lestari, P. (2021). *Metode penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Alfabeta.
- Stetina, B. U., Kothgassner, O. D., Lehenbauer, M., & Kryspin-Exner, I. (2011). Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 473–479. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.09.015>
- Flanagin, A. J. (2017). Online Social Influence and the Convergence of Mass and Interpersonal Communication. *Human Communication Research*, 43(4), 450–463. <https://doi.org/10.1111/hcre.12116>
- Jones, S. M., Bodie, G. D., & Koerner, A. F. (2017). Connections Between Family Communication Patterns, Person-Centered Message Evaluations, and Emotion Regulation Strategies. *Human Communication Research*, 43(2), 237–255. <https://doi.org/10.1111/hcre.12103>
- Newsome-Ward, T., & Ng, J. (2021). Between Subjectivity and Flourishing: Creativity and Game Design as Existential Meaning. *Games and Culture*, 0(0), 1–24. <https://doi.org/10.1177/15554120211048015>
- Karlsen, F. (2021). Balancing Ethics, Art and Economics: A Qualitative Analysis of Game Designer Perspectives on Monetisation. *Games and Culture*, 0(0), 155541202110495. <https://doi.org/10.1177/15554120211049579>
- Digital in Indonesia: All the Statistics You Need in 2021 — DataReportal – Global Digital Insights*. (n.d.). Retrieved January 14, 2022, from <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Kisahny Viral! Akibat Ketagihan Game Mobile Legends, Wanita Ini Terkapar di Rumah Sakit - Halaman 2 - Tribunbatam.id*. (n.d.). Retrieved January 14, 2022, from

<https://batam.tribunnews.com/2018/06/08/kisahnyaviralakibatketagihan-gamemobilelegendswanita-initerkapar-di-rumah-sakit?page=2>

Sugiono, L. A. (2018). *Trash-Talking dalam Game Online pada User Game Online di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)*. 1–12.