

DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER ANGKATAN TAHUN 2020

Iqbal Nafi'ul Firdaus¹, Mohammad Thamrin²,
Universitas Muhammadiyah Jember

iqbalfirdaus1630@gmail.com¹; mohammadthamrin61@gmail.com²

ABSTRACT

This research aims to investigate the impact of Mobile Legends game factors on the tendency of 2020 students of the Communication Science study program at Muhammadiyah University of Jember class of 2020 to play. The factors studied include ease of access and play, simple and interesting gameplay, and the presence of multiplayer features in the game. This research was conducted using qualitative methods by collecting data through interviews with 5 student respondents. The research results show that the Mobile Legends game factors, namely easy to access and play, simple and interesting gameplay, and multiplayer features, have a significant impact on the tendency of students in the Communication Sciences study program to play. These factors create a fun gaming experience, facilitate participation, and provide opportunities for social interaction and collaboration in the game. However, this research also reveals that there are negative impacts such as differences of opinion, conflict and toxic behavior in the gaming community. The use of Mobile Legends can also affect the quality and length of student social interaction in the real world. This research provides an in-depth understanding of how Mobile Legends game factors influence Communication Science students' tendencies to play and its impact on their social interactions. The implications of these findings can help in further understanding the use of games in college students' academic and social contexts.

Keywords: *Mobile Legend; Social interaction; Student*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak faktor-faktor game Mobile Legends terhadap kecenderungan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2020 dalam bermain. Faktor-faktor yang diteliti meliputi kemudahan diakses dan dimainkan, gameplay yang sederhana dan menarik, serta adanya fitur multiplayer dalam permainan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara kepada 5 responden mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor game Mobile Legends, yaitu mudah diakses dan dimainkan, gameplay yang sederhana dan menarik, serta fitur multiplayer, memiliki dampak yang signifikan terhadap kecenderungan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi untuk bermain. Faktor-faktor tersebut menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan, memudahkan partisipasi, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi sosial serta berkolaborasi dalam permainan. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa terdapat dampak negatif seperti perbedaan pendapat, konflik, dan perilaku toxic dalam komunitas permainan. Penggunaan Mobile Legends juga dapat mempengaruhi kualitas dan lamanya waktu interaksi sosial mahasiswa di dunia nyata. Penelitian ini memberikan pemahaman

mendalam tentang bagaimana faktor-faktor game Mobile Legends mempengaruhi kecenderungan mahasiswa Ilmu Komunikasi untuk bermain dan dampaknya terhadap interaksi sosial mereka. Implikasi dari temuan ini dapat membantu dalam pemahaman lebih lanjut mengenai penggunaan game dalam konteks akademik dan sosial mahasiswa..
Keyword : Mobile Legend; Interaksi Sosial; Mahasiswa

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang telah membentuk peradaban manusia memiliki awal yang ditandai dengan pergeseran dari pemanfaatan sumber energi alam menjadi penggunaan alat-alat sederhana. Seiring berjalannya waktu, evolusi teknologi terus berkembang pesat, mendorong pertumbuhan dan kemajuan dalam berbagai bidang, tak terkecuali dalam industri hiburan seperti pengembangan game. Fenomena ini membawa kita ke era modern di mana pengembangan game telah menjadi suatu sektor yang terus berkembang, melibatkan berbagai individu berbakat dan pintar dalam menghasilkan beragam tipe permainan yang menghibur.

Perkembangan teknologi tidak hanya memengaruhi dunia game, namun juga menciptakan banyak inovasi lainnya. Peralihan dari mesin ketik yang digunakan untuk menulis hingga munculnya personal computer dengan berbagai perangkat canggih di dalamnya menjadi bukti nyata bagaimana teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap cara kita berinteraksi dengan dunia. Dalam perjalanan waktu, terjadi perubahan dramatis dalam dunia telekomunikasi. Awalnya, alat telepon digunakan hanya untuk komunikasi jarak jauh yang sederhana, namun kini kita memiliki handphone yang sangat portabel dan memudahkan mobilitas. Perangkat ini mengalami terobosan teknologi yang membuatnya semakin canggih dan multifungsi, memberikan akses tak terbatas kepada berbagai informasi dan hiburan, serta memungkinkan kita berpartisipasi dalam berbagai aktivitas dengan lebih mudah.

Game online adalah bentuk permainan yang dimainkan melalui internet. Jenis permainan online ini menawarkan berbagai fasilitas, termasuk kemampuan berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh dunia melalui fitur chatting (Sri et al., 2017). Game online memiliki daya tarik bagi para penggemar game karena menyajikan gambar tiga dimensi di layar, menciptakan pengalaman bermain yang semakin nyata. Dalam dunia virtual ini, pemain dapat hidup, berinteraksi, bertransaksi, melakukan kegiatan sehari-hari, mencari pekerjaan, bahkan mencari pasangan.

Memainkan game online bisa memberikan kepuasan serta memiliki dampak positif, seperti memungkinkan interaksi sosial, meningkatkan pemahaman tentang teknologi, meningkatkan pengetahuan bahasa asing, dan memperbaiki koordinasi motorik. Namun, bermain game online secara berlebihan dapat berdampak negatif. Pengguna game online dapat menjadi kecanduan pada permainan yang mereka sukai. Selain itu, kecanduan ini dapat mengganggu kemampuan interaksi sosial dengan teman-teman dalam lingkungan sekitarnya.

Dalam konteks ini, game online telah menjadi bagian dari gaya hidup modern, terutama di kalangan anak muda dan mahasiswa. Game seperti "Mobile Legends: Bang Bang" (MLBB) adalah contoh sukses dari game online yang menarik perhatian dan minat luas. Sebagai produk permainan berbasis mobile, MLBB menawarkan aksesibilitas yang tinggi dan fleksibilitas dalam dimainkan kapan saja dan di mana saja. Permainan ini memiliki aspek kompetitif yang menarik, memungkinkan para pemain untuk terus meningkatkan keterampilan dan strategi mereka.

MLBB adalah game mobile yang sangat populer dan bisa dimainkan kapan saja dan di mana saja. Game ini terinspirasi oleh League of Legends dan pertama kali diluncurkan di China pada tanggal 14 Mei 2016 untuk perangkat Android dan 9 November 2016 untuk perangkat iOS. Sejak itu, MLBB telah menjadi salah satu game yang paling digemari di Asia. Game ini mendapatkan pengakuan global ketika tim EVOS SPORT dari Indonesia memenangkan kompetisi tingkat dunia pada November 2019 di Malaysia.

Permainan online seperti MLBB melibatkan strategi dengan melibatkan lima pemain dari masing-masing tim yang berusaha untuk meruntuhkan menara lawan. Pada dasarnya, game ini mengedepankan aspek kemampuan berpikir dan kerja sama dalam tim. Namun, interaksi sosial pemain dapat bervariasi, tergantung apakah mereka bermain secara individu atau dalam tim. Pemain yang bermain sendiri cenderung memiliki interaksi sosial yang terbatas, fokus pada permainan, dan berkomunikasi dengan pemain lain dalam waktu yang singkat. Pemain solo memiliki kendali penuh terhadap keputusan dan taktik yang mereka gunakan, bergantung pada keterampilan individu untuk menghadapi tantangan dalam permainan.

Namun, seperti segala hal dalam hidup, game online juga memiliki dua sisi mata uang. Di satu sisi, permainan ini mampu membantu pemain dalam berbagai hal positif seperti meningkatkan keterampilan sosial, pemahaman teknologi, dan bahasa asing, serta

merangsang motorik. Di sisi lain, jika dimainkan secara berlebihan, game online dapat menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan dan penurunan kemampuan berinteraksi dalam kehidupan nyata.

Terkait dengan interaksi sosial, game online seperti MLBB menciptakan dinamika yang berbeda antara pemain yang bermain sendiri (solo) dan pemain yang bermain dalam tim. Pemain solo lebih fokus pada pengembangan keterampilan individu mereka, sementara pemain tim harus belajar berkoordinasi dan bekerja sama dengan anggota tim untuk mencapai tujuan bersama. Ini menciptakan dua pengalaman bermain yang berbeda dalam hal interaksi sosial, strategi, dan interaksi antar pemain.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan pengalihan informasi dari satu orang ke orang lain, komunikasi sendiri cara untuk menyampaikan sesuatu hal kepada orang lain baik berupa berita, ide, pikiran, fakta, serta nilai-nilai. Komunikasi yang baik yaitu menjalin pengertian antara pihak satu dengan lainnya, sehingga apa yang dikomunikasikan dapat dimengerti kemudian terpikirkan dan akhirnya dilaksanakan.

Menurut (Raymond S. Ross.1983) Mendefinisikan komunikasi sebagai suatu proses menyeleksi, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respon pada pikirannya sehingga sama dengan maksud komunikator. Pertimbangan terhadap unsur kesengajaan dalam Tindakan komunikasi terlihat dari upaya untuk mendapatkan hasil yang sama dengan maksud komunikator.

Definisi komunikasi menurut (Harold Laswell. 1960) mengarahkan untuk menjawab pertanyaan “Who? Says What? In Which channel? To whom? With what effect?” agar pemahaman komunikasi dapat diperoleh dengan jelas (Ross, 1983; Burgoon, 1974). Jawaban-jawaban atas pertanyaan dalam definisi Laswell ini pada dasarnya menunjuk pada elemen-elemen dasar dari jawaban itu diperoleh Source (sender, encode, communicator, speaker, origator, sumber atau penyampai pesan), Message (pesan atau isi pesan verbal non verbal), Media (saluran, tatap muka, dengan media penyampai pesan cetak atau elektronik), Receiver (Destination, decoder, audience, listener, interpreter, communicate, atau penerima pesan), serta Behavior and attitude changes (efek perubahan perilaku, pengetahuan, sikap).

Mobile Legend

Game Mobile Legends adalah sebuah permainan berjenis RPG yang telah dirancang khusus untuk perangkat ponsel. Dalam permainan ini, dua tim bertarung untuk mencapai tujuan mereka, yaitu menghancurkan basis musuh sambil menjaga basis mereka sendiri dan mengontrol tiga jalur yang dikenal sebagai top lane, middle lane, dan bottom lane yang menghubungkan basis-basis tersebut. Mobile Legends pertama kali diluncurkan pada tanggal 11 Juli 2016 oleh Moonton, sebuah perusahaan asal China. Game online ini termasuk dalam kategori MOBA (Massively Online Battle Arena) yang tersedia untuk perangkat ponsel berbasis sistem operasi android maupun iOS.

Dalam Mobile Legends, terdapat lima mode permainan yang berbeda, termasuk mode ranked, classic, brawl, arcade, dan custom. Di antara kelima mode tersebut, mode ranked adalah yang paling populer. Pada mode ranked, setiap pemain atau tim bersaing untuk memenangkan pertandingan dengan cara melawan dan menghancurkan basis musuh sambil menjaga basis mereka sendiri. Jalur-jalur yang mencakup top lane, middle lane, dan bottom lane adalah kunci dalam permainan ini. Untuk memenangkan pertandingan, salah satu tim harus berhasil menghancurkan turret basis tim lawan, dan tim pemenang akan mendapatkan poin bintang untuk meningkatkan tier atau pangkat mereka dalam permainan. Ini adalah salah satu aspek yang mendorong pemain Mobile Legends untuk bersaing dalam upaya mencapai pangkat yang lebih tinggi.

Dalam permainan ini, setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai hero. Selain pemain, terdapat juga karakter-karakter lain seperti minions atau creeps yang merupakan karakter terkontrol yang lebih lemah dan membantu dalam menghancurkan basis tim lawan. Selain itu, terdapat juga karakter-karakter monster jungle seperti blue buff, red buff, gold buff, dan turtle yang membantu pemain dalam leveling dan mengumpulkan sumber daya untuk avatar atau hero mereka. Terakhir, ada karakter bernama lord yang merupakan monster besar yang sangat efektif dalam membantu tim menghancurkan basis lawan dan mencapai kemenangan.

Mobile Legends telah menjadi salah satu game online yang sangat digemari oleh berbagai kalangan masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa, termasuk mahasiswa. Game ini menarik karena pemain dapat memilih hero mereka sendiri untuk berkompetisi melawan tim lawan. Selain itu, pemain dapat membentuk grup atau squad

dengan teman-teman mereka untuk merancang strategi dengan lebih baik. Mobile Legends bahkan telah menjadi bagian dari olahraga online atau E-Sport dan telah menjadi bagian dari kompetisi resmi seperti Mobile Legends Pro League Indonesia (MPLID), Asean Games, dan Piala Presiden. Mobile Legends yang merupakan salah satu game online yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini khususnya anak-anak hingga orang dewasa bahkan mahasiswa sangat menyukai game yang sangat menarik ini, karena kita bisa menentukan hero apa yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim kita agar strategi yang diatur tersusun dengan rapi. Dalam permainan ini kita bisa membuat grup atau squad dengan orang pilihan kita sendiri, yang akan bersaing dalam kompetisi kejuaraan game internasional ataupun lokal, bahkan saat ini game online Mobile Legends sudah termasuk dalam olahraga online seperti E-Sport dan sudah menjadi bagian dari kompetisi resmi seperti Mobile Legends Pro League Indonesia (MPLID), Asean Games dan Piala Presiden.

Interaksi Sosial

Interaksi sosial merujuk pada hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Hubungan ini harus mematuhi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat dan harus sesuai dengan konteks interaksi sosialnya.

Menurut Kymlicka (2007), interaksi sosial adalah proses yang melibatkan metode berkomunikasi yang terlihat ketika individu berinteraksi satu sama lain atau dengan kelompok sosial. Ini mencakup hubungan dinamis antara individu, antara kelompok manusia, dan antara individu dengan kelompok manusia. Selama interaksi ini, individu dan kelompok saling memengaruhi satu sama lain dalam berbagai cara.

Interaksi sosial berjalan dengan baik jika individu dapat beradaptasi dengan konteks sosial mereka, berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku, dan memainkan peran mereka dengan tepat dalam masyarakat. Interaksi sosial memerlukan kontak dan komunikasi yang efektif. Dengan demikian, interaksi sosial dapat diuji dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan individu atau kelompok yang berinteraksi.

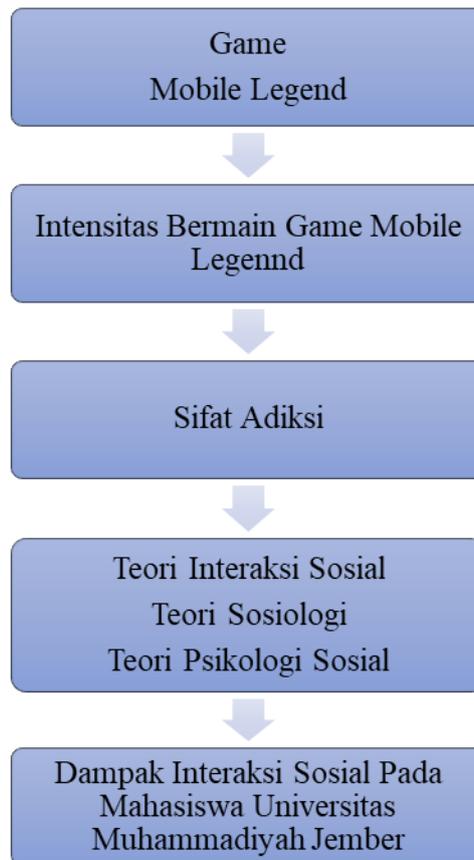
Sifat Adiksi

Adiksi merujuk pada kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap sesuatu yang menyebabkan perubahan perilaku. Dalam konteks kecanduan game Mobile Legends, beberapa sifat adiksi yang dapat dikenali meliputi:

1. Dorongan yang Kuat dan Sulit Dikendalikan: Pemain yang mengalami adiksi cenderung memiliki dorongan kuat dan sulit untuk menghentikan bermain, bahkan ketika mereka seharusnya melakukan aktivitas lain.
2. Kehilangan Kontrol: Mereka kesulitan mengendalikan waktu bermain dan dapat melewati batas waktu yang telah ditetapkan, sering kali mengabaikan tugas dan tanggung jawab lainnya.
3. Pengabaian Terhadap Aktivitas Harian: Pemain yang kecanduan game Mobile Legends cenderung fokus pada permainan dan mengabaikan pekerjaan, sekolah, dan aktivitas sosial di dunia nyata.
4. Dampak Emosional: Kecanduan dapat menyebabkan pemain merasa cemas, frustrasi, atau marah jika tidak bisa bermain sesuai keinginan mereka.
5. Isolasi Sosial: Pemain yang sangat terlibat dalam permainan ini cenderung mengisolasi diri dari interaksi sosial di dunia nyata, memilih bermain game daripada berinteraksi dengan orang lain.
6. Dampak pada Kesehatan Fisik: Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game Mobile Legends dapat menyebabkan masalah tidur, masalah mata, dan masalah postur tubuh.
7. Dampak pada Hubungan Sosial: Adiksi game Mobile Legends dapat merusak hubungan dengan keluarga dan teman-teman dalam kehidupan nyata

Penting untuk diingat bahwa tidak semua pemain game Mobile Legends mengalami adiksi, dan banyak dari mereka dapat menikmati permainan dengan seimbang. Bagi mereka yang mengalami adiksi, penting untuk mengambil langkah-langkah untuk mengelola perilaku bermain dan mencari bantuan jika diperlukan. Mengatur batas waktu bermain, mencari dukungan dari keluarga, teman, atau profesional, serta mengembangkan pola bermain yang seimbang dapat membantu mengatasi dampak negatif dari adiksi game Mobile Legends.

Kerangka Teori



Games mobile legend adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (computer network), bisa menggunakan PC (personal computer) atau gadget dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

Interaksi sosial mahasiswa merupakan suatu tindakan seseorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lain dalam suatu lingkungan sosialnya, dalam bertindak atau berperilaku sosial seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya.

Maraknya mahasiswa yang gemar bermain game mobile legend sehingga intensitas bermain game mobile legend cukup tinggi. Intensitas bermain game mobile legend cukup tinggi sehingga menimbulkan dampak yaitu sifat adiksi/Kecenderungan terhadap game mobile legend. Sifat adiksi yang ditimbulkan akibat intensitas bermain game mobile legend berdampak terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Kerangka teori dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan

penelitian, terutama untuk memahami alur pemikiran peneliti. Dalam hal ini peneliti akan menganalisa menggunakan teori Interaksi sosial, teori sosiologi dan teori psikologi sosial.

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Penelitian kualitatif yakni melakukan pendekatan secara deskriptif. Penelitian ini menjelaskan bagaimana “Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember”. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini berbentuk data yang disusun dari hasil wawancara, observasi serta dokumentasi. Penelitian ini membahas dampak game mobile legend terhadap interaksi sosial.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Universitas Muhammadiyah Jember. Universitas Muhammadiyah Jember adalah sebuah perguruan tinggi swasta di Jember, yang berdiri pada 11 Maret tahun 1981, sebagaimana termaktub dalam Piagam Pendirian yang diterbitkan oleh Pimpinan Pusat Muhammadiyah. Dikenal juga dengan sebutan Unmuh Jember, atau UM Jember, dan ber alamat di Gumuk Kerang, Karangrejo, Kec. Sumpersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2023 sampai dengan selesai.

3.3 Sumber Data

3.3.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan data langsung yang diperoleh dari narasumber kepada peneliti, data primer berasal dari Wawancara atau observasi langsung kepada 5 Mahasiswa pengguna game online mobile legend di Universitas Muhammadiyah Jember.

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder di ambil dari berbagai dokumen-dokumen grafis (Tabel, catatan, dan lain-lain), dan beberapa penunjang lain yang dapat memperkaya data primer seperti laporan, buku-buku, karya tulis, majalah-majalah ataupun seseorang yang mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian.

3.4 Teknik Penentuan Sumber Data

Penentuan informasi dalam mengumpulkan data agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah peneliti sendiri sebagai penentuan sumber data dalam penelitian Kualitatif.

Adapun alat-alat penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pedoman wawancara adalah yang digunakan dalam melakukan wawancara yang dijadikan dasar untuk memperoleh informasi dari informan/narasumber yang berupa daftar pertanyaan.
2. Alat tulis yaitu : buku, bolpoin untuk mencatat informasi yang didapat dari wawancara
3. Catatan dokumentasi adalah data pendukung yang dikumpulkan sebagai penguatan data observasi dan wawancara yang berupa gambar , data sesuai dengan kebutuhan penelitian.
4. Kamera ponsel, sebagai alat dokumentasi setiap kegiatan peneliti.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Metode proses pengumpulan data pada penelitian ini yaitu peneliti terlibat langsung di lokasi penelitian untuk mendapatkan data yang sebenarnya di Universitas Muhammadiyah Jember, untuk menghindari terjadinya kesalahan atau kekeliruan dalam hasil penelitian yang akan diperoleh nantinya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Teknik observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Observasi dilakukan dengan cara peneliti mengikuti kegiatan keseharian yang dilakukan informan dalam waktu tertentu, memerhatikan apa yang terjadi disekitar, mendengarkan apa yang dikatakan, mempertanyakan hal yang menarik kepada informan dan mempelajari dokumen yang tersedia.

2. Wawancara

Teknik Wawancara merupakan metode pengumpulan data melalui komunikasi yakni dengan proses tanya jawab antara pengumpul data/pertanyaan (pewawancara) dengan sumber data/jawaban (narasumber). Penelitian ini melakukan wawancara langsung ke guru yang mengajar di sekolah dan menanyakan secara langsung hal-hal yang perlu ditanyakan.

(Esterberg, 2002) mendefinisikan bahwa wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi serta ide melalui tanya jawab dalam topik tertentu. Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara terstruktur yakni wawancara yang pewawancaranya

menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan (Moleong 2006:138). Dengan demikian sebelum wawancara dimulai peneliti telah menyiapkan instrument wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan pola komunikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa-siswi di sekolah.

Mengingat bahwa setiap pertanyaan dari peneliti dan jawaban dari narasumber bersifat penting maka peneliti menyiapkan alat tulis guna membuat catatan yang berguna untuk peneliti dalam merencanakan pertanyaan berikutnya dan juga mempermudah untuk mencari pokok penting dan mendapatkan data yang lengkap dan valid meliputi semua hal yang berkaitan dengan dampak perilaku komunikasi pengguna game online mobile legend.

3. Dokumentasi

Dalam Teknik ini peneliti menggunakan alat seperti kamera ponsel, dan alat bantu rekam untuk membantu mengumpulkan data-data secara akurat dan menghindari kesalahan penyusunan dalam hasil penelitian dokumentasi penelitian dapat berupa rekaman audio atau suara dan foto saat melakukan observasi maupun wawancara kepada narasumber yang dituju, hal ini dilakukan untuk mendapat data yang benar dari responden atau narasumber.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Adanya game mobile legend berpengaruh terhadap interaksi sosial mahasiswa prpdi ilmu komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan tahun 2020 Pengaruh game Mobile Legends terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa sangat menarik untuk dianalisis dengan lebih mendalam. Terdapat dua sisi yang perlu dipertimbangkan dalam konteks ini. Di satu sisi, game ini dapat berperan sebagai sarana untuk memperluas jaringan sosial dan menciptakan komunitas di antara pemain yang memiliki minat yang sama. Hal ini terjadi ketika para pemain saling berinteraksi, berkolaborasi dalam tim, dan membentuk ikatan yang mungkin tidak akan terbentuk tanpa adanya permainan. Selain itu, permainan ini juga bisa menjadi wadah di mana orang-orang dapat membangun hubungan baru dan saling mengenal melalui percakapan tentang strategi, taktik, dan berbagai aspek lain dalam game.

Namun, di sisi lain, pengaruh negatif juga dapat muncul. Game ini bisa menyebabkan isolasi sosial dan mengurangi interaksi langsung dengan teman-teman di

dunia nyata. Kecenderungan untuk lebih banyak bermain game secara daring dapat mengakibatkan pemain menjauh dari kegiatan sosial di luar game. Mereka mungkin lebih memilih untuk berkomunikasi melalui chat dalam permainan daripada berbicara langsung atau bertemu dengan teman-teman di dunia nyata. Dalam beberapa kasus, intensitas bermain yang berlebihan bahkan dapat menyebabkan pemain mengabaikan peluang untuk berinteraksi tatap muka dengan teman di luar lingkungan permainan.

Dalam konteks ini, perdebatan antara beberapa individu yang memiliki pandangan berbeda mengenai dampak game terhadap interaksi sosial memberikan pemahaman yang lebih holistik. Pendapat Riki yang menyatakan bahwa game dapat meningkatkan kolaborasi dalam tim dan membangun rasa kebersamaan menggarisbawahi manfaat positif dari game dalam konteks kerja sama. Namun, pemahaman tentang bagaimana game dapat merangsang kolaborasi masih perlu dijelaskan secara lebih rinci. Ulin memberikan pandangan kritis terkait waktu bermain yang berlebihan dan potensi isolasi sosial yang mungkin terjadi. Pandangan ini mengingatkan kita akan pentingnya menjaga keseimbangan antara interaksi daring dan tatap muka. Krisna menambah dimensi baru dengan menggarisbawahi potensi permainan dalam menggeser fokus dari interaksi sosial di dunia nyata ke interaksi daring dalam game.

Dalam situasi nyata, interaksi sosial mahasiswa setelah bermain Mobile Legends cenderung beragam. Ada yang mengalami peningkatan dalam interaksi dengan sesama pemain dan membentuk komunitas dalam permainan. Namun, ada juga yang mengalami pengurangan interaksi di luar game karena intensitas bermain yang tinggi. Di lingkungan kampus, perubahan dalam pola interaksi sosial tampak cukup signifikan. Beberapa mahasiswa mulai lebih fokus pada intensitas bermain, sehingga mengabaikan peluang untuk berinteraksi secara langsung. Beberapa bahkan beralih dari interaksi sosial langsung ke interaksi virtual melalui grup obrolan game.

Kenyataan ini mencerminkan transformasi dalam cara mahasiswa berinteraksi. Dari interaksi tatap muka yang menjadi norma, pergeseran menuju interaksi daring semakin terlihat. Keberadaan game ini dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa memiliki potensi untuk mengenrich interaksi sosial atau sebaliknya, merusaknya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengungkap dampak penuh dari permainan ini dalam dinamika interaksi sosial.

Dari hasil percakapan ini, bisa disimpulkan bahwa dampak game Mobile Legends terhadap interaksi sosial sangat kompleks. Baik sisi positif maupun negatifnya perlu dipahami secara lebih mendalam. Pengaruh tergantung pada bagaimana pemain mengelola waktu, keseimbangan, dan prioritas mereka. Dengan mempertimbangkan berbagai sudut pandang ini, kita dapat memahami dengan lebih baik bagaimana permainan ini mempengaruhi interaksi sosial dalam berbagai konteks dan situasi.

Faktor mudah diakses dan mudah dimainkan, faktor gameplay yang sederhana dan menarik, faktor multiplayer adalah faktor yang mempengaruhi mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Angkatan Tahun 2020 dalam berkecenderungan game mobile legend. Para mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 memiliki kecenderungan yang signifikan untuk bermain game Mobile Legends. Hal ini dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu ketersediaan mudah, gameplay yang simpel tetapi menarik, dan adanya fitur multiplayer yang memfasilitasi interaksi sosial dalam permainan. Motivasi mereka bermain meliputi hasrat akan hiburan, keinginan untuk menghadapi tantangan, dan upaya untuk mencari relaksasi dalam rutinitas sehari-hari.

Pertama-tama, faktor ketersediaan mudah menjadi pendorong utama dalam popularitas Mobile Legends di kalangan mahasiswa tersebut. Permainan ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai platform, seperti ponsel pintar dan tablet, serta memiliki ukuran file yang relatif kecil. Tidak hanya itu, kemampuan untuk bermain daring menghilangkan kebutuhan untuk instalasi yang rumit, membuatnya sangat menarik bagi mereka yang ingin langsung terjun ke dalam permainan.

Kedua, daya tarik dari gameplay yang simpel namun menghibur juga memengaruhi minat para mahasiswa. Tampilan visual yang menarik, alur permainan yang mudah dimengerti, dan pengalaman bermain yang terasa memuaskan membuat Mobile Legends menjadi pilihan menarik bagi mereka. Terlebih lagi, adanya berbagai mode permainan yang menghadirkan variasi strategi dan tantangan turut membentuk daya tarik gameplay permainan ini.

Ketiga, fitur multiplayer dalam Mobile Legends menjadikannya lebih dari sekadar permainan, melainkan juga wadah interaksi sosial. Dalam era digital ini, berkomunikasi dengan teman-teman secara langsung dalam permainan menciptakan pengalaman sosial yang kaya. Keterlibatan dalam tim, kompetisi dengan pemain lain, dan kerjasama untuk meraih kemenangan memperkuat rasa kebersamaan di dalam game.

Kendati motivasi bermain Mobile Legends dapat bervariasi, para mahasiswa sepakat bahwa alasan utama mereka tetap memainkan permainan ini adalah karena hiburan, tantangan, dan aspek sosialnya. Faktor-faktor lain, seperti adanya turnamen esports, pembaruan konten, dan keberagaman karakter juga memberikan nilai tambah yang mempertahankan minat mereka. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, Mobile Legends menjadi platform yang tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga kesempatan untuk menjalin interaksi sosial yang menyenangkan dan berharga.

Ada Perbedaan Interaksi Sosial Antara Pemain Mobile Legend yang Bermain Sendiri dengan Pemain yang Bermain dengan Tim. Perbedaan dalam tingkat interaksi sosial antara pemain Mobile Legend yang bermain sendiri (solo) dan pemain yang bermain dengan tim sangat mencolok. Pemain solo umumnya mengalami keterbatasan dalam interaksi sosial dan lebih fokus pada permainan itu sendiri, sehingga mereka memiliki sedikit komunikasi dengan pemain lain di dalam permainan. Di sebaliknya, pemain yang bermain dengan tim aktif berinteraksi dengan rekan tim mereka dan memerlukan komunikasi untuk merencanakan strategi, berkoordinasi, dan membuat keputusan bersama. Interaksi sosial dalam tim menjadi lebih intens karena ada ketergantungan yang kuat di antara anggota tim untuk mencapai tujuan bersama.

Pengalaman interaksi sosial saat bermain game seperti Mobile Legend sangat berbeda antara bermain secara individu dan bermain dengan tim. Ketika bermain solo, pemain lebih terfokus pada permainan itu sendiri dan memiliki interaksi sosial yang terbatas dengan pemain acak. Namun, saat bermain dengan tim, interaksi sosial menjadi lebih intens dan mendalam karena anggota tim harus berkomunikasi, merencanakan strategi, dan membuat keputusan bersama. Bermain dengan tim juga dapat menciptakan pengalaman sosial yang lebih akrab dan alami, terutama jika pemain sudah kenal satu sama lain sebelumnya.

Secara keseluruhan, ada perbedaan signifikan dalam cara pemain berinteraksi sosial saat bermain Mobile Legends, tergantung apakah mereka bermain solo atau dalam tim. Bermain solo menekankan aspek kemandirian, sedangkan bermain dengan tim menekankan kerjasama dan kohesivitas dalam tim. Tantangan dalam berinteraksi sosial saat bermain solo meliputi komunikasi yang terbatas, perbedaan dalam strategi, dan koordinasi yang kurang efektif. Meskipun demikian, bermain solo juga dapat menjadi kesempatan untuk mengasah keterampilan individu.

KESIMPULAN

Penelitian tentang "Dampak Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legend pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember" menunjukkan bahwa permainan Mobile Legends memiliki dampak positif dan negatif pada mahasiswa. Secara positif, permainan ini dapat memperkuat interaksi sosial dan membangun ikatan persahabatan dalam tim. Namun, terdapat pula dampak negatif, seperti penggunaan bahasa kasar, pelecehan verbal, dan ketergantungan pada permainan yang dapat mengganggu keseimbangan akademik dan kehidupan pribadi mahasiswa. Kesadaran tentang etika berkomunikasi dalam game online perlu ditingkatkan di kalangan mahasiswa. Pihak Universitas Muhammadiyah Jember, serta orang tua dan pengawas, memegang peran penting dalam membantu mengatasi dampak negatif dan mencegah perilaku yang merugikan.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian mengenai "Dampak Game Mobile Legend terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020," berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

1. Game Mobile Legend memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020. Permainan ini memfasilitasi interaksi antar sesama mahasiswa melalui fitur komunikasi dalam game, yang memperkuat ikatan sosial dan persahabatan di antara mereka.
2. Beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Angkatan Tahun 2020 untuk cenderung bermain Mobile Legend meliputi kemudahan akses dan bermain, gameplay yang sederhana namun menarik, serta adanya fitur multiplayer. Ketersediaan platform dan perangkat yang mendukung serta gameplay yang menarik membuat game ini menjadi pilihan populer di kalangan mahasiswa.
3. Penelitian menunjukkan adanya perbedaan dalam interaksi sosial antara pemain Mobile Legend yang bermain sendiri dan pemain yang bermain dalam tim. Pemain yang bermain dalam tim cenderung memiliki interaksi sosial yang lebih intens dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan rekan tim mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa game tersebut dapat meningkatkan kerjasama dan kolaborasi di antara sesama pemain dalam tim.

Kesimpulan di atas menunjukkan bahwa game Mobile Legend memiliki dampak positif terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020. Game ini menjadi platform yang mampu memperkuat ikatan sosial dan kolaborasi di antara pemainnya, terutama bagi mereka yang bermain dalam tim. Studi ini memberikan wawasan tentang pentingnya memahami efek game online pada interaksi sosial mahasiswa dan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan pendekatan yang lebih baik dalam penggunaan game sebagai sarana komunikasi dan hiburan di kalangan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustria, N. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SMAN 1 X KOTO DIATAS KAB. SOLOK PROVINSI SUMATERA BARAT.
- Khoiri, N. F. (2021). DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO).
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Mahyuddin, M. A. (2019). *Sosiologi Komunikasi: (Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas)*. Penerbit Shofia.
- Maryam, E. W. (2018). *Buku Ajar Psikologi Sosial Jilid I*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-29-4>
- Pirantika, A. (2017). *Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*. Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta.
- Rahma, A., & Rini Lestari, S. P. M. Si. (2018). *Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online [Karya ilmiah (skripsi)]*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rani, D. (2018). *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*.
- Sri, •, Adiningtyas, W., & Pd, M. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE (THE ROLE OF TEACHERS IN

OVERCOMING ADDICTION TO ONLINE GAMES). In Jurnal KOPASTA (Vol. 4, Issue 1). www.journal.unrika.ac.idJurnalKOPASTA

Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. Jurnal Curere |, 01(01).