

**FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP
PERILAKU KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI MAHASISWA FAKULTAS
EKONOMI UNIVERSITAS DARMA AGUNG MEDAN**

Oleh:

Daniel P Bangun ¹⁾
Elza Ismy Sara Sintia Harahap ²⁾
Universitas Darma Agung, Medan ^{1,2)}

E-mail:

Bangun1977@gmail.com ¹⁾

Elzachintya98@gmail.com ²⁾

ABSTRACT

The development of Internet cannot be separated from the what is called new media. New media offers users to choose the appropriate information to use, control information, interactivity is the main concept of understanding new media, the emergence of virtual reality, virtual communities and virtual identities appear with the presence of new media. Currently there are games that are very addictive in society, namely Mobile Legends Game. Mobile legend players tend to be less concerned about their surroundings, sleep long, get information late and are lazy. This study uses a qualitative research method where the research method is based on the philosophy of postpositivism, which is used to examine the condition of natural objects, with the object of research being a phenomenon from playing mobile legend and how is the interpersonal communication of mobile legend players. The conclusion from the phenomenon of playing the Oline Mobile Legend game on interpersonal communication behavior of students of the Faculty of Economics, Darma Agung University. On the positive side, they get great satisfaction. While on the negative impact, they tend to lose track of time, forget assignments, forget to sleep more often and even tend not to feel sorry for sacrificing the materials they spend in order to meet their needs such as buying more packages to play games and to buy premium items in the mobile legend game. In addition, it has a negative impact in terms of communication or interpersonal communication relationships that eliminate empathy, because they like to give insults and blasphemy to fellow players and can be to non-players and with friends who do not play mobile legend even though they create intimacy with fellow mobile legend players and have a language which is understood only by the game player.

Keywords: *Interpersonal Communication, Mobile Legend Online Game, Student Behavior*

ABSTRAK

Perkembangan Internet tidak dapat dipisahkan dengan yang disebut media baru. Media baru menawarkan para penggunanya untuk memilih informasi yang sesuai untuk digunakan, mengendalikan informasi, interaktivitas merupakan konsep utama pemahaman tentang media baru, munculnya virtual reality, komunitas virtual dan identitas virtual muncul seiring hadirnya media baru. Saat ini ada game yang sangat membuat kecanduan di masyarakat yaitu Game Mobile Legends. Pemain mobile legend

sangat cenderung kurang peduli terhadap sekitar, lama tidur, telat mendapat info dan malas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dengan objek penelitian adalah fenomena dari bermain mobile legend dan bagaimana komunikasi antar pribadi para pemain mobile legend. Kesimpulan dari Fenomena bermain game Oline Mobile Legend Terhadap perilaku komunikasi antar pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma agung. Pada dampak positifnya, mereka mendapatkan kepuasan yang luar biasa. Sedangkan pada dampak negatifnya, mereka cenderung lupa waktu, lupa tugas, lebih sering lupa tidur dan bahkan cenderung tidak merasa sayang untuk mengorbankan materi yang mereka keluarkan demi untuk memenuhi kebutuhannya seperti beli paket lebih untuk bermain game dan untuk membeli item premium dalam game mobile legend tersebut. Selain itu berdampak negatif dalam hal berkomunikasi atau hubungan komunikasi antar pribadinya yang menghilangkan empati, karena suka memberikan makian dan hujatan kepada sesama pemain dan bisa ke yang bukan pemain dan dengan teman yang tidak bermain mobile legend walaupun menciptakan keakraban dengan sesama pemain mobile legend dan memiliki bahasa tersendiri yang dimengerti hanya si pemain game.

Kata Kunci :Komunikasi Antar Pribadi , Game Online Mobile Legend, Perilaku Mahasiswa

1. PENDAHULUAN

Kehadiran era teknologi digital dan informasi menjadi moment di mana perkembangan media baru memberikan kemudahan bagi kita untuk memiliki ketergantungan kepada koneksi internet. Internet yang gampang diakses, menjadikan ada banyak fasilitas yang dapat dinikmati untuk dijadikan pilihan terhadap cara berkomunikasi. Internet juga mempermudah akses untuk berkomunikasi dengan satu dengan yang lainnya, daerah, provinsi bahkan negara dengan mudah dan cepat. Fenomena ini menjadikan banyak akses yang dapat memfasilitasi berbagai ragam fitur, game, dan lainnya. Salah satunya adanya Fitur Game Mobile Legend yang sangat diminati saat ini. Pemain mobile legend sangat cenderung kurang peduli terhadap sekitar, lama tidur, telat mendapat info dan malas. Seperti objek penelitian, terlihat beberapa dari mereka pernah memainkan mobile legend. Dan yang menarik mereka memiliki team bermain mobile legend, dengan nongkrong di cafe sampai larut malam. Dan bahkan dilanjut juga dirumah setelah mereka pulang, bahkan postingan mereka semua tentang mobile legend. Dalam komunikasi, para pemain mobile legend ini memiliki sifat yang tertutup dengan teman-teman

lainnya. Ketika sedang bersama teman-teman yang lain membahas tugas kampus ataupun yang lainnya, dia malah sibuk dengan hapenya, karena pada saat main mobile legend dia tidak mau di ganggu karna takut kalah dengan gamenya yang berdurasi singkat. Saputra (2008:1) dijelaskannya seseorang menemukan dirinya melalui kegiatan bermain dan ketika akan menghadapi permasalahan yang terjadi di hidup sehari-hari yang dapat diproyeksikan melalui kegiatan bermain Game Online. Selain itu Saputra (2008:10) menyebutkan melalui permainan game, seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi bahkan saling mencoba berkompetisi dalam memecahkan sebuah permasalahan yang dekat dengan kehidupan manusia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan proses interaksi antara dua orang atau lebih untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Komunikasi secara umum bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada orang lain. Komunikasi yang baik adalah komunikasi yang dapat dimengerti dan diterima oleh orang lain. Selain dengan cara verbal,

komunikasi juga bisa dilakukan dengan bahasa tubuh atau dilakukan dengan bahasa tubuh atau menggunakan gesture untuk tujuan tertentu.

Komunikasi Antar Pribadi

Sebagai makhluk sosial, manusia sudah memiliki dorongan akan kebutuhan berinteraksi. Melalui inetraksi dengan sesama manusia, mereka belajar dan beradaptasi di lingkungannya. dari belajar merangkak, akhirnya mampu berdiri dan mandiri, berjalan, hingga ke taraf berkomunikasi dengan baik dengan lainnya. Bahkan bias mengembangkan potensi dalam diri serta hal lain yang membutuhkan interaksi dengan orang lain.

Dalam kajian ini ada dua jenis komunikasi yakni komunikasi secara tatap muka (face to face). Maupun komunikasi tidak langsung atau menggunakan media seperti smarphone, telpon, dan media lainnya.

Komunikasi antar pribadi sangat efektif untuk merubah prilaku orang lain, bila terdapat persamaan mengenai makna yang dibincangkan. Tanda khusus yang ada di komunikasi antar pribadi ini terletak pada aru balik langsung. Arus balik tersebut memiliki daya tangkap yang mudah untuk komunikator baik secara verbal dalam bentuk kata maupun non verbal dalam bentuk bahasa tubuh seperti anggukan, senyuman,, menyernyitkan dahi, dan lain sebagainya.

New Media

Ketika kita berbicara tentang new media maka tidak akan lepas dari media lama. Kehadiran teknologi komunikasi membuat pertumbuhan fasilitas komunikasi juga tumbuh cepat dan beragam dengan segudang fasilitas.

New Media adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Beberapa contoh dapat Internet, website, komputer multimedia, permainan komputer, CD-ROMS, dan DVD. Media baru bukanlah televisi, film, majalah, buku, atau publikasi berbasis kertas.

Game Online

Game online adalah kegiatan yang dimainkan sehingga menimbulkan

kesenangan atau fun walaupun memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. (Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer) game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisamenggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2 , X- Box dan sejenisnya.

• Game Mobile Legend : Bang-Bang

Game Mobile Legends Bang-bang (MLBB) yang rilis pada tanggal 11 Juli 2016 diterbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China, dimana perusaan Moonton yang mengembangkan game moba MLBB, walaupun masih banyak perusahaan game yang berbasis moba lainnya.

Bang-bang adalah Game Mobile Legents yang sangat disukai masyarakat akhir-akhir ini. Mulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa bahkan mahasiswa sangat menyukai game battle yang sangat menarik ini, karena kita bisa menentukan hero apa yang digunakan untuk melakukan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim kita agar srtategi yang diatur tersusun dengan rapi. Dalam permainan ini kita bisa membuat grup atau squad dengan orang pilihan kita sendiri, yang akan bersaing dalam kompetisi kejuaraan game internasional ataupun local. MLBB itu sendiri adalah sebuah game bergenre multiplayer online battle area (MOBA) atau Multiplayer Online Battle Area yang mirip sekali dengan game Dota bergenre role playing games (RPG) atau Role Playing Game. Multiplayer game itu sendiri adalah jenis game yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara online. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, yang menggunakan konsep strategi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai

instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara menetapkan ciri-ciri khusus dan pengelompokan dari pengambilan data dari objek yang tujuan penelitiannya adalah untuk melihat fenomena dari bermain mobile legend dan bagaimana komunikasi antar pribadi para pemain mobile legend yang akan diteliti dari Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan. Fakultas ekonomi terdiri dari 2 jurusan yaitu Manajemen dan Akutansi.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, narasi, dan tingkah laku. Dalam hal ini yang terjadi pada gamers baik ketika bermain maupun setelah bermain game online MLBB. Data ini berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik yang berwujud pertanyaan ataupun kata-kata.

Dalam pengambilan data dari objek yang akan diteliti dari Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan. Fakultas ekonomi terdiri dari 2 jurusan yaitu Manajemen dan Akutansi, jumlah mahasiswa akutansi semester 8 berjumlah lebih kurang 84 orang, sedangkan jumlah mahasiswa manajemen semester 8 kurang lebih 137 orang.

Pengambilan sampel hanya semester 8 karena berhubungan dengan tingkat komunikasi yang lebih matang dan sudah dianggap tingkatan tertinggi yang masih dikatakan aktif dan lebih terlihat komunikasinya pada pemain game mobile legend dengan mahasiswa lain yang setingkatnya. Dengan hanya mengambil sampel orang yang hanya bermain mobile legend saja sebagai patokan utamanya, bisa dibilang terlebih dahulu mencari sampel yang bermain game mobile legend saja.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang merupakan hasil penelitian ini didapat dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dengan narasumber. Diperoleh data bahwa masyarakat terkhusus mahasiswa menjadikan game Mobile Legends Bang Bang sebagai kebutuhan yang amat sangat diinginkan dan berdampak yang besar dalam kehidupan

sehari harinya. Seperti yang kita ketahui, mahasiswa seharusnya sudah mampu memilah apa yang menjadi prioritas yang terbaik dalam hidup mereka dan tidak terjerumus ke arah yang negatif. Dari hasil penelitian, terlihat mahasiswa sudah sampai ke taraf yang rentan terhadap berbagai tantangan teknologi, termasuk Mobile Legends Bang Bang. Pikiran dan alam sadar mereka tergerus dalam memuaskan kesenangan mereka dalam menggunakan aplikasi ini sehingga timbul candu. Dan kecanduan ini telah berdampak dalam kemampuan mengatur waktu belajar dan kesempatan untuk melakukan aktifitas sehat yang dapat mereka lakukan seperti berolah raga dan sebagainya. Menurut pengakuan para informan, mereka setidaknya membutuhkan sekitar 5 jam dalam sehari semalam untuk bermain Mobile Legends Bang Bang. Kegemaran nge-game yang telah menjadi candu bagi mahasiswa ini memang telah membutuhkan mereka sehingga mereka mau untuk mengorbankan apapun, karena menurut mereka hal itu sudah menjadi 'kebutuhan' yang harus dipenuhi. Bila ditelisik lebih lanjut, kesenangan bermain Mobile Legends Bang yang membuat mereka terlena dan membuat mereka lupa waktu belajar dan tidak fokus kepada prioritas hidup yang seharusnya mereka kerjakan,

5. SIMPULAN

Atas dasar uraian dalam bab-bab yang telah dianalisis dari Pola komunikasi dan perilaku mereka secara antar pribadi dari rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Faktor utama yang mendorong para mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Semester 8 menjadi kecanduan bermain game Mobile Legends Bang Bang adalah karena:
 - (a) terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka terhadap game Mobile Legends Bang Bang,
 - (b) mereka juga membutuhkan refreasing guna untuk menghilangkan stress dari aktivitas perkuliahan

- (c) di samping itu, mereka juga tengah mengikuti trend yang sedang marak di lingkungan sekitarnya
2. Pada dampak positifnya, mereka mendapatkan kepuasan yang luar biasa. Sedangkan pada dampak negatifnya, mereka cenderung lupa waktu, lupa tugas, lebih sering lupa tidur dan bahkan cenderung tidak merasa sayang untuk mengorbankan materi yang mereka keluarkan demi untuk memenuhi kebutuhannya seperti beli paket lebih untuk bermain game dan untuk membeli item premium dalam game mobile legend tersebut. Dan dampak negatif terlihat dalam hal berkomunikasi atau hubungan komunikasi antar pribadinya, seperti tidak ada empati karena dalam permainan individu sering memberikan makian dan hujatan kepada sesama pemain dan pemain lainnya, selain itu hubungan pribadi dengan teman yang tidak bermain mobile legend tidak akrab dan terkesan biasa, tetapi dengan sesama pemain mobile legend mereka bisa akrab dan memiliki bahasa tersendiri yang dimengerti hanya antar pemain game tersebut.

Saran

Bermain game memang menyenangkan terutama game Mobile Legend Bang-Bang yang lagi viral dan banyak dimainkan para kaula muda, maka bisa berikut :

1. Bermain game memang boleh tetapi harus dibatasi guna melakukan kegiatan penting lainnya terutama belajar dalam perkuliahan.
2. Bagi para pembaca bermain game online adalah kegiatan positif tapi jangan lah dilakukan dengan berlebihan apalagi bersifat ketergantungan sehingga melupakan sosialisasi antar pribadi kita dengan teman, keluarga, dan yang lebih penting tetap santun dalam bermain game agar menjadi gamer yang bertanggung jawab karena kalo kita tidak memahami perkembangan media apalagi game ini kita akan jatuh atau tertempa menjadi pribadi yang anti sosial, tidak berempati, dan

tidak bagusnya hubungan antar pribadi kita dengan orang disekitar kita.

6. DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Alex Sobur, M.Si. Semiotika Komunikasi. 2003. PT Remaja Rosdakarya: Jl. Ibu Inggit Garnasih No. 40, Bandung.

Ali Mohammad & Asrori Mohammad. Psikologi Remaja. 2011. Bumi Aksara: Jl. Sawo Raya No. 18, Jakarta

Deddy Mulyana, M.A., Ph.D. 2000. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Devito J. Komunikasi Antar Manusia. 1997. Profesional Books, Jakarta

Harsono, M, 2014, Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja, Surya University, Serpong

Effendy, Onong Uchjana, M.A. Komunikasi Teori Dan Praktek. 2007. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Grant, J.E & Kim, SW, 2003. Stop me because I can't stop myself : Taking Control of impulsive behavior, New York, NY : McGraw Hill.

Griffiths, M. D. (2014). Online Games, Addiction and Overuse of. Dalam P. H. Ang & R. Mansell (Ed.), The International Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi Anfusina, Volume 1, No. 1, Tahun 2013

Jakob Oetama, Sejarah social media dari Gutenberg sampai internet. 2006. Yayasan Obor Indonesia Jakarta.

Martin Lister. 2009. New Media: a critical introduction (Second Edition). Amerika

Rolling, Andrew, Ernest Adams. 2006. Fundamentals of Game Design, Prentice Hill. New Tork.

Saputra, W.R (2008). Hidup Dalam Dunia Game; Perbedaan Intensitas Bermain Game Online Ditinjau dari Gaya Hidup,Surabaya

Severin W.Teori Komunikasi Sejarah.2005.Metode dan Terapan di Dalam Media Mass.Prenada Media,Jakarta.

Syaibani, Yusuf Ahmad. 2011. New Media Teori dan Aplikasi.Surakarta

- **Sumber Internet**

Aidilampuh.blogspot.com/2016/03/kecanduan-game-online.html

http://dittanisa.blogspot.com/2012/07/pengertian-komunikasi-antar-pribadi_3215.html.

<https://infartikel.blogspot.com/2017/06/mobile-legends-game-moba-terbaik.html>.

<http://jurusankomunikasi.blogspot.com/2009/03/teori-teori-komunikasi.html>.

<https://simpledukasi.blogspot.com/2016/03/pengertian-game-online-dan-contohnya.html>.

<https://www.it-jurnal.com/definisi-dan-manfaat-new-media/>.

Young, K. S. (2007). Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment. article is reproduced from Innovations in Clinical Practice (Volume 17), artikel ilmiah, diambil

dari:<http://www.healthyplace.com/addictions/center-for-internet-addiction-recovery/internet-addiction-symptoms-evaluation-and-treatment>