

TRANSFORMASI PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGEND: BANG BANG (STUDI KASUS PADA PELAJAR SMA NEGERI 1 RANTAU SELATAN)

Indry Ayu Desvira¹, Nursapia Harahap², Indira Fatra Deni³

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: indryayu3@gmail.com¹, nursapiaharahap@uinsu.ac.id², indirafatradeni@uinsu.ac.id³

Abstract

This research is entitled "Transformation of Communication Behavior of Users of Online Game Mobile Legend: Bang-Bang". The purpose of this study was to find out how students' communication behavior changes after using the online game Mobile Legend: Bang-Bang and to find out how the activities of students after using the online game Mobile Legend: Bang-Bang. The theory related to this research is the uses and effects theory. This study uses a qualitative research methodology with a case study approach. The results of this study are changes in students' communication behavior towards people around them depending on their mood when they play the game. If they lose in the game, they will feel annoyed and angry which will carry over to the people around them, but when they win, they will feel happy and carry out activities as usual. Then there are no negative behaviors such as fighting that students follow from the game; students only tend to be carried away by harsh words in the game. Although the game has nothing to do with special subjects in the students' schools, there is knowledge that they get, namely knowing and understanding new foreign language vocabulary that can be practiced in the real world.

Keywords: Communication Behavior, Online Game, Mobile Legend: Bang-Bang

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legend: Bang-Bang". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku komunikasi pelajar setelah menggunakan game online Mobile Legend: Bang-Bang dan mengetahui bagaimana aktivitas para pelajar setelah menggunakan game online Mobile Legend: Bang-Bang. Teori yang berkaitan dengan penelitian ini adalah teori uses and effect. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil dari penelitian ini adalah perubahan perilaku komunikasi para pelajar terhadap orang disekitar tergantung suasana hati mereka ketika mereka bermain permainan tersebut. Apabila mereka kalah di dalam permainan tersebut mereka akan merasa kesal dan marah yang akan terbawa kepada orang sekitarnya, namun ketika mereka menang akan merasa senang dan melakukan aktivitas seperti biasanya. Kemudian tidak ada perilaku negatif seperti bertarung yang pelajar ikuti dari game tersebut, para pelajar hanya cenderung terbawa akan kata-kata kasar yang ada di dalam permainan itu. Walaupun permainan tersebut tidak ada hubungannya dengan mata pelajaran khusus disekolah para pelajar, namun ada ilmu yang mereka dapatkan yaitu banyak mengenal dan mengerti kosa kata bahasa asing baru yang dapat dipraktekkan dalam dunia nyata.

Kata kunci: Perilaku Komunikasi, Game online, Mobile Legend: Bang-Bang

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan zaman yang semakin pesat tidak dapat kita pungkiri banyaknya bermunculan teknologi-teknologi baru yang berdampak pada perubahan perubahan yang drastis, salah satunya adalah teknologi *smartphone*. Di era yang semakin maju ini berkembangnya teknologi *smartphone* dengan pesat tidak dapat dipungkiri lagi, bidang-bidang kehidupan menghadapi percepatan pertumbuhan yang begitu pesat.

Dengan adanya teknologi *smartphone* kita dapat dengan mudah mengakses internet. Internet juga berkembang sangat pesat dan meluas serta aplikasi yang muncul semakin banyak dan media sosial untuk berkomunikasi juga semakin beragam. Pada saat ini kehidupan umat manusia sangat bergantung pada kemajuan teknologi atau perkembangan zaman yang dimana *smartphone* serta internet dianggap penting pada zaman sekarang. Dengan adanya *smartphone* dan internet juga mempermudah masyarakat untuk terhubung atau berkomunikasi dengan keluarga serta kerabat yang jauh. Dengan mengakses internet kita juga akan banyak mendapatkan informasi dari berbagai penjuru daerah maupun dunia. Ini dinamakan sebagai *New Media Communication* dimana jarak sudah tidak lagi terlihat, pesan dan informasi.

Teknologi *smartphone* dan internet berdampak besar dan beragam bagi umat manusia zaman sekarang, terlebih salah satunya banyak digemari dalam segi hiburan. Masyarakat memiliki ragam cara untuk memenuhi kebutuhannya akan hiburan. Hiburan yang tak kenal batas usia adalah bermain, bermain salah hiburan yang paling menyenangkan, bermain menjadi alternatif hiburan dan hiburan yang paling mudah dilakukan adalah bermain *game* di *smartphone*.

Salah satu produk layanan atau aplikasi yang muncul akibat *smartphone* dan internet adalah *game online*. *Game online* didasarkan pada *game* elektronik dan visual. *Game online* ini dimainkan dengan menggunakan media *visual* elektronik. Salah satu *game online* populer berjenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* adalah *Mobile Legend* atau biasa disingkat ML di kalangan masyarakat. Menurut data dari *Google Playstore*, *game* ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali. *Game online Mobile Legend: Bang Bang* dirilis pada tahun 2016 dan mulai populer di Indonesia pada tahun 2017. Sistem permainannya adalah dengan cara mengatur satu karakter yang ada di daftar hero. Pemain memilih karakter dari daftar hero yang sudah mereka miliki, kemudian pemain membentuk kelompok atau grub yang berisi 5 orang untuk bertarung dengan para pemain lainnya.

Game ini banyak diminati dari berbagai kalangan, mulai dari anak anak, remaja, hingga orang dewasa. Tak jarang juga para pelajar berkumpul dan duduk di beberapa kedai coffee yang menyediakan *Wi-Fi* gratis untuk memainkan *game online Mobile Legend* tersebut. Ketika dilihat dari realita atau kondisi lapangannya ada perubahan yang terjadi pada para pengguna *game online* tersebut. Perubahan tersebut dari segi perilaku komunikasi. Perilaku adalah kumpulan reaksi, tindakan, kegiatan, kombinasi tindakan, reaksi dan jawaban yang dibuat seseorang, seperti proses berpikir, pekerjaan, jenis kelamin, dan lainnya. Menurut Sunaryo (2004: 3) dari sudut pandang biologis, perilaku adalah kegiatan atau aktivitas organisme hidup yang dapat diamati secara langsung atau tidak langsung. Secara umum perilaku adalah tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh makhluk hidup, perilaku juga sesuatu yang muncul apabila adanya rangsangan dari orang lain maupun dari diri sendiri. Perubahan perilaku yang terjadi pada para pemain *game online Mobile Legend* tersebut dilihat dari reaksi mereka setelah bermain permainan tersebut yang meluapkan amarahnya ketika *game* yang mereka mainkan mengalami kekalahan atau ada kendala lainnya yang membuat mereka terganggu. Para pemain *game online* tersebut cenderung akan marah bahkan tak sedikit dari mereka yang melontarkan kata-kata kasar karena

kekesalannya. Perilaku tersebut juga dirasakan oleh orang-orang yang ada disekitar para pemain *game online* tersebut, banyak yang beranggapan *game online* ini membawa perubahan bagi para penggunanya baik dalam segi perilaku maupun komunikasi. Perubahan juga terjadi pada pola belajar, ketika mereka asik dalam bermain *game* tersebut maka mereka lupa bahkan sedikit malas untuk belajar pelajaran sekolah.

Seperti yang kita ketahui komunikasi adalah mengacu pada kegiatan, oleh satu orang maupun lebih, yang mengirim dan menerima pesan, berlangsung didalam konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu serta kesempatan untuk melakukan umpan balik (Joseph, 2011: 24). Seperti yang kita semua tahu, komunikasi ada di mana-mana, di rumah, kampus, kantor, dan masjid: bahkan di semua aspek kehidupan kita. Artinya hampir semua aktivitas manusia dimanapun berada selalu dipengaruhi oleh komunikasi. Komunikasi selalu menjadi bagian integral dari kehidupan manusia (Pawit, 2010: 1). Kemudian mengapa masalah ini penting untuk diteliti dikarenakan setelah bermain *game online* terkadang para pelajar sangat susah untuk diajak berkomunikasi dan menjadi sangat jarang bersosialisasi dengan orang disekitar karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game*. Ketika diajak berkomunikasi para pengguna *game online* tersebut akan menjawab sesingkat mungkin bahkan tidak menjawab pertanyaan dari lawan bicaranya terlebih ketika sedang measa kesal karena permainan tersebut yang membuat mereka malas untuk berkomunikasi dengan sekitarnya. Mereka hanya asik berkomunikasi dengan grub mereka melalui smartphone dan tidak memperdulikan sekitar mereka. Bahkan para pemain *game online* tersebut cenderung sedikit marah apabila diajak berkomunikasi ketika sedang bermain *game online* tersebut. Dan objek dari penelitian ini adalah para pelajar yang bersekolah di SMA N 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

Berdasarkan uraian diatas dan melihat fenomena tersebut, maka peneliti berniat untuk meneliti dan memilih pengguna *game online Mobile Legend* sebagai fokus penelitian dan juga peneliti ingin mengetahui “Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Mobile Legend: Bang Bang*” terlebih untuk melihat bagaimana *game online Mobile Legend: Bang-Bang* membawa perubahan pada segi perilaku komunikasi bagi para pemain *game online* tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori *Uses and Effect* merupakan sintesa antara metode *Uses and Gratifications* dan teori efek tradisional. Dengan asumsi bahwa media memiliki kekuatan luar biasa terhadap khalayak, maka khalayak akan langsung terpengaruh oleh media tersebut. Konsep *Uses* (penggunaan) merupakan bagian atau tema yang sangat penting dari ide ini, karena pengetahuan tentang alasan penggunaan media akan memberikan cara untuk memahami dan memprediksi hasil dari proses komunikasi massa. Penggunaan media massa dapat memiliki banyak arti. Ini dapat berarti *exposure* yang semata-mata menunjuk pada tindakan mempresepsi.

Oleh karena itu, teori *uses and effect* merupakan teori yang menjelaskan hubungan antara komunikasi massa melalui media massa, dan menimbulkan efek bagi pengguna media massa. Contoh teori *uses and effect* dapat dilihat pada kebiasaan seseorang menonton,

memainkan atau mendengarkan media massa dalam kehidupan sehari-harinya, misalnya kebiasaan seseorang bermain game online mempengaruhi apa yang dimainkannya. (Burhan, 2006: 291).

Teori *Uses and Effect* pertama kali dikemukakan oleh Sven Windahl, teori ini merupakan sintesis antara pendekatan *Uses and Gratification* dan teori tradisional mengenai efek. Konsep dari “uses” merupakan bagian sangat penting. Karena pengetahuan yang mengenai penggunaan media yang menyebabkan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi massa (Kriyantono, 2006: 8). Teori ini jika dikaitkan dengan penelitian, maka penelitian ini menekankan tentang penggunaan *game online Mobile Legend: Bang-Bang* tersebut menghasilkan *effect* bagi para penggunanya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia *transformasi* diartikan sebagai perubahan rupa baik dalam bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya. *Transformasi* menurut Kuntowijoyo adalah konsep ilmiah atau alat analisis untuk memahami dunia. Karena dengan memahami perubahan setidaknya dua kondisi/keadaan yang dapat diketahui yakni keadaan pra perubahan dan keadaan pasca perubahan (Rasid Yunus, Jurnal UPI, Vol 14 No , 2013: 70). Menurut Anthony Antoniadis, 1990. *Transformasi* adalah suatu proses perubahan secara berangsur- angsur sehingga sampai pada sesi ultimate, perubahan dicoba dengan metode berikan reaksi terhadap pengaruh faktor eksternal serta internal yang akan memusatkan pergantian dari wujud yang sudah dikenal tadinya melalui proses menggandakan secara berulang- ulang atau melipatgandakan (Stephanie & Johansen, Jurnal Media Matrasain, Vol 8 No 2, Agustus 2011: 120) . Secara umum, *transformasi* adalah perpindahan atau perubahan suatu hal menjadi hal lain atau bentuk lain tanpa mengubah makna atau struktur yang terkandung di dalamnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perilaku dapat diartikan sebagai respon atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Menurut Skinner, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo (2003), Tingkah laku adalah tanggapan atau respon seseorang akan rangsangan atau rangsang dari luar. Karena perilaku ini terjadi melalui proses rangsangan pada organisme, kemudian organisme tersebut merespon, maka dari hal tersebut terjadilah respon perilaku. (<http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html>). Berdasarkan buku Psikologi untuk Keperawatan (2002) oleh Sunaryo, perilaku manusia hakekatnya, merupakan proses interaksi individu dengan lingkungannya sebagai manifestasi hayati bahwa dia adalah makhluk hidup. Perilaku manusia timbul karena adanya stimulus dan respons serta dapat diamati secara langsung atau tidak langsung (<https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/28/183432569/teori-perilaku-manusia>)

Menurut J.P. Chaplin, dalam Dictionary of Psychology yang dikutip oleh Ramayulis, tingkah laku merupakan, sembarang respon yang mungkin berupa reaksi, tanggapan, jawaban atau balasan yang dilakukan oleh organisme. Dan secara khusus tingkah laku juga bisa berarti suatu perbuatan atau aktifitas (Ramayulis, 2007: 99). Secara umum perilaku adalah segala tindakan yang dilakukan oleh individu. Dan tindakan ini ada apabila terjadinya rangsangan atau interaksi dengan individu lain. Perilaku komunikasi pertama yang dipelajari manusia berasal dari sentuhan orang tua sebagai respon atas upaya bayi untuk memenuhi kebutuhan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikasi dapat diartikan sebagai mengirim dan menerima pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Secara etimologis, kata “komunikasi” berasal dari kata latin “communication”, yang berarti berbicara keluar dan menyampaikan informasi, informasi, pikiran, ide, dan pendapat yang disampaikan seseorang kepada orang lain dengan mengharapkan tanggapan, tanggapan atau umpan balik orang lain. Komunikasi adalah proses yang berpusat pada pesan dan berbasis informasi. Komunikasi juga proses penyampaian pesan dari satu orang atau lebih yang ingin mengutarakan perasaan atau pendapatnya.

Menurut Wilbur Schram, komunikasi merupakan tindakan yang dilakukan dengan kontak antara pengirim dan penerima. Dengan bantuan pesan, pengirim dan penerima memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan symbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima serta ditafsirkan oleh penerima. Disamping itu menurut pakar seperti Everett M, Rogers komunikasi adalah proses yang didalamnya terdapat suatu gagasan yang dikirimkan dari sumber kepada penerima dengan tujuan untuk mengubah perilakunya (Suranto, 2010: 3).

Onong Uchjana Effendy (1984: 10) menyatakan bahwa kata lain yang mirip dengan komunikasi adalah komunitas (community) yang juga menekankan kesamaan atau kebersamaan. Komunitas adalah sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu dan mereka berbagi makna dan sikap. Tanpa Komunikasi tidak akan ada komunitas. Komunitas bergantung pada pengalaman dan emosi bersama dan komunikasi berperan menjelaskan kebersamaan itu. Oleh karena itu, komunitas juga berbagi bentuk komunikasi yang berkaitan dengan seni, agama, dan bahasa dan masing-masing bentuk tersebut mengandung dan menyampaikan gagasan, sikap, perspektif panangan yang mengakar kuat alam sejarah komunitas tersebut. Komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernafas. Sepanjang manusia ingin hidup maka ia perlu berkomunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat. (Cangara, 2006:1). Dengan adanya komunikasi kita dapat menyampaikan maksud dan tujuan yang ingin kita capai dan dengan adanya komunikasi orang lain paham apa yang kita inginkan.

Yang mendorong manusia ingin berkomunikasi dengan manusia lainnya adalah bahwa teori dasar biologi menyatakan ada dua kebutuhan, yaitu kebutuhan untuk bertahan hidup dan kebutuhan untuk beradaptasi dengan lingkungan. Selain dua kebutuhan dasar manusia tersebut, terdapat berbagai landasan yang melatarbelakangi alasan “mengapa manusia harus berkomunikasi”, yaitu mengekspresikan identitas diri, menjalin hubungan sosial dengan orang-orang di sekitar, mempengaruhi orang lain, berpikir atau bertindak sesuai dengan keinginannya. keinginan sendiri.

Game online mobile legend adalah *game MOBA* pertama yang muncul di Indonesia yang dirilis pada tahun 2016 dan booming di Indonesia pada tahun 2017. *Game* ini memiliki fitur on mic dan fitur chat yang dapat menghubungkan para pemain dengan pemain lainnya. Secara umum game online adalah permainan yang memanfaatkan teknologi *smartphone* dan jaringan internet. Dimana ketika para penggunanya ingin memainkan game tersebut maka

mereka harus terhubung terlebih dahulu dengan jejaring internet agar dapat diakses. Menurut Bodenheimer (1999), *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. Menurut Ariyana dan Arifianto, *game online* adalah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu *game* dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibandingkan komputer untuk penggunaan biasa (<http://difanurasmaniah.blogspot.com/2018/05/dampak-game-online.html>). Menurut Wikipedia permainan daring ini adalah permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer. Jaringan umum yang biasa digunakan adalah jaringan internet dan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel selalu digunakan. *Game online* biasanya diberikan sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan online, atau dapat langsung diakses melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan *game* tersebut. Anda dapat menggunakan komputer yang terhubung ke jaringan tertentu untuk bermain *game online* secara bersamaan. (https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring). *Game online Mobile Legends: Bang Bang* adalah *game MOBA* yang dirancang khusus untuk ponsel. Kedua tim lawan berusaha untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka untuk mengontrol jalan. Ketiga "jalur" ini disebut "atas", "tengah" dan "bawah" dan menghubungkan pangkalan. Di setiap tim, ada 5 pemain, dan setiap pemain dapat mengontrol avatar yang disebut "pahlawan" melalui perangkatnya sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer, yang disebut "minion", dihasilkan di basis tim dan mengikuti tiga jalur untuk mencapai basis tim lawan untuk melawan musuh dan menara.

Pandangan Islam Mengenai *Game online Mobile Legend: Bang-Bang: Bang-Bang*

Dalam islam hukum bermain *game online* boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih:

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بَاطِلٌ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

Artinya: *Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)".* (Imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhoir: 43)

Game atau permainan diperbolehkan oleh islam dikarekan islam bukanlah agama yang membelenggu manusia. Bermain *game* diperbolehkan asal *game* tersebut tidak melanggar perintah Allah seperti perjudian dan segala sesuatu yang diharamkan Allah.

Game online adalah sarana permainan yang menggunakan jejaring internet dan teknologi canggih seperti *handphone*, komputer, dll. *Game online* banyak diminati sebagai sarana hiburan untuk melepas rasa jenuh dan memungkinkan kita mendapatkan teman baru melalui *game online* tersebut. Ada baiknya ketika ingin bermain *game online* maka harus lebih teliti dalam memilih permainan yang akan dimainkan. Adapun jenis permainan yang

tidak boleh untuk dimainkan adalah permainan yang mengandung unsur negatif seperti perjudian.

Tidak dapat dipungkiri bahwasanya zaman sekarang sangat banyak permainan online yang berunsur perjudian. Kita juga tidak boleh terlalu terbawa suasana dari permainan yang kita mainkan seperti halnya kita sedang bermain permainan yang bertema berperangan atau pertengkaran maka tidak boleh membawa aksi yang ada di dalam permainan tersebut di dunia nyata karena Allah SWT sangat membenci orang-orang yang tidak menjunjung tinggi nilai kedamaian. Maka dari itu pilihlah permainan yang tidak mendatangkan sisi kenegatifan.

Secara universal, hiburan serta game yang cocok dengan syariaah islam harus terdapat 3 ketentuan sebagai berikut: Hiburan ataupun game wajib halal secara syariaah. Maksudnya tidak melenceng dari syariaah islam semacam berolahraga, renang, lari serta sebagainya. Hiburan ataupun game tidak boleh melalaikan kita dari kewajiban, misalnya kewajiban sholat, bekerja, menutup aurat, menuntut ilmu, berdakwah, serta sebagainya. Hiburan ataupun game tidak boleh membahayakan, misalnya berolahraga beladiri tanpa latihan yang benar, mendaki gunung tanpa persiapan raga ataupun perlengkapan yang mencukupi serta sebagainya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*). Dengan kata lain, studi kasus adalah studi di mana peneliti mengeksplorasi fenomena (kasus) tertentu dalam waktu dan kegiatan (prosedur, peristiwa, proses, lembaga, atau kelompok sosial) dan menggunakan berbagai kumpulan data untuk mengumpulkan informasi yang rinci dan mendalam menggunakan prosedur dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, Creswell mengungkapkan bahwa jika kita ingin memilih studi untuk suatu kasus, kita dapat memilih dari beberapa rencana penelitian atau rencana penelitian yang menggunakan berbagai sumber informasi, antara lain: observasi, wawancara, dokumen, dan laporan. (Sri Wahyuningsih. 2013: 3).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis data wawancara dan *observasi* penelitian diatas menunjukkan bahwa para pengguna *game online mobile legend* memiliki perasaan yang hampir sama mengenai *game online mobile legend* tersebut. Bagi sebagian orang bermain *game online* kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Banyak motif seseorang bermain *game online mobile legend* namun alasan yang sering muncul adalah mencari kesenangan dan mengisi waktu luang saja. Bagi para pelajar *game online mobile legend* ini sangat seru dan menarik untuk dimainkan. Didalam *game* tersebut ada tantangan tersendiri bagi yang memainkannya sehingga menjadi keseruan bagi para penggunanya, tak hanya itu didalam *game online mobile legend* tersebut para pengguna juga mendapatkan banyak teman dikarenakan sering bermain team dengan pengguna lainnya sehingga saling kenal dan banyak relasi sesama pemain (*user*). Dengan munculnya *game online*, setiap orang memiliki peluang untuk membangun hubungan baru di dalam game. *Game online* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang ada didalam *smartphone*. *Game online* sangat mudah di akses melalui

smartphone. Salah satu game online yang sedang ramai diberbagai kalangan adalah *game online Mobile Legend: Bang-Bang*. *Game online Mobile Legend: Bang-Bang* adalah game yang dikeluarkan pada tahun 2016 dan *booming* di Indonesia pada tahun 2017 sampai sekarang. *Game online mobile legend* ini membawa kesenangan tersendiri bagi para penggunanya. *Game online mobile legend* ini diminati diberbagai kalangan termasuk para pelajar. Para pelajar yang sudah sering memainkan *game online mobile legend* ini berpendapat bahwasanya game online mobile *legend* sangat menarik dan seru karena ada tantangan di dalam game tersebut. Para pelajar pengguna *game online mobile legend* awalnya hanya ikut-ikutan dengan teman mereka namun lama kelamaan mereka juga menjadi pengguna aktif *game online mobile legend* tersebut, sehingga pada akhirnya mereka banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online mobile legend* tersebut. Para pelajar bisa bermain *game online mobile legend* dalam kurun waktu lebih dari 2 jam dalam seharinya. Hal tersebut jika dilakukan terlalu sering tentu membawa perubahan bagi para penggunanya terlebih dari segi perilaku komunikasi mereka terhadap orang disekitar.

Perasaan para pelajar pengguna *game online mobile legend* hampir memiliki perasaan yang sama dengan apa yang mereka rasakan. Setelah bermain *game online mobile legend* perilaku komunikasi para pelajar dengan orang sekitar juga terbilang menjadi kasar terlebih ketika mereka kalah dalam permainan tersebut. Bahasa kasar yang awalnya hanya digunakan apabila berbicara dengan rekan-rekan atau teman karib serta dalam suasana yang sangat tidak terlalu resmi dalam bermain *game online mobile legend* tersebut, namun ketika berkomunikasi dengan orang sekitarnya atau diluar dari *game online mobile legend* tersebut bahasa kasar ini terbawa oleh para pengguna *game online mobile legend* tersebut. Penyebab terjadinya bahasa kasar dalam permainan ini apabila mereka diganggu dan ada team yang bermain bodoh atau noob dalam pertandingan game tersebut. Setelah bermain *game online mobile legend* juga perilaku para pelajar cenderung sangat malas ketika dipanggil atau disuruh oleh orang sekitarnya karena mau asik bermain *game online mobile legend* saja, mereka juga menjadi *slow respon* atau lama merespon perkataan orang disekitar. Bahkan ada sebagian dari pelajar pengguna *game online mobile legend* ini yang menjadi pendiam dan tidak banyak bicara kepada orang sekitar dan jarang bersosialisasi dengan sekitarnya karena terlalu asik bermain *game* dan mereka juga mengatakan lebih seru bercengkrama dengan sesama pemain game saja. Namun setelah bermain *game online mobile legend* tidak ada perilaku yang negatif berkaitan antara pemain dengan *game online* tersebut. Para pelajar juga tidak mengikuti perilaku seperti bertarung dan berantam pada permainan tersebut di dalam dunia nyata. Perilaku yang berkaitan dengan game hanyalah kebiasaan mereka yang *friendly* atau ramah kepada sesama pemain sehingga terbawa pada kehidupan nyata mereka, para pelajar menjadi lebih ramah kepada orang yang baru mereka kenal sehingga mereka mendapatkan banyak teman dan kelompok.

Namun setelah mereka bermain *game online mobile legend* ada beberapa perilaku karakter hero yang dijadikan motivasi bagi para pelajar. Dari karakter *hero* tersebut ada yang berperilaku seperti pemberani, gagah, kuat dan semangat. Hal inilah yang dijadikan motivasi oleh para pelajar dalam kehidupan nyata mereka. Dalam permainan tersebut apabila kita ingin mencapai suatu kemenangan atau mencapai hadiah maka kita harus berjuang terlebih

dahulu, harus melawan musuh terlebih dahulu. Itulah yang membuat para pelajar termotivasi dalam kehidupan nyata apabila mereka ingin mencapai sesuatu maka mereka harus berusaha terlebih dahulu.

Kemudian ada beberapa perilaku komunikasi negatif yang muncul ketika para pelajar tidak bermain *game online mobile legend*. Para pelajar akan merasa uring-uringan, merasa cepat bosan dan merasa gelisah apabila mereka tidak bermain game tersebut. Hal ini juga dibenarkan oleh orang tua para pelajar yang merasa bahwasanya para pelajar sudah kecanduan *game online mobile legend*.

Game online juga dapat memberikan dampak negatif bagi penggunaannya diantaranya adalah:

- a. Akan merasa gelisah apabila mereka tidak bermain *game online* tersebut
- b. Terlalu banyak menghabiskan waktu demi untuk bermain *game online*.
- c. Kurang perhatian dengan kondisi kesehatan mereka terutama pada mata yang terus terusan menatap layar handphone lebih dari 2 jam.
- d. Menimbulkan rasa malas dan kesal atau emosi ketika diajak berkomunikasi orang sekitar pada saat bermain game.

Hal hal tersebut harus dihindari para pengguna *game online mobile legend* jangan sampai mereka menjadi kecanduan dan membawa banyak perubahan pada diri mereka karena terlalu sering bermain *game online mobile legend*.

Adapun aktivitas para pelajar pengguna *game online mobile legend* setelah mereka memainkan *game* tersebut. Apabila dalam permainan tersebut mereka menang melawan musuh maka mereka merasa bahagia dan senang serta melakukan aktivitas seperti biasanya. Namun ketika mereka kalah dalam permainan tersebut mereka akan merasa kesal dan marah serta menjadi malas untuk melakukan aktivitas seperti biasanya. Namun 3 dari 5 informan melakukan aktifitas seperti biasanya setelah mereka bermain *game mobile legend*. Setelah bermain *game online mobile legend* dapat dikatakan aktivitas belajar para pelajar pengguna *game online mobile legend* menjadi terganggu, karena para pelajar menghabiskan banyak waktunya untuk bermain game online yang bahkan lebih dari 2 jam dalam sehari. Para pelajar lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada untuk belajar. Menurut mereka bermain game lebih seru daripada belajar. Para pelajar cenderung sedikit malas ketika mereka akan belajar. Namun 2 dari 5 pelajar lebih memilih membagi waktu mereka antara *game online* dengan pelajaran sekolah, sebisa mungkin mereka membagi waktunya agar pelajaran sekolah tidak terganggu.

Kemudian ketika ditanya adakah kaitan antara *game online mobile legend* dengan pembelajaran sekolah dan para pelajar memiliki perasaan dan jawaban yang sama. Mereka mengatakan tidak ada kaitannya antara permainan tersebut dengan pelajaran khusus disekolah. Namun para pelajar mendapatkan kosa kata baru dalam bahasa inggris yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Karena dalam permainan tersebut semuanya menggunakan bahasa inggris, jadi untuk mengerti alur dari permainan tersebut para pelajar harus mengerti arti dari bahasa di dalam permainannya. Ada juga beberapa kosa kata bahasa inggris yang mereka dapat dan mereka terapkan di dalam kehidupan nyata.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori *Uses and Effect*. Teori *uses and effect* adalah teori yang menjelaskan hubungan antara komunikasi massa yang disebarkan melalui media massa dan berdampak pada pengguna media massa yang menimbulkan *effect* bagi pengguna media massa tersebut. Teori ini jika dikaitkan dengan penelitian, maka penelitian ini menekankan tentang penggunaan *game online Mobile Legend: Bang-Bang* tersebut menghasilkan efek bagi para penggunanya. Contohnya adalah ketika seseorang terlalu sering menggunakan media sosial maka media sosial tersebut akan mendatangkan *effect* bagi para penggunanya. Maka teori ini berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan, dimana para pelajar pengguna *game online mobile legend* terlalu sering bermain *game online* sehingga membawa perubahan dari segi perilaku komunikasi bagi para penggunanya. *Effect* perubahan perilaku komunikasi yang ditimbulkan dari *game online mobile legend* tersebut seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwasanya para pelajar pengguna *game online mobile legend* memiliki suasana hati yang sama seperti apa yang mereka rasakan. Para pelajar akan merasa senang dan berperilaku baik kepada orang disekitar apabila mereka menang di dalam permainan tersebut, apabila mereka kalah dalam permainan tersebut maka para pelajar akan cenderung emosi dan kesal sehingga terbawa kepada orang disekitar mereka. *Uses* atau penggunaan para pelajar dalam bermain *game mobile legend* ini lebih dari 2 jam dalam sehari. Hal ini semakin memperkuat perubahan yang terjadi pada perilaku komunikasi para pelajar pengguna *game online mobile legend* karena mereka hampir setiap hari bermain *game online mobile legend* tersebut. Dan para pelajar cenderung mengikuti dan termotivasi oleh karakter-karakter *hero* di dalam permainan tersebut yang mempunyai sisi *positifnya*. Penggunaan *game online* yang terlalu lama dan terlalu sering akan membawa perubahan-perubahan bagi para penggunanya yang salah satu nya adalah perubahan perilaku komunikasi para pengguna *game online* tersebut. Inilah kaitan antara penelitian ini dengan teori yang digunakan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa para pelajar juga memiliki perilaku komunikasi yang berbeda dengan orang disekitarnya, sebagian pelajar menjadi sangat kesal dan marah ketika mereka kalah dalam permainan tersebut dan menjadikan mereka malas untuk berinteraksi dengan sekitarnya dan cenderung menjadi anak yang pendiam serta tidak banyak berbicara. Perilaku komunikasi para pelajar yang berkaitan dengan *game online mobile legend* tidak terlalu terbawa negatif. Perilaku komunikasi yang terbawa dari permainan tersebut adalah perilaku komunikasi yang sangat *friendly* atau ramah kepada semua orang. Jadi pada kehidupan nyata apabila mereka bertemu orang baru untuk bermain *game* maka mereka akan cenderung terbuka dan menerima orang tersebut yang membuat mereka memiliki banyak teman dan kelompok. Namun para pelajar tidak terlalu mencontoh perilaku buruk dari permainan yang mereka mainkan tersebut, permainan tersebut tidak menjadikan mereka arogan dalam kehidupan nyata walaupun permainan yang mereka mainkan adalah bertema pertempuran. Namun ada hal negatif yang muncul ketika para pelajar tidak bermain *game online mobile legend*, mereka akan cenderung merasa gelisah, seperti tidak tau ingin melakukan apa dan selalu merasa kesal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Zainal, 2014, *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip Teknik, Prosedur*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- As-salafi Luqman Muhammad, 2015 “*Al-Adab Almufrad (Kumpulan Hadits Adab dan Akhlak Seorang Muslim)*”, Jakarta: Griya Ilmu
- Aw. Suranto, 2010, *Komunikasi Sosial Budaya*, Yogyakarta, Graha Ilmu
- Bungin Burhan, 2006, *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi: Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Departemen Agama RI, 2005, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Jakarta: J-Art
- DeVito A. Joseph, 2011, *Komunikasi Antar Manusia, Edisi Kelima*, Tangerang Selatan, Karisma Publishing Group
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Haidir, Salim, 2019, *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*, Jakarta: Kencana
- <http://difanurasmaniah.blogspot.com/2018/05/dampak-game-online.html> (Diakses 1 April 2021, Pukul 18:00 WIB)
- <http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html> (Diakses pada 31 Maret 2021, Pukul 12:00 WIB)
- https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring (Diakses pada 3 April 2021, Pukul 13:23 WIB)
- <https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/28/183432569/teori-perilaku-manusia> (Diakses pada 1 April 2021, Pukul 18:00 WIB)
- K.Sabide Alif Muhammad, 2010, *Buku Ajat Metodologi Penelitian Sosial: Keahlian Minimum Untuk Teknik Penulisan Ilmiah*, Makassar, Fakultas Kehutanan Universitas Hasanuddin
- Khasanah Uswatun, 2020, *Pengantar Microteaching*, Yogyakarta, Penerbit Deepublish
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Mandey Johansen & Najoan Jill Stephanie, 2011, *Transformasi Sebagai Strategi Desain (Arsitektur Unstrat, Media Matrasain) Vol 8, No 2*
- Moleong, Lexy J.. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurudin, 2016, *Ilmu Komunikasi Ilmiah Dan Populer*, Jakarta: Rajawali Pers
- Onong Uchjana Effendy, 1984, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ramayulis, 2007. *Psikologi Agama*, Jakarta: Kalam Mulia
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, Cet. 6
- Sunaryo, 2004, *Psikologi Untuk Keperawatan*, Jakarta, Buku Kedokteran EGC
- Wahyuningsih Sri, 2013, *Metode Penelitian Studi Kasus (Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitian)*, Bangkalan-Madura, UTM PRESS

- Yunus Rasid, 2013, *TRANSFORMASI NILAI-NILAI BUDAYA LOKAL SEBAGAI UPAYA PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula di Kota Gorontalo)*, (Mahasiswa Magister S2 Pendidikan Kewarganegaraan Pascasarjana UPI) Vol. 14. No. 1, ISSN 1412-656X
- Yusup M. Pawit, 2010, *Komunikasi Instruksional Teori & Praktik*, Jakarta, PT Bumi Aksara