

## ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)

Oleh :

David Krismawan<sup>1</sup>

Qoni'ah Nur Wijayani, S.Ikom., M.Ikom<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya  
Universitas Trunojoyo Madura

Alamat : JL. Raya Telang, Kec. Kamal, Kab. Bangkalan, Jawa Timur (69162)

Korespondensi penulis : [davidkrismawan80@gmail.com](mailto:davidkrismawan80@gmail.com)

***Abstract.** Mobile Legends is one of the biggest and most popular online games in the world today. With the shift in attention of adults and teenagers towards online games, the question arises about the impact they have, especially on young people. This article aims to analyze everything that goes on behind the scenes in cyberspace through the Mobile Legends phenomenon. Descriptive and inductive analysis with a qualitative approach was used in this study. The results of this study show that Mobile Legends has substantially influenced teenagers' social interaction patterns which are characterized by aggressive attitudes and low tolerance. As a result, gaming addiction has created obstacles for teenagers to create an environment of healthy social interaction even though they are in cyberspace. The results of this research offer a new opinion about the online gaming phenomenon, especially Mobile Legends, which holds a major position in modern technology and social interaction.*

**Keywords :** Mobile Legends, Addiction, Social Interaction, Cyberspace.

**Abstrak.** Mobile Legends adalah salah satu game daring terbesar dan terpopuler di dunia saat ini. Dengan beralihnya perhatian orang dewasa dan remaja terhadap game daring ini, muncullah persoalan tentang dampak yang ditimbulkan terutama bagi kalangan muda.

## **ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)**

Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis segala hal yang berlangsung di balik layar dunia maya melalui fenomena *Mobile Legends*. Analisis deskriptif dan induktif dengan pendekatan kualitatif digunakan dalam kajian ini. Hasil dari kajian ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* telah memengaruhi secara substansial pola interaksi sosial remaja yang dicirikan oleh sikap agresif serta toleransi yang rendah. Akibatnya, kecanduan game telah menyebabkan hambatan bagi remaja untuk menciptakan lingkungan interaksi sosial yang sehat meskipun mereka telah berada di dunia maya. Hasil penelitian ini menawarkan pendapat baru tentang fenomena game daring, khususnya *Mobile Legends*, yang memegang posisi utama dalam teknologi modern dan interaksi sosial.

**Kata kunci :** Mobile Legends, Kecanduan, Interaksi Sosial, Dunia Maya.

### **LATAR BELAKANG**

Permainan game online telah menjadi pilar utama hiburan di dalam masyarakat, Fenomena ini mencerminkan perubahan mendalam dalam interaksi masyarakat dengan teknologi hiburan. Penelitian ini berfokus kepada game online *mobile legends* pada umumnya membuat seseorang menjadi kecanduan dan merubah interaksi sosial dan budaya di masyarakat. Semua kalangan anak muda berpartisipasi dalam kegiatan sosial, sehingga mereka harus sangat terlibat. Anak-anak hingga orang dewasa dapat menemukan kesenangan dalam berbagai perangkat permainan yang telah ada selama beberapa waktu. Teknologi telah maju, dan kini sekarang mereka memiliki akses mudah ke berbagai penyedia layanan game online. Mereka dapat dengan mudah menemukan solusi warnet yang menawarkan layanan game online di kota-kota, daerah, komunitas, apalagi RW, RT, dan setiap gang.

Dikalangan Tongkrongan *Mobile Legends* sering kali dimainkan dengan intensitas tinggi. Bahkan dalam keseharian mereka dimanapun dan kapanpun disertai dengan bermain game *Mobile Legends* seperti di kelas, kantin, ataupun di tempat tinggal mereka. Akibatnya, sering terjadi penyelewengan terhadap perilaku mereka. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Fahmi (2019) mengenai pengaruh game *Mobile Legends* pada aspek disiplin individu yang diperoleh adalah dampak yang cenderung

negatif. Dimana pengaruh negatif dari bermain game online berlebihan adalah seseorang kurang memiliki karakter, dalam hal ini disiplin yang kurang baik dalam sekolah disebabkan kecanduan game online tersebut.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi modern ini membuat semua orang dapat memperoleh informasi dengan mudah, murah dan cepat. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dari penggunaan *smartphone* dengan jaringan internet ialah untuk kebutuhan pendidikan dimana internet menjadi sumber yang mudah dijangkau untuk memenuhi kewajiban belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pelajar. Namun tidak bisa dipungkiri kebanyakan pengguna teknologi juga memanfaatkan jaringan untuk bermain game online.

Aktivitas bermain mulanya bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan relasi saat dimainkan secara berkelompok. Namun semakin kesini seseorang terlena dengan *mobile legends* sehingga terciptalah Penyelewangan pola interaksi mereka, Mereka hanya berinteraksi dengan orang yang mereka kenal saja (Tim Mereka sendiri). *Mobile Legends* memberikan tantangan tersendiri bagi para pemainnya ketika mereka harus siap menyesuaikan setiap kondisi yang kurang di inginkan, meningkatkan kemampuan diri dan memahami taktik di tengah kondisi *gameplay* yang penuh dengan strategi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami dampak sosial dan budaya fenomena ini dengan menggunakan teori determinisme sebagai kerangka konseptual. Dengan pendekatan kualitatif dan metode *etnografi virtual*, Penelitian melibatkan Tim *Kolesom Squad* yang terdiri dari lima informan sebagai subjek penelitian, kami juga menggunakan Teknik *virtual tracing* untuk merekam dan mendokumentasikan aktivitas *virtual* mereka. Dalam konteks ini, penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan perubahan respon sosial dan interaksi komunikasi individu Ketika terlibat dengan pengalaman bermain *Mobile legends*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika seseorang bermain game, ia bisa menjadi lebih acuh dan meminimalisirkan interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Teknologi seperti *Mobile Legends* telah mengikis sisi sosial budaya dan kepekaan komunikasi seorang individu di masyarakat. Seluruh pengguna pun

## ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)

menjadi lebih aktif dan narsis dalam menciptakan berbagai identitas yang ada di dunia maya.

Adanya fitur chatting dan suara antar pengguna menunjukkan identitas sosial pengguna dengan situs jejaring sosial tersebut. Fasilitas tersebut menyebabkan hilangnya jiwa sosial mereka. Game online mobile legends dapat membuat penggunanya ketagihan, menunjukkan komunikasi melalui gadget sebagai media pelarian dari hubungan interpersonal dan pengelolaan emosi yang buruk, serta lebih tertarik untuk menjalin pertemanan di dunia maya untuk mengisi waktu luang. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan game online secara berlebihan akan menimbulkan perilaku suka menyendiri juga sering kali meminimalisirkan interaksi mereka pada lingkungan sekitar, mereka lebih tertarik untuk menjalin pertemanan online untuk mengisi waktu luang. Hasil diskusi tersebut menunjukkan adanya intensitas bermain yang tinggi juga faktor lingkungan yang mayoritas memainkan game tersebut memungkinkan terjadinya kecanduan dalam bermain *Mobile legends*. Intensitas bermain game yang terlalu tinggi dapat memberikan dampak negatif dan merugikan. Lima informan dalam penelitian ini memiliki intensitas bermain kurang lebih 10-14 jam sehari dengan *Rank Mythic*. Kecanduan para pemain dalam bermain *Mobile Legends* ditunjukkan pada intensitas bermain yang sangat tinggi. Adanya berbagai fitur seperti chat, suara, pembelian skin karakter, membuat grup untuk tim, menghias profil, membuat seseorang nyaman terhadap game *Mobile legends*.

Berdasarkan ulasan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti kepada beberapa individu terkait, bahwasannya *Mobile Legends* memberikan dampak kepada individu yang memainkannya, mereka menjadikan *Mobile Legends* sebagai salah satu kebutuhan dan kegiatan wajib yang harus dilakukan sehari-hari. Mengingat beberapa diantara mereka memiliki tujuan yang jelas terkait game yang dimainkannya itu. Beberapa diantara memiliki misi untuk menjadi *Pro Player* di *Mobile Legends* ini, ada juga yang ingin menjadi penjoki *Mobile Legends*, ada juga yang ingin selalu memenangkan disetiap ada kompetisi *Mobile Legends*, dsb. Mengingat di *Mobile Legends* setiap beberapa bulan sekali ada update dari sistem Moonton dan tentunya selalu berubah ubah jadi setiap player harus menyesuaikan kondisi juga strategi mereka agar tetap bisa bersaing dengan tim tim lainnya, jadi hal ini tentunya yang membuat *player*

*player mobile legends* kecanduan karena mereka merasa tertantang ketika memainkannya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan tema yang diteliti, seperti penelitian yang dilakukan oleh Mia Ambarwati, Nurhadi, Abdul Rahman “Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS”. Penelitian yang kedua yakni dilakukan oleh Renaldo Aditya Putra, Abdul Rahman, Yosafat Hermawan Trinugraha “HIPERKONSUMERISME DALAM GAYA HIDUP MAHASISWA PEMAIN GAME *MOBILE LEGENDS*: BANG BANG (STUDI KASUS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SEBELAS MARET)”. Penelitian yang ketiga yang diteliti oleh M. Ichsan Nawawi, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti, Sartika Poppysari Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, Ismail Marsuki “Pengaruh Game *Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar”. Penelitian yang keempat dilakukan oleh Dinda Prifaty Nareswara, & Muhamad Isnaini “Fantasi dan Transformasi Makna Bermain Game Online *Mobile Legends*: Bang Bang”.

### **RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana perkembangan teknologi, khususnya game online *Mobile Legends*, memengaruhi interaksi sosial dan budaya masyarakat Indonesia?
2. Sejauh mana teori determinisme dapat menjelaskan perubahan perilaku sosial dan budaya yang terkait dengan intensitas bermain *Mobile Legends*?

### **TUJUAN PENELITIAN**

1. Mengetahui analisis perkembangan teknologi: Menelusuri perkembangan teknologi dalam game online *Mobile Legends* dan memahami bagaimana faktor ini mempengaruhi cara masyarakat terlibat dengan hiburan daring.
2. Mengetahui dan Menguji sejauh mana teori determinisme dapat menjelaskan perubahan perilaku sosial dan budaya yang terkait dengan intensitas bermain *Mobile Legends*.

### **MANFAAT PENELITIAN**

1. Manfaat Akademik

# ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)

Pemahaman Mendalam tentang Dampak Game Online: Penelitian ini akan memberikan pemahaman mendalam tentang dampak game online, khususnya *Mobile Legends*, terhadap interaksi sosial dan budaya masyarakat Indonesia. Hal ini dapat memberikan wawasan baru dalam memahami transformasi perilaku dan budaya di era digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan pada literatur akademis dalam bidang sosiologi, antropologi, dan studi media dengan membahas dampak teknologi dan game online terhadap masyarakat.

## 2. Manfaat Praktis

Pengetahuan untuk Pendidikan dan Kesadaran Masyarakat: Temuan penelitian ini dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang implikasi penggunaan game online, serta memberikan informasi yang dapat digunakan dalam program pendidikan dan sosialisasi.

## LANDASAN TEORITIS

Dalam penelitian ini, konstruktivisme digunakan untuk menjelaskan bagaimana perilaku mahasiswa terhadap minat bermain mobile legends. Dengan kerangka teori ini, penelitian ini akan mengintegrasikan konsep-konsep kunci dari determinisme teknologi, interaksi simbolik, dampak media, dan etnografi virtual untuk memberikan pemahaman yang holistik tentang dampak game online, khususnya *Mobile Legends*, terhadap masyarakat Indonesia. Analisis melibatkan pemahaman sejauh mana permainan ini memengaruhi perilaku dan dinamika sosial pemain, mencakup aspek ketergantungan pada informasi, hiburan, dan interaksi sosial di dalam game.

Berikut adalah beberapa implikasi dari landasan teoritis konstruktivistik dalam penelitian ini:

1. Pengetahuan dan pemahaman Informan dapat mempengaruhi minat memainkan *Mobile Legends*.
2. Informan yang aktif berinteraksi dengan lingkup tim mereka akan lebih cenderung untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang game yang dimainkannya yaitu *Mobile Legends*.

## LANDASAN KONSEPTUAL

- a) Teori Komunikasi: serangkaian konsep, asumsi, dan proposisi yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana proses komunikasi terjadi. Teori komunikasi dapat digunakan untuk memahami berbagai aspek komunikasi, mulai dari proses penyampaian pesan hingga pengaruh komunikasi terhadap perilaku manusia.
- b) Asumsi Dasar Teori Komunikasi: Komunikasi adalah proses dua arah, yaitu proses penyampaian pesan dari pengirim ke penerima dan umpan balik dari penerima ke pengirim. Komunikasi adalah proses transaksional, yaitu proses yang melibatkan dua atau lebih orang yang saling berinteraksi dan berbagi informasi. Komunikasi adalah proses simbolik, yaitu proses yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan.
- c) Konsep Teori Komunikasi: Konsep-konsep teori komunikasi yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: Pesan adalah informasi yang ingin disampaikan oleh pengirim ke penerima. Saluran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Pengirim adalah orang atau organisasi yang menyampaikan pesan. Penerima adalah orang atau organisasi yang menerima pesan. Umpan balik adalah reaksi penerima terhadap pesan yang disampaikan oleh pengirim.
- d) Tokoh Teori Komunikasi: Tokoh-tokoh teori komunikasi yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: Charles Cooley, dengan teori *looking-glass self*, yang menyatakan bahwa individu membentuk konsep diri mereka berdasarkan bagaimana mereka memandang diri sendiri melalui mata orang lain. Kurt Lewin, dengan teori medan kekuatan, yang menyatakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh kekuatan-kekuatan yang ada di lingkungannya. Abraham Maslow, dengan teori hierarki kebutuhan, yang menyatakan bahwa manusia memiliki kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi, mulai dari kebutuhan dasar hingga kebutuhan aktualisasi diri.
- e) Relevansi Teori Dengan Penelitian: Penelitian ini menggunakan teori Determinisme. Determinisme dalam bahasa Latin artinya menentukan atau menetapkan batas atau membatasi. Menurut Anista Kristiyama, dalam Teknologi Industri Media dan Perubahan Sosial, Determinisme berarti paham yang menganggap bahwa setiap kejadian atau tindakan yang dilakukan manusia merupakan konsekuensi kejadian sebelumnya. Tindakan manusia tersebut tidak

## **ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)**

hanya menyangkut jasmani tetapi juga rohani. Bahkan apa yang dilakukan manusia tersebut merupakan dampak dari konsekuensi kejadian sebelumnya tak jarang di luar kemauannya sendiri (Kristiyana, 2010). Jika arti kata determinisme itu dikaitkan dengan teknologi (determinisme teknologi) bisa diartikan bahwa setiap kejadian atau tindakan yang dilakukan manusia itu akibat pengaruh dari perkembangan teknologi. Sehingga, Perkembangan teknologi tersebut tidak jarang membuat manusia bertindak di luar kemauan sendiri. Marshall McLuhan pertama kali memperkenalkan teori determinisme pada tahun 1962 dalam tulisannya yang berjudul “*The Making of Typographic Man.*” Gagasan tulisan ini adalah bahwa perubahan-perubahan yang terjadi dalam berbagai macam komunikasi akan membentuk pola interaksi dan eksistensi itu sendiri. Determinisme berasal dari kata determinate yang berarti pengaruh untuk memutuskan atau menentukan sesuatu atau determinisme teknologi adalah teknologi yang mempengaruhi atau menentukan perilaku manusia. Teknologi membentuk cara individu berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan pada akhirnya mengarahkan manusia untuk berpindah dari satu abad teknologi ke abad teknologi lainnya (Nurudin 2011: 184).

### **PENELITIAN TERDAHULU**

Dari judul diatas, maka terdapat beberapa penelitian terdahulu yang terkait diantaranya:

1. Mia Ambarwati, Nurhadi, Abdul Rahman “*Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS*” Tujuan penulisan ini untuk mengetahui makna *trash-talking* pemain *Mobile Legends: Bang Bang*. Metode yang digunakan yaitu metode penulisan kualitatif deskriptif. Data penulisan dikumpulkan menggunakan metode observasi partisipan. Ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria yaitu mahasiswa FKIP UNS yang aktif bermain game online *Mobile Legends Bang Bang*. Teknik analisis data dalam penulisan ini menggunakan metode padan. Pada penulisan ini, penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan metode observasi. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan yaitu penulis ikut serta melakukan apa yang dilakukan oleh sumber data. Sumber data dalam penulisan ini adalah partisipan berjumlah 5 orang yang ditentukan menggunakan teknik

purposive sampling dengan kriteria sebagai berikut: (1) Partisipan merupakan mahasiswa aktif FKIP UNS baik laki-laki maupun perempuan, (2) Partisipan merupakan pemain aktif game online *Mobile Legends: Bang Bang* dengan waktu bermain minimal sehari satu kali, (3) Partisipan minimal berada di *rank epic* dalam game online *Mobile Legends: Bang Bang*. Teknik analisis data dalam penulisan ini menggunakan metode padan. Metode padan merupakan cara menganalisis data untuk menjawab masalah yang diteliti dengan alat penentu berasal dari luar bahasa seperti (referen, organ wicara, bahasa lain, tulisan, mitra wicara dan aspek sosial) hasil dari penelitian ini adalah Kemudahan akses komunikasi dalam game online *Mobile Legends Bang Bang* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi munculnya *trash talking* antar pemain. Penulis memperoleh berbagai kejadian *trash talking* yang dilakukan oleh 5 partisipan terpilih pada game online mobile legends bang bang dalam berbagai situasi.

2. Renaldo Aditya Putra, Abdul Rahman, Yosafat Hermawan Trinugraha. “HIPERKONSUMERISME DALAM GAYA HIDUP MAHASISWA PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SEBELAS MARET)” Penelitian ini membahas beberapa poin penting dibalik kasus hiperkonsumerisme dalam gaya hidup di kalangan mahasiswa. Yakni mahasiswa terjebak dalam ruang simulasi pihak pengembang game. Data dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teori yang dipilih untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini adalah milik Jean Baudrillard dengan simulasi dan hyperealitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan sebuah produk *hyperealitas* dunia maya yang memiliki dampak melemahkan bagi mahasiswa. Untuk menjaga eksistensinya di dalam ruang simulasi, mahasiswa bermain *Mobile Legends* secara terus menerus sehingga pemikiran tentang nilai guna telah direkonstruksi menjadi nilai simbol yang merubah gaya hidup mahasiswa menjadi *hyperkonsumtif*.
3. M. Ichsan Nawawi, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti, Sartika Poppysari Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, Ismail Marsuki “Pengaruh Game *Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas *Sains* dan Teknologi UIN Alauddin Makassar” Penelitian ini bertujuan untuk

**ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA  
(Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)**

mengetahui pengaruh game *mobile legends* terhadap minat belajar mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif korelasional, dimana populasi yang diambil yaitu mahasiswa/i aktif Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang bermain game *mobile legends*. Untuk menentukan sampel digunakan teknik *quota sampling* dengan menentukan porsi sebanyak 10 orang tiap jurusan di Fakultas Sains dan Teknologi. Pengambilan data melalui google form kemudian data diolah dengan aplikasi SPSS. Game *mobile legends* merupakan salah satu dari 5 besar game MOBA yang dimainkan paling banyak di pasar *android* dan banyak digemari oleh kaum pelajar tidak lain ialah mahasiswa/i.

4. Dinda Prifaty Nareswara, & Muhamad Isnaini “Fantasi dan *Transformasi* Makna Bermain Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fantasi dan *transportasi* pada tim *Mobile Legends*. penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif memberikan gambaran pada peneliti untuk memperhatikan masalah secara mendalam melalui pengumpulan data dengan cara pertanyaan terbuka, sehingga objek yang diteliti dapat menentukan sendiri pendapat, serta mengutarakan pemahamannya atas suatu masalah penelitian (Mehrad & Zangeneh, 2019).

**MATRIX PENELITIAN TERDAHULU**

NO	Peneliti dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
1.	Mia Ambarwati, Nurhadi, Abdul Rahman “ <i>Trash-Talking</i> Pemain	Tujuan penulisan ini untuk mengetahui makna <i>trash-talking</i> pemain	Metode yang digunakan yaitu metode penulisan kualitatif deskriptif.	Kemudahan akses komunikasi dalam game online <i>Mobile Legends</i>	Persamaan: persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama membahas tentang <i>mobile legends</i> . Perbedaan: dari penelitian ini dengan

	<p><i>Mobile Legends: Bang Bang</i> Mahasiswa FKIP UNS”</p>	<p><i>Mobile Legends: Bang Bang.</i></p>	<p>Data penulisan dikumpulkan menggunakan metode observasi partisipan. Ditentukan menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> dengan kriteria yaitu mahasiswa FKIP UNS yang aktif bermain game online <i>Mobile Legends Bang Bang.</i></p>	<p><i>Bang Bang</i> menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi munculnya <i>trash talking</i> antar pemain. Penulis memperoleh berbagai kejadian <i>trash talking</i> yang dilakukan oleh 5 partisipan terpilih pada game online <i>mobile legends bang bang</i> dalam</p>	<p>sebelumnya adalah penelitian pertama ini lebih condong membahas kata kata kotor para pemain <i>mobile legends</i> sedangkan penelitian ini membahas seseorang yang kecanduan <i>mobile legends</i> sehingga sering kali meminimalisirkan interaksi di lingkungan sekitar mereka.</p>
--	---	--	---	---	---

**ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA  
(Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)**

				berbagai situasi.	
2.	Renaldo Aditya Putra, Abdul Rahman, Yosafat Hermawan Trinugraha “HIPERKONSUME RISME DALAM GAYA HIDUP MAHASISWA SWA PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS : BANG BANG (STUDI KASUS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS	Penelitian ini membahas beberapa poin penting dibalik kasus hiperkonsumerisme dalam gaya hidup di kalangan mahasiswa . Yakni mahasiswa terjebak dalam ruang simulasi pihak pengembangan game.	Data dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teori yang dipilih untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini adalah milik Jean Baudrillard dengan simulasi dan hyperealitas.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Mobile Legends: Bang Bang</i> merupakan sebuah produk hyperealitas dunia maya yang memiliki dampak melemahkan bagi mahasiswa . Untuk menjaga eksistensinya di dalam ruang simulasi, mahasiswa bermain <i>Mobile Legends</i>	Persamaan: kedua penelitian ini adalah sama membahas tentang <i>mobile legends</i> .  Perbedaan: penelitian kedua membahas bahwasannya <i>mobile legends</i> melemahkan mahasiswa dan juga merubah gaya hidup mereka sedangkan penelitian ini membahas seseorang yang kecanduan <i>mobile legends</i> sehingga sering kali meminimalisirkan interaksi di lingkungan sekitar mereka.

	SEBELAS MARET)''			secara terus menerus sehingga pemikiran tentang nilai guna telah direkonstruksi menjadi nilai simbol yang merubah gaya hidup mahasiswa menjadi hyperkonsumtif.	
3.	M. Ichsan Nawawi, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti, Sartika Poppysari Saputri,	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game <i>mobile legends</i> terhadap minat	Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif <i>korelasi</i> al, dimana populasi	Adapun antara variabel game <i>mobile legends</i> terhadap minat Belajar secara simultan	Persamaan: kedua penelitian ini adalah sama membahas tentang <i>mobile legends</i>  Perbedaan: penelitian ketiga membahas bahwasannya <i>mobile legends</i> berpengaruh terhadap minat belajar

**ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA  
(Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)**

	<p>Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, Ismail Marsuki          “Pengaruh Game <i>Mobile Legends</i> terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas <i>Sains</i> dan Teknologi UIN Alauddin Makassar”</p>	<p>belajar mahasiswa/i Fakultas <i>Sains</i> dan Teknologi UIN Alauddin Makassar.</p>	<p>yang diambil yaitu mahasiswa/i aktif Fakultas <i>Sains</i> dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang bermain game <i>mobile legends</i>. Untuk menentukan sampel digunakan teknik <i>quota sampling</i> dengan menentukan porsi sebanyak 10 orang tiap jurusan di Fakultas</p>	<p>memiliki pengaruh. Nilai R2 (R Square) sebesar 0,112 menjelaskan bahwa pengaruh <i>variable Game Mobile Legends</i> terhadap Minat belajar sebesar 11,2%, sedangkan sisanya 88,8% dipengaruhi oleh factor lainnya yang tidak dikaji pada penelitian ini.</p>	<p>mahasiswa/i, sedangkan penelitian ini membahas seseorang yang kecanduan <i>mobile legends</i> sehingga cenderung meminimalisirkan interaksi di lingkungan sekitar mereka.</p>
--	---	---	--	---	--

			<p><i>Sains dan Teknologi.</i>  Pengambilan data melalui <i>google form</i> kemudian data diolah dengan aplikasi SPSS</p>		
4.	<p>Dinda Prifaty Nareswara 1* , &amp; Muhamad Isnaini2 “Fantasi dan <i>Transformasi</i> Makna Bermain Game Online <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>”.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fantasi dan <i>transformasi</i> pada tim <i>Mobile Legends</i>.</p>	<p>penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif memberikan gambaran pada peneliti untuk memperhatikan masalah secara mendalam</p>	<p>Hasil dari penelitian ini adalah ketidakpuasan dalam berkompetisi para pemain terbentuklah transformasi dari individu menjadi simbol kelompok yang berkompetisi. Bermain</p>	<p>Persamaan: persamaan penelitian keempat dengan penelitian ini adalah sama membahas tentang <i>mobile legends</i>  Perbedaan: penelitian keempat membahas <i>Transformasi</i> seorang yang mulanya memainkan <i>mobile legends</i> hanya sebagai hiburan beralih menjadi serius dalam membentuk tim dan bertujuan untuk meraih kemenangan dalam kompetisi sedangkan penelitian</p>

**ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA  
(Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)**

			<p>melalui pengumpulan data dengan cara pertanyaan terbuka, sehingga objek yang diteliti dapat menentukan sendiri pendapat, serta mengutarakan pemahamannya atas suatu masalah penelitian (Mehrad &amp; Zangeneh, 2019).</p>	<p>game MLBB saat ini telah mengalami perubahan dari yang tadinya hanya bertujuan bersenang-senang menjadi simbol kompetisi bagi para pemainnya</p>	<p>ini membahas seseorang yang kecanduan <i>mobile legends</i> sehingga cenderung meminimalisirkan interaksi di lingkungan sekitar mereka.</p>
--	--	--	--	---	--

**METODE PENELITIAN**

**Paradigma Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan paradigma penelitian kualitatif

## **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini memilih jenis kualitatif dengan menggunakan metode etnografi virtual. Suatu metode sedang menjadi trend akhir-akhir ini karena menggunakan pengumpulan data melalui bidang nyata dan bidang maya (Achmad & Ida 2018; Hine 2000). Metode ini sangat cocok untuk penelitian ini karena berperan sebagai partisipan-observer untuk mendapatkan informasi langsung dan orisinal dari subjek penelitian (Achmad 2019; Achmad & Ida 2019; Angelone 2018). Kelebihan metode ini adalah memberikan keleluasaan waktu bagi peneliti untuk terlibat dalam kehidupan dan aktivitas subjek dan informan sehingga tidak melibatkan peneliti secara penuh waktu seperti penelitian etnografi tradisional (Achmad, Ida, & Mustain 2020; Achmad, Juwito, & Saud 2020; Hine 2004; Hine 2015). Teknik pengumpulan data menggunakan virtual tracing untuk mencatat dan mendokumentasikan aktivitas virtual. Selain itu, melakukan wawancara online kepada lima informan pemain *Mobile Legends*. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi fenomena sosial yang kompleks dan mendalam. Metode studi kasus digunakan untuk mengkaji suatu fenomena secara mendalam dalam konteks tertentu. Secara harfiah penelitian etnografi berarti gambaran sebuah masyarakat. Yang berarti etnografi adalah gambaran umum suatu budaya atau kebiasaan, keyakinan, dan perilaku yang berdasarkan atas informasi yang telah dikumpulkan melalui penelitian lapangan. (Marvin Harris and Orna Johnson, 2000).

## **Objek dan Subjek Penelitian**

- a) Objek penelitian adalah fenomena sosial yang menjadi fokus kajian penelitian. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah terjadinya kecanduan Game online *Mobile Legends* dalam kehidupan sosial masyarakat.
- b) Subjek penelitian adalah individu yang menjadi sumber data penelitian. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah lima *informan* yang memiliki hobi bermain game online *Mobile Legends*.

## **Teknik Sampling**

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Purposive sampling adalah teknik sampling yang dilakukan dengan memilih sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini,

# ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)

sampel dipilih berdasarkan kriteria berikut:

- Memiliki hobi bermain game online *Mobile Legends*
- Memainkan *Mobile Legends* dengan intensitas tinggi

## Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus etnografi Virtual. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi fenomena sosial yang kompleks dan mendalam. Metode studi kasus digunakan untuk mengkaji suatu fenomena secara mendalam dalam konteks tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari Informan. Wawancara dilakukan secara virtual online melalui media whatsapp. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara dirancang untuk mengeksplorasi pengalaman, pendapat, dan persepsi responden tentang fenomena yang diteliti.

### 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati fenomena yang diteliti. Observasi dilakukan langsung juga secara tidak langsung, yaitu dengan mengamati perilaku informan di kehidupan nyata. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana informan berinteraksi dengan kehidupan sosial dan bagaimana mereka dipengaruhi oleh Game *Mobile Legends*.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis tematik. Analisis tematik adalah teknik analisis data kualitatif yang dilakukan untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari data yang dikumpulkan. Proses analisis tematik dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan membaca dan menandai data yang dikumpulkan. Data yang relevan dengan tujuan penelitian diseleksi dan dicatat.

- **Identifikasi Tema**

Tema-tema yang muncul dari data yang telah dikelompokkan diidentifikasi. Tema adalah ide atau gagasan yang muncul dari data.

Berdasarkan penjelasan di atas, teknik analisis sistematik digunakan untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari data yang dikumpulkan. Tema-tema tersebut kemudian digunakan untuk menjelaskan fenomena yang diteliti, yaitu pengaruh *Mobile Legends* terhadap interaksi sosial di dunia nyata.

### **Teknik Keabsahan Data**

Keabsahan data adalah tingkat kepercayaan terhadap data yang dikumpulkan dalam penelitian. Keabsahan data perlu dijaga untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan akurat dan dapat dipercaya. Triangulasi data adalah teknik yang digunakan untuk mengkonfirmasi data yang diperoleh dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini, triangulasi data dilakukan dengan cara menggabungkan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini, lokasi penelitian adalah berdomisili Gresik.

Lokasi penelitian ini dipilih karena alasan berikut:

- Gresik memiliki banyak pemain aktif *Mobile Legends* yang cukup besar, sehingga dapat mewakili populasi pemain aktif se-gresik.
- Lingkungan di sekitar Gresik memiliki akses internet yang memadai, sehingga memungkinkan banyak kalangan untuk bermain game online

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Secara umum, bermain game bagi mereka yang memainkan sering kali memaknai sebagai kegiatan sehari-hari yang bertujuan untuk menghabiskan waktu, melepas stres dan ingin mencapai suatu tujuan tertentu, dsb. Hal tersebut juga terjadi pada

## ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)

pada pemain *Mobile Legends*, terutama informan dalam penelitian ini. Para informan menceritakan, bahwa tujuan awal mereka bermain *Mobile Legends* adalah untuk bersenang-senang semata namun berubah seiring dengan berjalannya waktu.

*"mulanya saya memainkan ML hanyalah untuk hiburan. Sekedar untuk mengurangi stress dan meninggalkan tanggung jawab sejenak. Namun sekarang banyak diadakan kompetisi ML. jadi jika di seriusi tidak terlalu sia-sia. Kebetulan juga ada tim yang satu tujuan dengan motif saya bermain ML"* (Wawancara dengan SOM)

Ada juga seperti Informan lain yang menghabiskan waktu untuk bermain *Mobile Legends* dengan alasan lain "MOYA, sosok laki-laki berusia 20 tahun. Sifat MOYA yang pasif dan pendiam di dunia nyata akhirnya bisa mengekspresikan dirinya melalui dunia maya/virtual.

*"Selama ini saya termasuk orang yang pendiam dan bisa dibilang pasif. Namun setelah saya bermain game ini, saya merasa mempunyai wadah dan teman bermain. Sehingga saya dapat melakukan segala sesuatu yang saya sukai termasuk berinteraksi di dunia maya. Dan sejauh ini saya bermain saya rasa *Mobile Legends* bisa diharapkan untuk mencari penghasilan, jadi disamping saya hanya bermain saya juga suka jokiin akun orang dan di bayar."* (Wawancara dengan MOYA).

Pengalaman MOYA meski bisa dibilang cenderung pasif namun dia juga mendapatkan efek positif dari bermain *Mobile legends* yaitu menjadi Joki. Daniel Chandler, dalam Thurlow dkk. (2004: 41), menyebutkan beberapa asumsi mendasar mengenai determinisme teknologi, yaitu pertama reduksionisme. Determinisme teknologi menjadi pembatas yang memberi jarak antara teknologi dan budaya sehingga keberadaan teknologi lambat laun akan menghilangkan sebagian nilai-nilai budaya yang selama ini ada di tengah-tengah masyarakat. Hal itu akan berdampak buruk bagi pengguna karena mereka akan menjadi lebih pasif ketika bertemu dengan teman dan lingkungannya di dunia nyata.

Berdasarkan hasil penelitian, SET informan yang bermain *Mobile Legends* mengungkapkan bahwa pemain tersebut lebih ambisius dalam bermain. Apalagi di game ini dia berambisius bahwa *mobile legends* pada era saat ini bisa di harapkan mengingat

*mobile legends* sangat booming dan dia pun sudah memiliki tim pasti yaitu Kolesom Squad dan kebetulan beberapa kali memenangkan kompetisi-kompetisi Tingkat daerah hingga nasional.

*"Saat saya bermain Mobile Legends, saya cenderung meningkatkan performa bermain tim saya, dalam sehari-hari Ketika saya bermain selalu ada target yang harus saya capai juga tim saya dan apabila tim kita kalah saya cenderung mengevaluasi permainan saya dan merubah taktik agar lebih baik dari sebelumnya, karna tujuan dari awal saya memang ingin jadi pro player karena saya rasa diri saya berbakat".*

Pernyataan pada wawancara diatas membuktikan bahwa pengguna aplikasi game ini memiliki perspektif yang variatif dalam memaknai game *mobile legends*. Aktivitas pengguna game semakin meningkat dari waktu ke waktu, karena adanya evolusi game, sehingga masyarakat dapat menikmati dan bermain dimana saja dan kapan saja, sehingga mengakibatkan ketergantungan bahkan kecanduan terhadap bermain. Kecanduan ini akan merugikan penggunanya, salah satunya adalah RYN yang bermain game di hari libur.

*"Saya merasa mengalami kecanduan karena ketika sekali saja kita menang, maka saya akan di invite terus oleh teman satu tim, juga apa bila kalah rasanya ingin terus main lagi rasa hati ingin membalas kekalahan yang sebelumnya. Dampak buruknya yaitu lupa ibadah. Kemudian saya juga sering ditegur karena saya tidak membantu orang tua ketika membutuhkan bantuan. Selain itu saya juga sering lupa waktu dan tidak sholat lantaran waktunya sudah habis."*

Informan lain yang mengalami hal serupa adalah PAN. Saat PAN memainkan game tersebut, ia merasa lebih pasif dan mengurangi interaksinya sosial di sekitarnya. PAN merasa lebih suka bermain game dibandingkan ngobrol dengan lingkungan sekitar.

*"Saat dirumah, saya lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game. Hal itu juga terjadi saat saya nongkrong dengan teman saya. Saya sudah nyaman ngobrol dengan orang-orang yang saya kenali saja seperti tim saya dan lebih cenderung focus ke game saya, entah rasanya saya kurang tertarik kalau harus interaksi dengan lingkungan sekitar".*

## **ANALISIS MOBILE LEGENDS DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)**

Adanya perubahan perilaku pada terbentuknya identitas virtual menandakan adanya perubahan budaya dan interaksi yang semakin jauh. Seseorang akan lebih fokus pada gadget yang ada di hadapan orang lain dan mengabaikan orang disekitarnya sehingga bermain game dapat membentuk identitas ganda pada pelakunya. Seseorang merasa tidak memiliki pekerjaan dan mengalami rasa cemas sehingga memungkinkan pemain melampiaskan diri dengan bermain game online. Komunikasi dengan masyarakat di lingkungan sosialnya akan semakin terbatas, dan mereka lebih tertarik memilih berkomunikasi dengan teknologi dibandingkan masyarakat. Seseorang juga akan menjadi pendiam dan sibuk dengan gadgetnya. Oleh karena itu, teknologi mempunyai kekuatan untuk mengubah pola perilaku yang ada di masyarakat dan budaya.

### **KESIMPULAN**

Pesatnya perkembangan teknologi mengakibatkan berkembangnya permainan konvensional menjadi permainan online. Adanya berbagai macam fitur di *Mobile Legends* menciptakan tantangan tersendiri dan hal demikian membawa pengaruh teknologi yang dikonsumsi oleh para pemainnya. Saat bermain game online, perilaku pemain cenderung kecanduan dan acuh terhadap lingkungan sekitar. Adanya level rank yang lebih tinggi dan performa yang lebih baik akan mendukung game ini. Hasil dari Wawancara dengan informan menjelaskan bahwa sebagian besar informan menggunakan game online selama 10-14 jam sehari, karena adanya rasa tertantang juga faktor lingkungan mereka. Selain itu pemain juga bisa berkenalan dengan orang-orang yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Namun hal tersebut juga akan merugikan proses interaksi di dunia nyata mereka cenderung benar benar seolah-olah masuk kedalam game itu sendiri. Pemain akan menjadi lebih pasif dan merasa bergantung pada permainan. Manusia akan terus mengikuti perkembangan teknologi, bukan sebaliknya. Sebaliknya jika masyarakat dapat mengontrol game online, maka keselamatan pemain dalam bermain akan terjaga. Masyarakat dan teknologi akan menjadi lebih seimbang.

## DAFTAR REFERENSI

Ambarwati, Mia, Abdul Rahman, Universitas Sebelas, and Maret Surakarta. 2022.

“Trash-Talking Pemain Mobile Legends : Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS.” 5: 243–55.

Irwandi, Diki, Ruhban Masykur, and Suherman Suherman. 2021. “Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 2(3): 292–99.

Kasus, Studi et al. “No Title.” : 1–14.

Nareswara, Dinda Prifaty, and Muhamad Isnaini. 2023. “Fantasi Dan Transformasi Makna Bermain Game Online Mobile Legends : Bang Bang Fantasy and Transformation Meaning of Playing Online Gaming Mobile Legends : Bang Bang.” 9(2).

Nawawi, M Ichsan, Hikmawati Pathuddin, and Nabila Syukri. 2021. “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa / i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar.” 3(1): 46–54.

Sihite, Parmin. 2023. “Hubungan Self Control Dengan Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.”  
<https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/21252/2/198600220> - Parmin May Land Sihite - Fulltext.pdf.