

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

<https://doi.org/10.25008/caraka.v3i1.65>

Darma Putra Satria, Herdefa Nabila, Maulidia, Muhammad Jabbar Rasel  
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi InterStudi - Indonesia

### ABSTRACT

Various types of online games can now be enjoyed only through smartphones, one of the most popular online games is Mobile Legends. Mobile Legends game is an online game made specifically to be played via smartphones. In Mobile Legends, there are ten people who are divided into two camps, namely the red team and the blue team. Besides that, what makes Mobile Legends very popular is because of the many characters that players can freely choose. In the Mobile Legends game, there are various features that we can use to communicate, such as chatbox and microphone, the chatbox feature is used by players to send messages in the form of text, while the microphone feature is like communicating via telephone, players can send voice messages. This feature makes it easier for players to communicate. Communication in the Mobile Legend game can be categorized as virtual communication. Virtual communication is defined as communication that is delivered and received through cyberspace. In contrast to virtual communication, interpersonal communication can be said to be communication between two or more people who are face to face so that it requires a response. Everyone's interpersonal communication skills are different, this is what makes researchers interested in researching the effects of addiction to playing the Mobile Legends game on the players' interpersonal communication skills. This study focuses on the impact of addiction to playing the online game Mobile Legends on interpersonal communication skills. The research method used is qualitative with a case study approach. The researcher interviewed three informants who were addicted to the Mobile Legends game between the ages of twenty to twenty-two. The results of this study indicate that there is a change for the better in the formation of their interpersonal communication in the family environment, because the Mobile Legend game is played with many people, so communication is needed to win the game, so that it makes better changes to the interpersonal communication skills of the players. the player.

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

### ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman yang kian maju, membuat perkembangan teknologi saat ini menjadi semakin pesat. Salah satu hasil dari berkembang teknologi ialah *game online*. Beragam jenis *game online* kini bisa dinikmati hanya melalui *smartphone*, salah satu *game online* yang paling digemari adalah *Mobile Legends*. *Game Mobile Legends* merupakan *game online* yang dibuat khusus untuk dimainkan melalui *smartphone*. Dalam *Mobile Legends* terdiri dari sepuluh orang yang terbagi menjadi dua kubu, yaitu tim merah dan tim biru. Selain itu yang membuat *Mobile Legends* sangat digemari dikarenakan banyaknya karakter yang bisa bebas dipilih oleh pemainnya. Di dalam *game Mobile Legends* terdapat bermacam fitur yang bisa kita gunakan untuk berkomunikasi, seperti *chatbox* dan *microphone*, fitur *chatbox* digunakan pemain untuk mengirim pesan yang berbentuk teks, sedangkan fitur *microphone* layaknya sedang berkomunikasi melalui telepon pemain bisa mengirimkan pesan suara. Dengan adanya fitur tersebut dapat memudahkan para pemainnya untuk berkomunikasi. Komunikasi dalam *game Mobile Legend* dapat dikategorikan sebagai komunikasi virtual. Komunikasi virtual didefinisikan sebagai komunikasi yang disampaikan dan diterima melalui dunia maya. Berbeda dengan komunikasi virtual, komunikasi interpersonal bisa dikatakan komunikasi antara dua orang atau lebih yang langsung bertatap muka sehingga

memerlukan tanggapan. Kemampuan komunikasi interpersonal tiap orang berbeda-beda, hal tersebutlah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti tentang efek dari kecanduan bermain *game Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal para pemainnya. Penelitian ini fokus terhadap perilaku komunikasi interpersonal pemain *game online Mobile Legends* di lingkungan keluarga. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Peneliti mewawancarai tiga informan pecandu game *Mobile Legends* dengan usia dua puluh hingga dua puluh dua tahun. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perubahan kearah yang lebih baik dalam pembentukan komunikasi interpersonal mereka di lingkungan keluarga, Karena game *Mobile Legend* dimainkan dengan banyak orang, sehingga komunikasi diperlukan untuk memenangkan permainan, sehingga hal tersebut membuat perubahan yang lebih baik terhadap kemampuan komunikasi interpersonal para pemainnya.

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

Darma Putra Satria's email: <a href="mailto:darmap506@gmail.com">darmap506@gmail.com</a>
Para penulis menyatakan tidak mempunyai konflik kepentingan dalam penelitian dan penerbitan publikasi ini.
Copyright © 2022 (Darma Putra Satria, Herdefa Nabila, Maulidia, Muhammad Jabbar Rasel). Licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (CC BY-SA 4.0)
Available at <a href="http://caraka.web.id">http://caraka.web.id</a>
Submitted: 22 June 2022, Revised: 2 June 2021, Accepted: 14 July 2022

## 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 melakukan kegiatan sehari-hari, salah satunya sering digunakan untuk mencari hiburan dalam bentuk *game online*. *Game online* merupakan permainan yang mempertemukan banyak pemain dari berbagai daerah. Untuk mengakses *game online* dibutuhkan jaringan internet. Adam dan Rollings (2006) mengungkapkan, *game online* kurang tepat jika disebut sebagai jenis permainan, melainkan sebuah teknologi, sebuah program untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

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

Menurut *website esportku* (2021) *Game online* yang digandrungi saat ini salah satunya adalah *Mobile Legends: Bang Bang*. Sejak pertama dirilis tahun 2016, *game Mobile Legends* itu telah diunduh lebih dari 100 juta pengguna Android, membuat *game Mobile Legends* berada di urutan teratas sebagai *game* paling populer di GooglePlay. Permainan ini sangat digandrungi hampir semua orang khususnya remaja. *Mobile Legends* dimainkan oleh sepuluh orang yang masing-masing dari tim terdiri dari lima orang.

Selain itu dilansir dari datereportal (2021) dalam *Digital in Indonesia: All the Statistics You Need in 2021 DataReportal Global Digital Insights*, 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 dari tim merebut bangunan milik lawan.

Menurut Ensiklopedia Pendidikan, strategi adalah seni mengirimkan kekuatan ke lokasi pertempuran dalam posisi yang menguntungkan. Strategi dapat diartikan sebagai sebuah

seni, yaitu seni mengirimkan pasukan ke sebuah peperangan dengan kondisi yang paling menguntungkan (Gulo, 2008). Walaupun permainan ini banyak diminati remaja, namun bukannya tanpa masalah. Permasalahan timbul seperti *bullying* dan kecanduan terhadap permainan *Mobile Legends*.

Penelitian tentang game online ini telah banyak dilakukan, seperti penelitian Amran (2020) tentang Kecanduan Game Online *Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar yang pada intinya menyatakan kecanduan *game online* mempengaruhi emosi sensorik dan psikis siswa karena siswa kurang istirahat, membuat mereka merasa letih dan sakit. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung pemarah, merasa sakit hati, dan bahkan melontarkan kata kotor akibat kalah tantangan *game online*.

Selain itu dilansir dari Tribun, pada tahun 2018 seorang wanita berumur dua puluh tiga tahun asal Filipina membagikan pengalaman buruknya akibat kecanduan bermain *Mobile Legends* melalui *Facebook*. Wanita tersebut biasa bermain *Mobile Legends* dari pukul sepuluh malam hingga pukul enam pagi, akibatnya ia menderita penyakit stroke.

Selain itu penelitian Sugiono (2018) tentang *trash-talking* dalam *game online* pada *user game online* di Indonesia menunjukkan *trashtalking* oleh *user game online Mobile Legends* dan *Arena of Valor* secara verbal dengan menggunakan tekstual. Dalam pemilihan kosa kata saat melakukan *trash-talking user game Mobile Legends dan Arena of Valor* di Indonesia sering menggunakan kata-kata mengenai kecerdasan dan intelegensi, alat kelamin, aktivitas seksual, binatang dan umpatan bahasa Jawa, seperti kata bodoh, goblok, anjing, jancuk.

Perbedaan penelitian tersebut dengan membedakan dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian yakni tentang 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 mendekripsikan 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.

#### 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 bentuk, yaitu bentuk pasif dan bentuk aktif. Bentuk pasif adalah reaksi internal yang terjadi pada manusia dan tidak dapat dilihat oleh orang lain secara langsung sedangkan bentuk aktif adalah ketika tindakan 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 bahwa perilaku merupakan sebuah tindakan atau reaksi organisme terhadap lingkungannya.

Sementara itu, *games* menurut Webster Dictionary didefinisikan sebagai sebuah pertunjukan, fisik atau mental, dan terdapat peraturannya. Games tersebut berfungsi sebagai sarana hiburan, rekreasi, atau untuk memenangkan perjudian.

*Game online* dapat diartikan sebagai permainan daring. Selain itu Adam dan Rollings (2006) mengungkapkan *game online* harus dipahami sebagai hasil perkembangan teknologi

daripada genre atau jenis *game*. Kata permainan bisa diartikan sebagai sebuah kegiatan yang bersifat rekreasi yang menimbulkan perasaan senang, mengisi waktu ketika luang, atau sebagai sarana 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 *online* maka *server* dan *clien* menjadi dua komponen terpenting. *Game* merupakan kegiatan yang bersifat untuk bersenang-senang yang melibatkan sekelompok orang. Biasanya *game online* melibatkan persaingan antara dua atau lebih pemain.

Chen (2006) mengungkapkan, *game* adalah aktivitas yang dikerjakan atas kehendak sendiri tanpa paksaan, dan berbeda dengan dunia nyata, lalu khayalan yang didapatkan dalam *game online* akan diterima ke dunia nyata hingga menarik minat para pemain *game*. *Game* mampu dijelaskan menjadi pencapaian yang wajib dicapai oleh pemain yang memilih apa yang wajib dilakukan oleh pemain. Secara mekanisme permainan, *game online* dirancang agar mempunyai daya tarik tersendiri, mempunyai gambar yang tampak realistis dan mempunyai dampak yang luar biasa.

*Game online* menggunakan jaringan internet memberikan keunggulan lebih dibanding *game* yang tidak menggunakan jaringan internet, lantaran para pemain disuguhkan fitur untuk berkomunikasi antar pemain lain memainkan *game* yang serupa melalui media *chatting*. *Game online* juga dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan. Kecanduan *game online* merupakan kesenangan lantaran dapat menimbulkan rasa bahagia hingga kepuasan tersendiri. Akibatnya terdapat rasa ingin mengulang lagi aktivitas yang menyenangkan pada saat bermain *game online*.

### *Mobile Legends*

*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 untuk bisa 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*, dan umumnya setiap jalur tadi diikuti oleh karakter pendukung yang dinamakan "*minion*". Karakter tersebut bermanfaat untuk membantu mempertahankan bangunan dan melawan musuh.

Di setiap tim, terdapat lima pemain yang bebas memilih karakter favoritnya. Dalam *game Mobile Legends* karakter, sering disebut para pemainnya sebagai "*hero*". Karakter pembantu yang lebih lemah disebut "*minions*" (Moontoon, 2018). Para pemain bukan hanya sekedar disuguhkan permainan, namun juga terdapat fitur *chat* seperti *chat rooms*, *voice chat* (*speaker & microphone*) yang dirancang agar pemain bisa saling berkomunikasi menggunakan teks atau berkomunikasi secara lisan sehingga memudahkan para pemain *game* mengatur strategi tim untuk meraih kemenangan.

### *Komunikasi Virtual*

Komunikasi virtual adalah pertemuan sosial dalam bentuk internet, di mana orang-orang membawa masalah nyata untuk dibahas dalam waktu yang lama dan menghubungkan perasaan atau pikiran pengguna dengan hubungan yang terbentuk di dunia maya (Dede, 2018). Werner J. Severin dan James W. Tankard (2009) menjelaskan di dalam komunikasi visual terdapat beberapa teori dasar meliputi: *Cyberspace* dari kata *cybernetics* dan *space*.

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

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

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

### *Komunikasi Interpersonal*

Dalam permainan *mobile legends*, komunikasi interpersonal antarrekan 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 komunikasi interpersonal sangat lemah dan tidak ada korelasinya. Remaja yang kecanduaan *game online* dapat menyebabkan komunikasi interpersonal yang rendah, begitu juga sebaliknya. Penelitian ini menggunakan teori dari Griffths (2004) yang menyatakan para pemain *game online* mengabaikan kegiatan yang lain supaya sanggup bermain *game online*. Mereka mengorbankan kegiatan lain, mengabaikan waktu tidur, kurang produktif, malas belajar, dan jarang bersosialisasi dengan teman dan keluarga. Selain itu kecanduan *game* juga dapat membuat mereka menjauh dari lingkungan sekitarnya.

Komunikasi interpesonal adalah turunan dari dua suku kata, menurut awalan inter yang berarti "antara" lalu istilah person, yang berarti "orang". Komunikasi interpesonal 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 yang diungkapkan Hardjana (2003), komunikasi interpersonal merupakan hubungan secara langsung yang melibatkan dua atau beberapa orang, di mana 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 oleh seorang, dengan menggunakan keterampilan komunikasi interpersonal maka seseorang akan mampu mengungkapkan pesan pada orang lain dan bisa menjalin interaksi menggunakan orang lain.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme atau interpretatif yang alamiah, di mana penelitian adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono dan Lestari, 2021). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah wawancara secara tatap muka dengan pengguna *game online Mobile Legends* sebagai informan kunci penelitian.

Hasil wawancara tersebut untuk memperoleh bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pemain *game online Mobile Legends* di lingkungan keluarga, dan untuk mencari, mengambil dan menemukan informasi tentang komunikasi virtual dalam *game Mobile Legends*. Peneliti memilih tiga orang pemain *Mobile Legends* untuk mejadi sumber dalam proses pencarian informasi. Narasumber yang dipilih merupakan pemain yang setiap harinya selalu memainkan *game online Mobile Legends*.

Analisis data bisa dikatakan sebagai proses sistematis mempelajari dan menyusun data yang didapat dari proses wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, mengorganisasikan data ke dalam kategori, dan menggambarkannya ke dalam unit-unit, mensintesiskannya, menyusun menjadi model, memilih mana yang penting dan mana 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 dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman (1992). Analisis ini terdiri dari tiga kegiatan yang dilakukan secara bersamaan, yaitu: minimisasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

## HASIL PENELITIAN

Untuk menjawab permasalahan dan tujuan penelitian ini, yaitu untuk memahami dan mendeskripsikan perilaku komunikasi interpersonal pemain *game online mobile legends* di lingkungan keluarga. Setelah data direduksi, maka didapat data sebagai berikut:

**Tabel 1.** Tabel rangkuman hasil koding

No	Informan	Keterampilan Komunikasi di Lingkungan Keluarga	Kemampuan Bersosialisasi Secara Langsung
1	HI	A	A
2	DS	A	-
3	AG	A	-

Simbol A = ada    Simbol - = tidak ada

Proses wawancara yang pertama dilakukan pada 28 Desember 2021 dengan informan HI sebagai mahasiswa. Menurut Informan satu, bermain *game online Mobile Legends* sama seperti dengan *game dota*. Informan satu telah bermain *game online* sejak tahun 2017. Informan HI menghabiskan waktunya hingga empat jam lebih untuk bermain *game online Mobile Legends*. Dalam memainkan permainan *Mobile Legends* informan HI bermain bersama tim yang sudah ia kenal. Informan HI memanfaatkan fitur *voice chat* untuk berkomunikasi dengan rekan satu tim. “Biasanya ngomonging strategi sama kadang saling sharing cara main. Dalam permainan *game online 5 vs 5*, komunikasi sangat penting untuk ngatur strategi biar bisa menang” (Informan HI).

Menurut informan, HI sangat penting peran komunikasi agar dapat memenangkan *game online Mobile Legend* dengan cara mengatur strategi. “Kalo strategi sendiri biasanya,

*kasih tau informasi musuh ada di mana, kapan harus serang kapan harus mundur, gitu doang sih.”* (Informan HI).

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

Namun dengan adanya pengaruh tersebut waktu untuk komunikasi dengan keluarga masih tetap bisa membagi waktunya untuk keluarga. *“Kalo untuk gua ngga berpengaruh sama aja, ya ngobrol-ngobrol aja kaya selayaknya anggota keluarga”*(Informan HI).

Wawancara informan kedua, 29 Desember 2021. Informan DS adalah seorang mahasiswa dan bekerja sebagai Barista. Menurut Informan DS: *“Game Mobile Legend ini sedikit mengganggu komunikasi bersama orang tua maupun anggota keluarga, karena pulang kerja sampe malem abis pulang kerja suka ga langsung pulang buat main bareng Mobile Legends sama temen”* (Informan DS).

Informan dua merasakan adanya dampak baik dan buruk yaitu dampak buruknya kurang adanya komunikasi bersama keluarga. Dampak baiknya yaitu: *“Baiknya karena sering berkomunikasi di dalam game mobile legend jadi secara ga langsung ngasah kemampuan komunikasi juga si jadinya ga kaku”* (Informan DS).

Adanya pengaruh baik dalam membentuk komunikasi untuk para pemain karena setiap permainan harus memiliki komunikasi yang mendalam suatu team, sehingga dapat melatih dalam berkomunikasi.

Wawancara ketiga dilaksanakan pada 30 Desember 2021 dengan Informan AG, seorang mahasiswa. Menurut Informan AG, bermain *game* membutuhkan komunikasi yang lebih agar tercipta komunikasi yang lebih baik antar sesama pemain. Jika ada kekurangan dalam berkomunikasi pasti akan mempengaruhi strategi dalam bermain pada satu team. *“Game moba komunikasi penting, semakin banyak ngobrol sama orang jadi komunikasi sama orang tua jadi lebih bagus”* (Informan AG).

Informan AG saat bermain *game online* tidak memberi pengaruh komunikasi terhadap keluarga karena informan AG dapat membedakan keutamaan dalam komunikasi dalam keluarga ataupun dalam *game online*. *“Game ga ngaruh untuk komunikasi ke keluarga, karena game game keluarga keluarga jadi harus bisa dibedakan”*(informan AG).

### *Perilaku Komunikasi Interpersonal di Lingkungan Keluarga*

Perilaku adalah golongan dari tindakan atau perbuatan seseorang dengan bereaksi terhadap sesuatu dan kemudian menjadikannya kebiasaan karena nilai-nilai yang diyakininya. Komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang melibatkan dua individu atau lebih secara tatap muka sehingga memerlukan tanggapan.

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

Merujuk pada data di lapangan, ketiga informan mengaku kemampuan berkomunikasi mereka membaik berkat bermain *Mobile Legends*, karena dalam permainan *Mobile Legends* penting adanya komunikasi untuk memenangkan pertandingan. Maka secara tidak langsung kemampuan berkomunikasi mereka terasah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan, terdapat perilaku komunikasi interpersonal yang baik. Hal tersebut tidak lepas dari peranan *game online Mobile Legends* dalam membentuk perilaku komunikasi interpersonal, karena dalam permainan *Mobile Legend* dibutuhkan komunikasi dengan rekan satu tim sehingga membantu mereka dalam mengasah kemampuan mereka berkomunikasi. Dalam *game online Mobile Legends* terdapat dampak positif dan negatif dari bermain *game online* terhadap perilaku komunikasi interpersonal.

Pengaruh pemain *game online Mobile Legends* dalam komunikasi terhadap keluarga, sebagian pemain mendapatkan dampak baik dan buruk. *Game online* dapat dijadikan sebagai sumber mengasah kemampuan komunikasi dengan lebih baik lagi antar sesama pemain *game online*, namun pada *game online* terdapat pengaruh kepada pemain untuk sulit bersosialisasi dengan orang sekitar dan adapula yang mengganggu komunikasi bersama orangtua maupun anggota keluarga.

*Mobile Legends* menyediakan komunikasi secara virtual, sehingga sangat membantu para pemain dalam melakukan komunikasi pada saat memainkan *game Mobile Legends* yang dibutuhkan pemain dalam berkomunikasi dua arah.

## 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. *AI - 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>
- 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/kisahny-viral-akibat-ketagihan-game-mobile-legends-wanita-ini-terkapar-di-rumah-sakit?page=2>
- Kristanty, S., & Sunarya, D. M. (2019). *Interpersonal Communications of Parents and Adolescents in Tangerang to Overcome Mobile Legend Game Online Addictions.* January, 2–5. <https://doi.org/10.2991/icas-19.2019.106>
- Sugiyono & Lestari, P. (2021). *Metode peneltian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*, Jakarta: Alfabeta.
- 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.
- 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>
- Crawford, G., & Gosling, V. K. (2011). *ot fo r D is tri bu Edited by ot fo r D Library of Congress Cataloguing in Publication Data is tri bu tio.*
- 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>