

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Salah satu dampak paling signifikan dari perkembangan teknologi adalah perubahan cara individu berkomunikasi dan bersosialisasi, terutama di kalangan remaja. Salah satu inovasi teknologi yang telah meraih popularitas luas adalah game online, yang tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga alat komunikasi dan kolaborasi. Di antara berbagai jenis game online, *Mobile Legends: Bang Bang* menonjol sebagai salah satu permainan paling digemari remaja di Indonesia dan dunia (Prensky, 2001; Gee, 2007).



Gambar 1

Sumber: <https://jagatplay.com/>

Game *Mobile Legends* menawarkan pengalaman bermain berbasis strategi yang memerlukan kerja sama tim. Dalam permainan ini, para pemain dituntut untuk saling berkomunikasi dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan pertandingan. Fitur-fitur komunikasi seperti obrolan teks, komunikasi suara (*voice chat*), serta sinyal dalam permainan dirancang untuk mendukung interaksi antar pemain secara langsung. Hal ini memberikan peluang bagi remaja untuk mengasah kemampuan komunikasi dan

membangun relasi sosial secara virtual (McGonigal, 2011; Santoso & Wahyuni, 2023).



Gambar2

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/>

Berdasarkan hasil survei digital dari Telkomsel, tSurvey.id, Mobile Legends: Bang-Bang merupakan game online yang paling banyak disukai di Indonesia. Mayoritas atau 67% responden memainkan game ini.

PUBG Mobile menempati peringkat kedua dengan persentase sebesar 28%. Lalu Clash of Clans menduduki peringkat ketiga dengan persentase 24%. Kemudian sebanyak 17% responden bermain Garena Free Fire, 10% bermain eFootball PES 2021 dan Candy Crush Saga.

Sisanya, responden yang bermain game Call of Duty: Mobile, Clash Royale, FIFA Soccer, Angry Birds, League of Legends: Wild Rift, State of Survival, Minecraft Pocket Edition, Rise of Kingdoms, Arena of Valor,

Pokemon GO, Honkai Impact 3, dan Roblox lebih sedikit yaitu berkisar antara 3% sampai 7%.

Survei itu juga menemukan bahwa Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan genre *mobile game* yang paling disukai di Indonesia dengan persentase 65%. Adapun MOBA adalah sebuah permainan multipemain daring yang bertema pertarungan di dalam arena. Genre *mobile game* yang paling disukai di Tanah Air berikutnya adalah *battle royale* dan *action/adventure* dengan persentase masing-masing 31% dan 16%.

Survei ini dilakukan terhadap 2.000 responden di Indonesia melalui fitur *audience profiler* dari tSurvey.id, sebanyak 1.000 responden di antaranya berasal dari Kota Metro/Kota Tier 1, dan sisanya dari Non-Metro. Mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki dengan proporsi hampir 75%. Lebih dari separuh responden berusia kurang dari 35 tahun (60%) dengan 2 dari 3 responden berstatus belum menikah. Kebanyakan responden berstatus pelajar, mahasiswa, serta orang dewasa yang bekerja (86%), dengan socio-economic status (SES) kelas menengah ke atas (73%).

Berdasarkan data terbaru pada tahun 2024, *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) tetap menjadi salah satu game online yang paling populer di Indonesia, dengan tingkat pemain aktif mencapai 78,74% dari keseluruhan pemain game online di Indonesia (*GoodStats, 2024*). Game ini terus mengalami peningkatan jumlah pemain, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda, yang memanfaatkan game ini tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial di dunia digital.

Meskipun data spesifik mengenai distribusi usia pemain MLBB pada tahun 2024 masih terbatas, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa 21,5% pemain game online di Indonesia berusia di bawah 20 tahun, sedangkan 49,9% lainnya berada dalam rentang usia 20 hingga 29 tahun (*Repository Ar-Raniry, 2024*). Hal ini mengindikasikan bahwa remaja, khususnya yang berada dalam

rentang usia 15-19 tahun, memiliki tingkat kepaparan yang tinggi terhadap game online, termasuk MLBB. Faktor utama yang mendorong tingginya minat remaja dalam bermain MLBB adalah aksesibilitas teknologi, fitur permainan yang kompetitif dan menarik, serta komunitas game yang luas yang memungkinkan mereka untuk terhubung dengan teman sebaya maupun pemain lain dari berbagai daerah.

Selain itu, tren ini juga dipengaruhi oleh perkembangan esports dan kompetisi *Mobile Legends* yang semakin berkembang, baik di tingkat nasional maupun internasional. Banyak remaja yang tertarik untuk terjun ke dunia game ini tidak hanya sebagai pemain kasual, tetapi juga sebagai calon atlet esports yang bercita-cita mengikuti turnamen profesional. Oleh karena itu, dengan tingginya tingkat kepaparan remaja terhadap MLBB, penting untuk memahami bagaimana game ini berkontribusi terhadap pembentukan pola komunikasi sosial mereka, baik di dalam dunia maya maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, popularitas *Mobile Legends* juga memunculkan berbagai tantangan dalam interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Komunikasi dalam game sering kali bersifat impulsif, situasional, dan dilakukan di bawah tekanan waktu. Kusuma et al. (2022) mengungkapkan bahwa kondisi ini dapat memicu emosi negatif, seperti frustrasi atau kemarahan, yang terkadang diekspresikan melalui kata-kata kasar. Jika kebiasaan ini terbawa keluar dari dunia permainan, pola komunikasi seperti ini dapat berdampak buruk pada hubungan sosial remaja di dunia nyata.

Selain itu, bentuk komunikasi dalam *Mobile Legends* cenderung temporer atau berorientasi pada tujuan tertentu, seperti kemenangan dalam permainan. Sifat komunikasi yang semacam ini berisiko mengurangi kemampuan remaja untuk membangun hubungan sosial yang mendalam dan autentik di dunia nyata. Turkle (2011) menyebutkan bahwa ketergantungan pada komunikasi virtual dapat menurunkan kualitas interaksi tatap muka, yang merupakan elemen penting dalam kehidupan sosial manusia.

Di sisi lain, game ini juga memiliki potensi positif dalam membentuk komunikasi sosial remaja. *Mobile Legends* mengajarkan pentingnya kerja sama tim, manajemen konflik, dan pengambilan keputusan secara kolektif. Menurut penelitian Hidayatullah (2020), aktivitas yang melibatkan kerja sama seperti ini dapat meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan berkomunikasi yang efektif pada remaja. Aspek-aspek ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan keterampilan sosial yang relevan dengan kebutuhan modern.

Game online juga dapat menjadi media pembelajaran sosial yang efektif jika dikelola dengan bijak. Penelitian Wijaya & Lestari (2024) menunjukkan bahwa pengalaman bermain game dapat memberikan remaja wawasan tentang pentingnya kerja tim dan empati, yang merupakan komponen penting dalam hubungan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* dapat menjadi alat pembelajaran sosial yang berharga jika digunakan secara konstruktif.

Meskipun demikian, perlu diakui bahwa komunikasi dalam *Mobile Legends* masih menghadapi tantangan signifikan, terutama dalam pengendalian emosi dan penggunaan bahasa. Anderson dan Bushman (2001) mencatat bahwa komunikasi yang agresif dalam konteks permainan dapat memperburuk konflik antar pemain dan berpotensi menciptakan lingkungan yang tidak sehat. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi pola komunikasi dalam game ini untuk meminimalkan dampak negatifnya.

Selain dampak positif dan negatif pada komunikasi sosial, game ini juga menawarkan perspektif yang lebih luas tentang bagaimana teknologi dapat mengubah cara manusia bersosialisasi. Buckingham (2008) menegaskan bahwa media digital, termasuk game online, harus dirancang untuk mendukung interaksi sosial yang sehat. Dalam konteks ini, *Mobile Legends* memberikan peluang untuk mengeksplorasi bagaimana komunikasi virtual dapat diintegrasikan dengan interaksi sosial di dunia nyata.

Dalam konteks remaja, fase ini merupakan tahap kritis perkembangan sosial. Remaja membutuhkan lingkungan yang mendukung pembentukan keterampilan komunikasi mereka, baik melalui interaksi langsung maupun virtual. Penelitian Santoso & Wahyuni (2023) menyoroti bahwa game seperti *Mobile Legends* dapat membantu membangun kepercayaan diri remaja dalam berkomunikasi, meskipun ada risiko yang harus dikelola.

Permasalahan komunikasi sosial pada remaja usia 15-20 tahun tidak hanya terbatas pada interaksi mereka di dalam game, tetapi juga membawa dampak signifikan pada kehidupan sosial mereka di luar game. Salah satu dampaknya adalah penurunan keterampilan komunikasi tatap muka. Remaja yang sering bermain game online seperti *Mobile Legends* cenderung lebih nyaman berkomunikasi secara virtual, yang dapat mengurangi kemampuan mereka dalam berinteraksi langsung dengan orang lain di dunia nyata. Menurut Setiawan, A., & Lestari, S. (2021), remaja yang terlalu banyak terlibat dalam komunikasi digital sering kali merasa canggung atau tidak percaya diri saat harus berkomunikasi secara langsung.

Selain itu isolasi sosial menjadi salah satu dampak yang sering terjadi. Remaja yang menghabiskan banyak waktu bermain game online dapat terisolasi dari lingkungannya, seperti keluarga dan teman sebaya. Mereka mungkin lebih memilih menghabiskan waktu di dunia maya daripada bersosialisasi di dunia nyata, yang pada akhirnya dapat menyebabkan kesepian dan rasa keterasingan. Nugroho, H. (2021) menunjukkan bahwa keterlibatan yang berlebihan dalam game online dapat mengurangi frekuensi dan kualitas interaksi sosial di lingkungan sekitar mereka.

Seperti Fenomena perilaku toxic dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) telah menjadi isu yang semakin marak di kalangan remaja dan mempengaruhi pola komunikasi sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku toxic ini mencakup penggunaan kata-kata kasar, penghinaan verbal, serta tindakan negatif lainnya yang bertujuan untuk merendahkan atau

memprovokasi pemain lain. Sebuah penelitian di Desa Sukaraja Nuban, Kecamatan Batanghari Nuban, Kabupaten Lampung Timur, menemukan bahwa remaja yang aktif bermain MLBB kerap menunjukkan perilaku komunikasi kasar, seperti memaki-maki, melakukan pelecehan verbal, serta menyalahkan pemain lain ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Tidak hanya itu, mereka juga sering melakukan tindakan seperti *flaming* (menghina pemain lain secara verbal), *griefing* (sengaja menghambat permainan), dan bahkan *cheating* (menggunakan program ilegal untuk mendapatkan keuntungan tidak adil) (*Eprints UMM Metro*, 2023).

Selain itu, fenomena serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan di Pulau Barrang Lompo, Kecamatan Kepulauan Sangkarrang, Kota Makassar. Studi ini menunjukkan bahwa remaja yang sering bermain MLBB cenderung meniru perilaku toxic dari lingkungan bermain mereka, baik di dalam game maupun di luar game. Faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku ini antara lain pengaruh lingkungan, pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas game, serta reaksi emosional yang muncul akibat tekanan kompetitif dalam permainan. Perilaku ini kemudian memperkuat pola komunikasi negatif, di mana penggunaan kata-kata kasar dan sikap tidak sportif menjadi sesuatu yang dianggap wajar di antara pemain (*Journal Unismuh*, 2022).

Bahkan, penelitian yang dilakukan terhadap mahasiswa di Palembang menunjukkan bahwa mereka pun tidak luput dari perilaku toxic saat bermain MLBB. Meskipun memiliki latar belakang akademik yang baik, mereka tetap terlibat dalam perilaku negatif seperti mengirim pesan ofensif kepada lawan atau rekan satu tim, menggunakan perangkat lunak ilegal, serta melakukan intimidasi secara verbal dan non-verbal terhadap pemain lain. Faktor utama yang memicu perilaku ini adalah kekesalan terhadap rekan satu tim yang dianggap kurang kompeten, pemain yang melakukan *AFK* (*Away From Keyboard*) atau keluar dari permainan, serta kurangnya koordinasi dalam strategi tim. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku toxic dalam MLBB tidak

hanya terbatas pada pemain kasual, tetapi juga terjadi pada kelompok dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi (*Repository Raden Fatah, 2023*).

Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku toxic dalam MLBB telah menjadi fenomena yang nyata dan meluas, mempengaruhi cara remaja berkomunikasi dan berinteraksi, baik dalam dunia maya maupun di kehidupan nyata. Interaksi yang terbentuk dalam game sering kali terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membentuk pola komunikasi yang kurang sehat di kalangan pemain. Oleh karena itu, pemahaman mengenai dampak sosial dari game online ini menjadi penting dalam mengeksplorasi bagaimana permainan seperti MLBB dapat membentuk pola komunikasi sosial remaja secara lebih luas.

Meningkatnya konflik interpersonal juga menjadi masalah yang sering dialami remaja akibat perilaku toksik yang terbawa dari game ke kehidupan sehari-hari. Remaja yang terbiasa dengan lingkungan game yang kompetitif dan sering kali penuh konflik dapat membawa perilaku tersebut ke dalam interaksi sosial mereka, yang dapat memperburuk hubungan dengan teman, keluarga, dan rekan sebaya. Rahman, A.F., & Susilo, A. (2021) menemukan bahwa perilaku toksik yang dipelajari dalam game dapat berlanjut ke dunia nyata, menyebabkan masalah dalam hubungan interpersonal mereka.

Kemudian fenomena Gaming Disorder atau kecanduan game online semakin menjadi perhatian di era digital ini karena berdampak besar pada perilaku remaja. Menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V)*, Gaming Disorder adalah kondisi di mana seseorang terlalu terobsesi dengan bermain game hingga mengabaikan aktivitas lainnya, sulit mengontrol waktu bermain, dan mengalami gangguan dalam berbagai aspek kehidupan seperti pendidikan, hubungan sosial, hingga kesehatan mental. Di Indonesia, data menunjukkan bahwa kecanduan game online di kalangan remaja cukup tinggi. Sebuah penelitian oleh Gurusinga (2021) melaporkan bahwa 77,5% remaja laki-laki dan 22,5% remaja perempuan mengalami

kondisi ini, yang berdampak pada menurunnya prestasi akademik, menjauhkan mereka dari interaksi sosial, serta membuat mereka kurang aktif secara fisik.

Dalam konteks teori sosialisasi yang dikemukakan George Herbert Mead, kecanduan game online dapat mengganggu proses penting di mana remaja belajar memahami peran mereka di masyarakat dan menerima norma sosial. Alih-alih membangun komunikasi sosial yang sehat, mereka justru semakin terisolasi dan kesulitan menjalin hubungan yang positif dengan orang lain. Karena itu, penting untuk mempelajari lebih dalam bagaimana kecanduan game online ini memengaruhi remaja, terutama dalam kaitannya dengan kemampuan mereka berinteraksi secara sosial, agar kita dapat menemukan cara yang lebih baik untuk mengatasi masalah ini dan mendukung perkembangan sosial mereka.

Dampak lainnya adalah penurunan empati. Remaja yang terus-menerus terpapar pada komunikasi yang agresif dan tidak peduli dalam game dapat mengurangi kemampuan mereka untuk memahami dan merasakan emosi orang lain. Handayani, R., & Prasetyo, B. (2021) menyatakan bahwa kurangnya empati ini dapat mengakibatkan interaksi sosial yang kurang harmonis, di mana remaja mungkin menjadi kurang peka terhadap perasaan orang lain.

Permasalahan komunikasi sosial ini juga dapat menyebabkan stres dan tekanan emosional yang berkepanjangan. Remaja yang terlibat dalam konflik atau komunikasi yang buruk dalam game sering kali merasa terbebani secara emosional, yang dapat mempengaruhi kesehatan mental mereka di luar game. Suryadi, D. (2020) mencatat bahwa tekanan emosional yang berasal dari interaksi game dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis mereka, menyebabkan gangguan seperti kecemasan atau depresi.

pergeseran nilai-nilai sosial dapat terjadi sebagai akibat dari eksposur terhadap norma komunikasi yang tidak sehat dalam game. Remaja mungkin mulai melihat perilaku agresif atau tidak etis sebagai hal yang biasa, yang dapat

mengubah cara mereka memandang dan mempraktikkan norma-norma sosial dalam kehidupan nyata. Kusuma, D., & Anwar, M. (2020) menyoroti bahwa paparan terhadap perilaku negatif dalam game dapat mengikis nilai-nilai sosial yang penting, seperti hormat dan kesopanan, yang dapat merusak tatanan sosial di lingkungan mereka.

Selain itu, relevansi penelitian ini juga terkait dengan peran remaja sebagai generasi penerus yang akan memimpin masyarakat di masa depan. Komunikasi sosial yang efektif menjadi bekal penting bagi remaja untuk menghadapi tantangan dalam dunia kerja, pendidikan, dan kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, mempelajari dampak game online terhadap pembentukan komunikasi sosial tidak hanya relevan untuk menjawab tantangan saat ini tetapi juga untuk membentuk generasi masa depan yang lebih adaptif dan kompeten.

Dari sisi praktis, penelitian mengenai *Mobile Legends* dapat memberikan wawasan berharga bagi berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan pengembang game. Dengan memahami potensi dan risiko permainan ini, mereka dapat mengambil langkah-langkah untuk memanfaatkan game sebagai media pendidikan dan pengembangan keterampilan sosial yang efektif. Pendekatan ini dapat memastikan bahwa game online dikelola secara bijak untuk meminimalkan dampak negatifnya.

Penelitian mengenai peran *Mobile Legends* dalam pembentukan komunikasi sosial remaja bertujuan untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari game ini. Pemahaman yang mendalam mengenai topik ini diharapkan dapat memberikan landasan bagi pengembangan strategi intervensi dan edukasi, baik bagi remaja maupun pihak-pihak yang terlibat dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, game ini dapat dioptimalkan sebagai media pembelajaran sosial yang konstruktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana peran game online mobile legends dalam pembentukan komunikasi sosial pada remaja

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk ingin mengetahui peran pada game online mobile legends dalam pembentukan komunikasi sosial pada remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini memperkaya kajian tentang komunikasi sosial dalam konteks digital, khususnya melalui game online seperti Mobile Legends, dengan memberikan wawasan baru tentang bagaimana interaksi dalam game dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi sosial remaja.

1.4.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi orang tua, pendidik, dan pengembang game untuk mengoptimalkan penggunaan game online sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan sosial remaja, sekaligus membantu dalam mengelola dampak negatif seperti kecanduan dan perilaku tidak sehat.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematik penulisan dalam penelitian ini , disusun sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisis latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematik penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini, penelitian sebelumnya disajikan melalui tabel dan kerangka konseptual dari buku-buku yang ditemukan oleh peneliti. Pada penelitian penelitian sebelumnya, peneliti memaparkan beberapa penelitian sejenis yang sebelumnya sudah dilakukan sebagai perbandingan antara kelebihan, kebaruan, dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya, lalu konsepnya yang dapat membantu peneliti untuk penyajian datanya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang terdiri dari jenis metode penelitian yang terdiri dari jenis metode penelitian dan berisi referensi mengenai gambaran umum pada bagaimana peran peran voice chat pada game online mobile legend terhadap pola komunikasi tim di universitas nasional.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan temuan penelitian yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. Hasil yang didapat kemudian dianalisis dengan mengacu pada teori yang telah digunakan. Selain itu, bab ini mengulas peran game online mobile legends dalam pembentukan komunikasi sosial pada remaja usia 15-20 tahun, serta berbagai tantangan dan kendala yang dihadapi. Tak hanya itu, sudut pandang positif maupun negatif terhadap fenomena ini turut dibahas guna memberikan wawasan yang lebih komprehensif.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini mencakup bagian kesimpulan dan saran. Kesimpulan disajikan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah dikaji, sementara saran disampaikan sebagai rekomendasi bagi mahasiswa Universitas Nasional.