

Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo

Zabrina Fitri Novi Amanda¹,
Robby Firdaus Rachman², Hesti Kartika Sari³,
Tarsianus Jebarus⁴, Ani Nurhayati⁵
STKIP PGRI Sidoarjo

Email ; zabrinafittrinovi@gmail.com , robbyfirdausrachman@gmail.com
hestiikartika1945@gmail.com , jebaruskarsi@gmail.com
eninurhayati188@gmail.com

Jl. Raya Kemiri, Kemiri, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur

Korespondensi penulis: zabrinafittrinovi@gmail.com

Abstract. *Technological developments have brought significant changes in lifestyle, especially among Generation Z (Gen Z). One phenomenon is the popularity of online games such as Mobile Legends. This research aims to investigate the influence of the intensity of playing Mobile Legends on the language behavior of Gen Z. In this research, the author used a descriptive study research method with a quantitative approach, and used a Google Form questionnaire as a data collection medium. This research involved an online survey of teenagers aged 11 to 26 years using Google Form which was distributed using social media. The research results show that the Mobile Legends game has a significant impact on various aspects of teenagers' lives, including physical responses, body movements, facial expressions, imitation of character movements, and use of typical terms.*

Keywords: *Online Games, Mobile Legends, Gen Z, Language, Teenagers*

Abstrak. Perkembangan teknologi membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup, khususnya di kalangan Generasi Z (Gen Z). Salah satu fenomenanya adalah popularitas permainan daring (*online*) seperti *Mobile Legends*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menyelidiki pengaruh intensitas bermain *Mobile Legends* terhadap perilaku bahasa Gen Z. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian studi deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, serta menggunakan kuesioner *Google Form* sebagai media pengumpulan data. Penelitian ini melibatkan survei *online* pada remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan sosial media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Mobile Legends* memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan remaja, termasuk respons fisik, gerakan tubuh, ekspresi wajah, peniruan gerakan karakter, dan penggunaan istilah khas.

Kata kunci: *Game Online, Mobile Legends, Gen Z, Bahasa, Remaja*

LATAR BELAKANG

Perkembangan yang pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi pada era digital memiliki dampak signifikan pada sektor pendidikan. Dunia pendidikan beradaptasi dengan arus digitalisasi dan komputerisasi yang merasuki berbagai aspek kehidupan (Arum et al., 2022). Era ini ditandai dengan kemudahan mengakses *internet*, yang tidak lagi terpaku pada komputer dan laptop, melainkan juga melibatkan *smartphone* dengan fitur canggih. Perangkat ini tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga pintu akses ke berbagai aplikasi, terutama *game online* yang sedang *booming* saat ini.

Game online saat ini digunakan dalam berbagai cara. Ada yang bermain hanya untuk kesenangan, menghilangkan stres dan penat, ada yang bermain untuk menghasilkan uang, bahkan ada yang melaksanakan turnamen *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* telah merambah kehidupan sehari-hari masyarakat sebagai sebuah fenomena sosial.

Game online adalah *game* yang dapat diakses di *internet* oleh banyak pemain. *Game online* juga dapat diakses menggunakan gadget sendiri, misalnya *mobile game*. *Mobile Game* telah banyak dibuat dalam berbagai macam platform seperti Android dan Apple. *Mobile Game* adalah salah satu jenis *game* dari *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* (Lebho et al., 2020).

Berbagai kalangan memainkan *game online*. Gen Z merupakan generasi yang lahir dalam generasi *Internet*. Umumnya Gen Z lahir antara tahun 1995 hingga 2012. Generasi Z saat ini berada pada jenjang pendidikan mulai dari SD hingga pendidikan tinggi, bahkan ada pula yang memasuki dunia kerja.

Game online sekarang sedang populer. Bermain *game online* menjadi opsi untuk menghibur diri dan meredakan kebosanan setelah menjalani rutinitas yang melelahkan. Kegiatan ini telah menjadi bagian manusiawi dalam mengatasi kejenuhan, dan popularitas *game online* di Indonesia meningkat pesat dalam enam tahun terakhir (Putri et al., 2021).

Mobile Legends muncul sebagai salah satu contoh *game online* yang sangat menarik perhatian generasi Z. Banyak gen Z saat ini aktif bermain *game*, dan dampaknya tidak hanya terbatas pada aspek hiburan, melainkan juga memengaruhi perilaku berbahasa Gen Z. Variasi bahasa yang muncul dalam interaksi bermain *game online* seringkali meresap ke dalam komunikasi sehari-hari dari kelompok pemain, menciptakan pola bahasa yang khas dan teridentifikasi dengan kelompok tersebut (Fajri et al., 2022).

MLBB merupakan *game MOBA* serupa dengan Dota 2, mengusung strategi dalam pertarungan 5 vs 5 melawan musuh. Dengan tiga jalur yang diperkuat oleh tower, tujuan utamanya adalah menghancurkan tower utama musuh menggunakan *hero*. *Game online* ini tengah populer di masyarakat, diminati oleh berbagai kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. (Rani et al., 2019).

Fenomena kecanduan dan ketergantungan pada *game online* menjadi hal yang patut diperhatikan. Saat pengguna tidak lagi mampu mengendalikan diri, sulit untuk berhenti, dan hal ini dapat menciptakan kesulitan dalam menjalani rutinitas sehari-hari. Tanda-tanda kecanduan *game online* meliputi terfokus pada *game* dalam pemikirannya, kegelisahan jika

tidak bermain, kehilangan minat pada kehidupan nyata, berbohong demi bermain, dan terabaikannya hubungan sosial, pekerjaan, serta pendidikan (Ramadhan & Ramadan, 2023).

Bahasa adalah suatu media yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan bertindak sebagai alat untuk menyampaikan informasi antara individu atau kelompok satu dengan yang lainnya. Fungsi utama bahasa adalah sebagai sarana untuk mengungkapkan pemikiran, perasaan, ide, dan konsep. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, bahasa menjadi suatu kebutuhan esensial bagi manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas dan kegiatan. (Fitrah et al., 2023)

Perilaku bahasa menjadi salah satu indikator yang menarik untuk dijelajahi. Bagaimana generasi Z mengekspresikan diri, terutama ketika terlibat dalam *game online*? Apakah ada perubahan dalam ekspresi wajah, gerakan tubuh, atau bahkan tingkat keterlibatan sosial saat tenggelam dalam pengalaman *gaming*? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan perilaku bahasa yang terjadi pada Generasi Z yang aktif bermain *Mobile Legends*. Fokus utamanya adalah meneliti pengaruh istilah-istilah yang berasal dari permainan tersebut dalam percakapan sehari-hari, serta mengidentifikasi adaptasi gaya bahasa yang mungkin muncul sebagai dampak dari aktivitas bermain *game* tersebut. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi sejauh mana interaksi dalam permainan *Mobile Legends* dapat memengaruhi pola komunikasi di dunia nyata. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang dampak permainan *online* terhadap bahasa dan komunikasi generasi Z dalam konteks sehari-hari. Analisis psikologis terkait dengan dampak bermain *game online* pada generasi Z perlu diperdalam. Bagaimana *game online* memengaruhi aspek kognitif Gen Z? Bagaimana pendidik, orang tua, dan pengembang *game* dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif generasi Z dalam era *game online*? Menjembatani kesenjangan antara kebebasan berekspresi dalam dunia maya dan kehidupan nyata menjadi suatu tantangan yang perlu diatasi.

METODE PENELITIAN

Dalam penulisan ilmiah ini, penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif digunakan sebagai metode penelitian dan kuesioner *Google Form* digunakan sebagai media pengumpulan data. Metode ini dipilih untuk mengamati dan menganalisis pengaruh *game online Mobile Legends* terhadap perilaku bahasa Generasi Z di Sidoarjo.

Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode pendekatan terhadap isu-isu sosial yang dilakukan dengan menguji suatu teori yang melibatkan beberapa variabel. Variabel-variabel

tersebut diukur secara numerik, dan analisis dilakukan menggunakan prosedur statistik guna menentukan kebenaran generalisasi prediktif dari teori tersebut. (Ali et al., 2022)

Penelitian ini melibatkan survei online pada remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan sosial media. Tujuannya untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh permainan daring *Mobile Legends* terhadap perilaku bahasa Generasi Z di Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa analisis deskripsi *game online Mobile Legends* di kalangan Generasi Z di Kota Sidoarjo menunjukkan tingkat penggunaan yang tinggi. Tingkat penggunaan yang tinggi ini dapat dijelaskan oleh fakta bahwa responden menganggap *game online Mobile Legends* sebagai sarana hiburan yang mudah dimainkan. Tujuan utama dari penggunaan *game* ini adalah untuk mencapai prestasi tertinggi dengan menghancurkan markas (*turret*) dan menjadi pemenang, sehingga dapat meningkatkan peringkat dalam permainan tersebut.

Dari permasalahan yang ada di lapangan maka didapatkan diskusi ilmiah bahwa pengaruh *game online mobile legends* terhadap perilaku Bahasa di Sidoarjo ini sangat penting bagi pemain itu sendiri. Penelitian Ball-Rokeach dan Melvin Defleur (1976) menjadi dasar teori ketergantungan media. Teori ini menunjukkan individu cenderung bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan, tetapi Gen Z tidak bergantung pada berbagai media dengan tingkat ketergantungan yang sama. Tingkat ketergantungan seseorang dipengaruhi oleh kemampuan media dalam memenuhi kebutuhan, dan perubahan dalam stabilitas sosial dapat terjadi akibat ketergantungan media, menyebabkan perubahan sosial dan peningkatan konflik.

Pengguna media Generasi Z di Kota Sidoarjo, terutama dalam *game online Mobile Legends*, dapat dianggap sebagai pengguna aktif dengan tingkat penggunaan yang tinggi. Meskipun *game* tersebut digunakan sebagai sarana hiburan pada waktu senggang remaja, perlu diperhatikan bahwa keaktifan penggunaan media yang berlebihan dapat berpotensi menyebabkan ketergantungan media. Dampak negatif yang mungkin timbul melibatkan penggunaan kata kasar dan perilaku agresif, terutama terhadap teman sebaya Generasi Z. Ini dapat mengubah stabilitas sosial kelompok tersebut menuju dampak yang negatif secara keseluruhan.

Kriteria responden

1. Berdomisili di Sidoarjo
2. Laki – laki atau Perempuan berusia 11-26 Tahun
3. Bermain *game online Mobile Legends*
4. Bersedia menjadi sampel penelitian ini

Table 1. Hasil jawaban responden

| Pertanyaan | Prosentase tinggi | Prosentase sedang | Prosentase rendah |
|--|-------------------|-------------------|-------------------|
| Seberapa sering anda merasa keberadaan <i>mobile legends</i> mempengaruhi cara anda merespon fisik terhadap percakapan atau situasi? | 70,8% | 16,7% | 8,3% |
| Apakah anda sangat sering menyesuaikan Gerakan tubuh anda dengan situasi atau emosi yang terinspirasi oleh aksi dalam <i>mobile legends</i> ? | 70,8% | 12,5% | - |
| Sejauh mana permainan <i>mobile legends</i> mempengaruhi ekspresi wajah anda dalam komunikasi non verbal anda? | 62,5% | 20,8% | 8,3% |
| Seberapa sering anda meniru Gerakan atau ekspresi karakter <i>mobile legends</i> dalam situasi komunikasi? | 83,3% | - | - |
| Seberapa sering anda menggunakan ungkapan atau istilah khas <i>mobile legends</i> dalam komunikasi sehari – hari anda? | 58,3% | 29,2% | 8,3% |
| Seberapa sering anda merasa bahwa Gerakan tubuh dari <i>mobile legends</i> sangat sering muncul dalam perilaku komunikatif anda? | 58,9% | 25% | 12,5% |
| Seberapa sering anda menyadari bahwa permainan <i>mobile legends</i> mempengaruhi Bahasa tubuh anda saat berinteraksi dengan teman – teman anda? | 66,7% | 16,7% | 12,5% |
| Apakah anda selalu merasa bahwa <i>mobile legends</i> mempengaruhi keterampilan berkomunikasi lisan anda? | 79,2% | - | - |
| Apakah anda sudah mengalami perubahan signifikan dalam gaya Bahasa setelah bermain <i>game mobile legends</i> ? | 79,2% | - | 8,3% |

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh *game online mobile legends* dapat diambil beberapa pembahasan yang akan dijabarkan berikut ini.

Hasil jawaban responden mengenai pengaruh respon secara fisik terhadap percakapan atau situasi di lingkungan sekitar. Dengan mengambil sampel remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan sosial media. Sebanyak 70,8% orang dari 24 jawaban responden menyetujui bahwa dampaknya termasuk dalam kategori

tinggi, 16,7% responden lainnya menyatakan dengan prosentase sedang, dan 8,3% sisa responden menyatakan bahwa Tingkat pengaruh tersebut rendah. Dapat diambil kesimpulan dari jawaban responden mengenai hal tersebut, bahwa pengaruh *game Mobile Legends* terhadap respon fisik dalam percakapan atau situasi dapat bervariasi antar individu. Beberapa mungkin mengalami peningkatan ketegangan atau kurangnya perhatian saat terlibat dalam permainan, yang bisa mempengaruhi interaksi sosial responden. Namun, ini tidak berlaku untuk semua orang, dan dampaknya dapat dipengaruhi oleh sejauh mana seseorang terlibat dalam permainan dan sejauh mana responden dapat memisahkan aktivitas tersebut dari kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya hasil jawaban responden mengenai seberapa sering anda menyesuaikan Gerakan tubuh anda dengan situasi atau emosi yang terinspirasi oleh aksi dalam *Game Online Mobile Legends*. Dengan mengambil sampel remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan sosial media. Sebanyak 70,8% orang dari 24 jawaban responden menyetujui bahwa dampaknya termasuk dalam kategori tinggi, 12,5% responden lainnya menyatakan dengan prosentase sedang, dan sisanya menyatakan dampak dari hal tersebut tergolong rendah. Dapat diambil kesimpulan dari jawaban responden mengenai hal tersebut, bahwa pengaruh *Mobile Legends* terhadap gerakan tubuh, situasi, atau emosi dapat bervariasi antar individu. Beberapa orang mungkin mengalami peningkatan ketegangan atau kegembiraan selama bermain *game*, sementara yang lain mungkin merasa stres atau frustrasi.

Selanjutnya hasil jawaban responden mengenai sejauh mana *game mobile legends* mempengaruhi ekspresi wajah dalam komunikasi non verbal. Dengan mengambil sampel remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan sosial media. Sebanyak 62,5% orang dari 24 jawaban menyetujui bahwa dampak dari hal tersebut masuk dalam kategori Tingkat tinggi. 20,8% lainnya menyatakan dampak atau pengaruh dari hal tersebut terhadap kehidupan sehari hari berada di Tingkat sedang, dan 8,3% sisanya menyatakan hal tersebut berada di Tingkat rendah, yang berarti responden tidak menyetujui pengaruh dari hal tersebut. Dapat diambil kesimpulan dari jawaban responden mengenai hal tersebut, bahwa pengaruh *Mobile Legends* terhadap ekspresi wajah dalam komunikasi non verbal dapat bervariasi. Beberapa orang mungkin menunjukkan ekspresi wajah yang intens atau fokus saat bermain, sementara yang lain mungkin mengalami frustrasi atau senang.

Selanjutnya hasil jawaban responden mengenai seberapa sering Gerakan atau ekspresi dalam karakter *Mobile Legends* ditiru dalam situasi komunikasi. Dengan mengambil sampel remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan

sosial media. Sebanyak 83,3% orang dari 24 jawaban responden menyetujui bahwa pengaruh dari hal tersebut adalah tinggi, dan beberapa persen responden sisanya menganggap hal tersebut tidak berpengaruh kepada interaksi atau komunikasi di kehidupan sehari – hari. Dapat diambil kesimpulan dari jawaban responden mengenai hal ini, bahwa pengaruh *Mobile Legends* terhadap menirukan gerakan atau ekspresi karakter dalam situasi komunikasi bisa bervariasi. Beberapa pemain mungkin terpengaruh secara tidak langsung, mengadopsi gaya atau kata-kata dari *game* tersebut dalam percakapan sehari-hari.

Selanjutnya hasil jawaban responden mengenai seberapa sering penggunaan ungkapan atau istilah khas *mobile legends* dalam komunikasi sehari – hari. Dengan mengambil sampel remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan sosial media. Sebanyak 58,3% orang dari 24 jawaban dari responden menyetujui bahwa pengaruh dari hal tersebut adalah tinggi, sedangkan 29,2% responden menyatakan pengaruh dari hal tersebut berada di Tingkat prosentase sedang atau Netral, dan 8,3% menyatakan dengan Tingkat prosentase rendah, yang artinya responden tidak setuju dengan pendapat khalayak umum terkait hal tersebut. Dapat diambil kesimpulan dari jawaban responden mengenai hal tersebut, bahwa pengaruh *game Mobile Legends* terhadap penggunaan ungkapan atau istilah khasnya dalam komunikasi sehari-hari dapat menciptakan semacam bahasa atau kode tertentu di antara para pemainnya. Istilah seperti "*savage*" atau "*gank*" mungkin menjadi bagian dari percakapan sehari-hari bagi responden yang aktif bermain *game* tersebut. Hal ini bisa memperkaya cara orang berkomunikasi dan menciptakan ikatan sosial di luar lingkaran pemain *game*.

Selanjutnya jawaban responden mengenai seberapa sering para pemain *game mobile legends* menyadari bahwa Gerakan tubuh dari *mobile legends* sangat sering muncul dalam perilaku komunikatif. Dengan mengambil sampel remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan sosial media. Sebanyak 58,3% orang dari 24 jawaban responden menyetujui bahwa pengaruh dari hal tersebut adalah tinggi, sedangkan 25% responden menyatakan pengaruh dari hal tersebut berada di prosentase sedang atau bersifat Netral, dan 12,5% lainnya menyatakan dengan Tingkat prosentasi rendah, atau dengan kata lain responden tidak menyetujui pengaruh akan hal tersebut dalam keberlangsungan komunikasi didalam kehidupan sehari hari. Dapat diambil kesimpulan dari jawaban responden mengenai hal tersebut, bahwa studi terkait pengaruh gerakan tubuh dari permainan seperti *Mobile Legends* terhadap perilaku komunikatif dalam kehidupan sehari-hari masih terbatas. Namun, beberapa penelitian mengindikasikan bahwa terlibat dalam permainan

yang memerlukan respons motorik dapat meningkatkan keterampilan koordinasi dan reaksi, yang mungkin memiliki dampak positif pada komunikasi interpersonal.

Selanjutnya jawaban responden mengenai seberapa sering para pemain *game mobile legends* merasa bahwa *mobile legends* mempengaruhi keterampilan komunikasi lisan. Dengan mengambil sampel remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan sosial media. Sebanyak 79,2% responden dari 24 jawaban seluruh responden menyetujui bahwa pengaruh dari hal tersebut berada di Tingkat prosentasi yang tinggi, sedangkan responden lainnya menolak adanya pendapat atau opini mengenai hal tersebut dalam keterampilan berkomunikasi lisan responden pada kehidupan sehari-hari. Dapat diambil kesimpulan dari jawaban responden mengenai hal tersebut, bahwa bermain *Mobile Legends* dapat membantu pemain dalam mengembangkan beberapa keterampilan, termasuk keterampilan koordinasi tim, komunikasi tertulis melalui *chat*, dan dalam beberapa kasus, keterampilan berkomunikasi lisan ketika bermain dengan teman-teman dalam tim suara.

Selanjutnya jawaban responden mengenai perubahan signifikan dalam gaya Bahasa setelah bermain *mobile legends*. Dengan mengambil sampel remaja berusia 11 hingga 26 tahun menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan sosial media. Sebanyak 79,2% responden dari 24 jawaban seluruh responden menyetujui bahwa pengaruh dari hal tersebut berada di Tingkat tinggi, sedangkan 8,3% sisanya menolak adanya pendapat atau opini mengenai hal tersebut dalam perubahan secara signifikan pada gaya Bahasa setelah bermain *game mobile legends*. Dapat diambil kesimpulan dari jawaban responden mengenai hal tersebut, bahwa secara umum, bermain *Mobile Legends* atau *game* sejenis dapat mempengaruhi gaya bahasa pemain, terutama dalam konteks permainan dan interaksi dengan sesama pemain. Beberapa pemain mungkin mengadopsi istilah dan frasa khas *game*, serta memodifikasi gaya bahasa responden untuk sesuai dengan budaya dalam komunitas *gaming*. Namun, perubahan ini cenderung bersifat kontekstual dan mungkin tidak signifikan dalam konteks komunikasi sehari-hari di luar lingkungan *game*.

Pembahasan

Pengaruh yang akan terjadi pada para pemain *game online mobile legends*

Ada banyak pengaruh yang kemungkinan bisa terjadi apabila para pemain sudah mengalami kecanduan terhadap *game online*, salah satunya yaitu berkata *toxic* atau *trash talking* yang biasanya mengekspresikan emosi melalui verbal, menyampaikan rasa frustrasi yang disebabkan oleh ejekan lawan dan pemain satu tim yang tak jarang berbicara kasar atau

toxic. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika perilaku *Toxic Disinhibition Online* terdapat beberapa faktor, yaitu adanya permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan negara, adanya perilaku AFK. Untuk selanjutnya penulis telah membuka atau melakukan analisis tentang apa saja perilaku yang telah didapatkan atau apa saja *toxic* yang telah diterima selama memainkan *Game online* ini.

Perilaku inilah yang disebut dengan *toxic* dalam dunia *game* dimana seseorang sebuah perilaku yang menyerang orang lain dengan tujuan untuk menurunkan mental baik berupa perkataan perilaku, emosi, dan sifat atau dapat dijelaskan juga perlakuan seseorang untuk mengintimidasi atau bahkan memandang sebelah mata orang lain, tidak support, menghabiskan tenaga, tidak bisa *respect*, merasa belum puas, dan merasa paling bisa sehingga menganggap orang lain hanyalah beban bagi responden. Kata *toxic* digunakan untuk menggambarkan sebuah perilaku yang jelek dalam permainan *game* yang mana ada orang lain atau gamers lain yang dirugikan. Perilaku *toxic* didalam dunia *game* ini bisa dibagi menjadi *cyber bullying* atau penjelekan kepada seseorang, kecurangan atau bisa juga disebut sebagai *cheating*, pelecehan dimana bisa berupa perkataan dalam permainan, bahkan juga bisa berupa rasisme. Didalam kehidupan sehari-hari masih sering ditemui *gamers* yang melakukan *toxic* ini kepada orang lain atau kurang menghargai kepada tim lain yang dapat mengakibatkan sebuah perlawanan yang tidak sehat bahkan juga bisa sampai dibawa kemasalah umum. Ini juga tidak jarang bisa mengganggu sebuah keberlangsungan turnamen. Responden dapat melontarkan toxic ini melalui fitur *chat* yang tersedia dalam aplikasi tersebut atau juga bisa melalui telepon suara yang tersambung antar pemain. *Toxic* ini juga bisa terjadi karena sebuah keegoisan atau kurangnya pemahaman pemain tentang efek negatif dari perilaku yang dilakukan terhadap pemain lawan atau pemain tim. Maka dari itu perlu sosialisasi dari para pemain profesional akan bahayanya perilaku ini. Tetapi sampai saat ini belum ada acara yang sangat tepat untuk mengatasi masalah ini. Tetapi menurut penulis hanyalah ada satu jalan terbaik untuk memberantas perilaku yang menyimpang ini yaitu dengan kesadaran masing-masing pemain akan bahayanya perilaku negatif ini. Semua Lembaga yang menaungi atau berkecimpung dalam *game* ini harus memperhatikan masalah ini dimulai dari *developer game*, *proplayer*, bahkan *streamer game*.

Faktor faktor yang memicu dampak atau pengaruh dari *game online mobile legends*

Perilaku ini juga bisa muncul dengan adanya faktor kesalahan yang dilakukan oleh pemain sehingga kesalahan tersebut membuat kekalahan dalam permainan *online* ini. Maka di *game* ini para pemain dituntut untuk memainkan secara baik, karena jikalau satu saja

melakukan kesalahan maka akan menjadikan pemain lain meluapkan emosi. Perilaku inilah yang disebut dengan perubahan emosi yang drastis yang mana bisa meluapkan emosi yang tidak terduga karena adanya unsur yang memancingnya. Beberapa perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah bermain game. Setelah penulis mengetahui apa saja faktor yang menyebabkan *toxic* dalam game ini maka penulis akan membahas luapan emosi yang responden dapatkan Ketika mengalami kemenangan dan Ketika responden mengalami kekalahan. Jika responden mengalami kemenangan saat memainkan *game* ini responden akan sangat puas dan merasa sangat senang tetapi jika responden mengalami kekalahan maka responden akan meluapkan emosi secara terus menerus bahkan sampai berkata kotor sampai ada juga yang membanting gadget yang digunakan.

Faktor lain yang membuat para pemain *Game online* ini cepat marah sehingga menyebabkan *toxic* kepada teman atau lawan adalah karena *game* ini memiliki fokus yang sangat tinggi, penyusunan strategi yang sangat tinggi dan juga sangat menguras tenaga sehingga jikalau ada yang bermain kurang baik maka akan cepat memancing emosi. Bermain *Game online* secara berjam jam atau lama akan memancing terjadinya kefrustasian pemain jika responden sering mengalami kekalahan. Sifat frustrasi yang timbul dari pemain inilah yang membuat perilaku agresif keluar. Kefrustasian ini muncul dikarenakan beberapa faktor yaitu terdapat gangguan jaringan atau hp yang panas menjadikan game lambat. *Game online* ini sangat mempengaruhi sifat sosial para remaja dalam bermasyarakat terkhususnya dalam hal sosial lebih sering fokus terhadap game yang dimainkan sehingga responden tidak menghiraukan keadaan sekitar.

Solusi atau cara untuk mengatasi adanya pengaruh dari *game mobile legends*

Berikut cara-cara pencegahan untuk mengurangi tindak *toxic* dalam dunia *game*. Yang pertama adalah lewat peran media sosial, mengapa demikian karena para pemain sangat dekat dunia sosial media sehingga responden akan sering melihat atau bahkan berinteraksi melalui sosial media. Berikut contoh media sosial yang dapat dipakai untuk mengurangi tindak *toxic* adalah facebook dan Instagram, dalam konten ini penulis bisa mengisi konten tentang perilaku saat memainkan *game*, perkembangan *game*, dan juga bisa diisi dengan perkembangan sebuah klub *Game online*. Adapun tujuan penulis memilih Instagram dan facebook adalah karena kedua platform ini sangat dekat dengan kehidupan para pemain, dimana ini juga menjadi platform bagi para pemain untuk melakukan *toxic* selain diruang chat atau via telpon dalam *Game online* tersebut. Contoh saja jika ada pemain yang kinerjanya kurang bagus maka akan terus dibicarakan melalui grup atau melalui komentar postingan yang dapat memicu

permasalahan yang lama dan berkelanjutan, maka dari itu pemilihan media facebook dan Instagram adalah supaya Gen Z menanggapi akan bahayanya *toxic* dalam kehidupan nyata.

Kemudian melalui sosial media yaitu intagram bisa memanfaatkan fitur yang ada contohnya melalui Instagram *post*, instagram *reels* bahkan juga Instagram *story*, fitur ini sangat mendukung dikarekan bisa lebih luas dengan interaksi audience juga platform ini bisa membaca postingan apa yang sering dilihat oleh penggunanya jadi secara otomatis akan lewat di halaman para audience yang notabnya adalah para pemain *Game online* ini. Dari cara yang telah penulis jelaskan diatas cara yang paling baik digunakan adalah dengan penanaman kesadaran diri akan bahayanya efek negatif ini, sehingga para pemain akan sadar akan hal tersebut. Selain itu *Game online* ini juga tidak bisa dilepas dari kehidupan, karena ini adalah salah satu alat untuk menghibur diri paling disukai sekarang oleh semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang tua didunia ini. Di dalam *game* ini juga memiliki suatu tuntutan yang berbeda beda antar *game* sehingga pasti akan terjadinya komunikasi antar pemain dan hal tersebut pasti tidak bisa untuk dihindari.

SIMPULAN

Kesimpulannya, permainan *Mobile Legends* memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan remaja, termasuk respons fisik, gerakan tubuh, ekspresi wajah, peniruan gerakan karakter, dan penggunaan istilah khas. Meskipun sebagian besar responden menyatakan dampak tinggi, perlu diingat bahwa dampak ini dapat bervariasi antar individu. Beberapa pemain mungkin merasakan peningkatan ketegangan atau kegembiraan, sementara yang lain mungkin tidak merasakan dampak yang signifikan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa *game* ini hanya merupakan salah satu aspek dari kehidupan sehari-hari dan perlu diimbangi dengan kegiatan dan interaksi sosial lainnya untuk mendukung keseimbangan mental dan fisik.

Terkait dampaknya, perilaku *toxic* dapat merugikan pemain lain, menciptakan lingkungan negatif, dan bahkan mengganggu keberlangsungan turnamen. Pemain dapat melontarkan *toxic* melalui fitur *chat* atau suara dalam *game*, memperburuk suasana dengan penghinaan dan pelecehan. Faktor-faktor seperti kesalahan dalam permainan, frustrasi, dan fokus tinggi dapat memicu perilaku agresif. Kesenjangan sosial akibat *game* juga dapat mengarah pada pembicaraan negatif antar pemain.

Sebagai solusi, pencegahan perilaku *toxic* dapat melibatkan peran media sosial, dengan konten yang mengedukasi pemain tentang dampak negatifnya juga dapat membantu

mengurangi perilaku *toxic* dengan menanamkan kesadaran dalam kehidupan sehari-hari. Penekanan pada penanaman kesadaran diri dan pemahaman bersama akan bahayanya perilaku negatif dalam *game* menjadi kunci utama untuk mengatasi dampak negatif dari *Mobile Legends*.

DAFTAR REFERENSI

Sudharto, Albima Rama. (2018). *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*. Medan: Universitas Sumatera Utara.

Pratiwi, Eliana. (2017). *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus pada Pecandu Game Online Dota 2 di Kota Serang)*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Cet. XII; Bandung: Alfabeta. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online terhadap Remaja ." *Jurnal Curere | Vol. 01 | No. 01 | April 2017 | p-ISSN : 2597-9507 | e-ISSN: 2597-9515, 2017: 29-31*.

Suryadi, Edi. "Metode Penelitian Komunikasi dengan Pendekatan Kuantitatif." 185. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, n.d.

Khoiri Nur Fikri, "DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)."

B. C. Santoso, B. M. Tanrio, C. J. Lipaw, P. Karyadi, and S. Winata, "Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi," *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan* (2022), vol. 1, no. 1, pp.17–44, doi: 10.1111/moderasi.xxxxxxx.

Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*, 2, 6.

Arum, D. P., Anggraeni, N. D., Hanik, siti U., & Nurhayati, E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Video Animasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di UPN Veteran Jawa Timur. *JPDK:Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 11.

Fajri, L. M. I., Puspitasari, Y., Irfansyah, M. Z., Wijiarko, T., & Rahmawati, L. E. (2022). Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legends. *Jurnal Literasi*, 6, 9.

Fitrah, A. W., Komariyah, F. N., Vica, M., Shadrina, S. N., & Nurhayati, E. (2023). Analisis Penggunaan Istilah Bahasa Indonesia di Kalangan Milenial. *Madani :Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1, 11.

Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. . (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2, 11.

Putri, R. C. snindya, Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene:Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1,

7.

Ramadhan, N. syahril, & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis Dampak Negatif kecanduan Game Online Mobile Legends pada Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 12.

Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Jurnal Perspektif*, 7, 7.