

**PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA *GAME ONLINE*
“*MOBILE LEGENDS*”**

(Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)

***Andi Indri Abriani ** Zein Abdullah *** Marsia Sumule**

**Jurusan Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Halu Oleo
No. HP: 0853 4286 6862, Email: andiindri1@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pengguna *game onlinemobile legends* pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Halu Oleo. Penelitian ini menggunakan Teori Alih Kode menurut Bloom dan Gumpers. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi pengguna *game online mobile legends* itu terjadi karena adanya faktor kebiasaan dan faktor emosional, dan hal tersebut mengacu pada perubahan sikap, perilaku, serta perubahan dalam menyampaikan informasi khususnya dalam penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasaryang pada umumnya bahasa tersebut digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya atau dengan kelompok lainnya yang sudah dipahami dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukung dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata.

Kata Kunci: Perilaku Komunikasi, *Game Online*.

**TITLE BEHAVIOR OF USERS OF ONLINE GAME MOBILE LEGENDS
COMMUNICATION (STUDY IN FISIP STUDENTS OF HALU OLEO UNIVERSITY)**

***Andi Indri Abriani ** Zein Abdullah *** Marsia Sumule**

**Department of Science Communication , Faculty of Social Science and Political Science, Halu
Oleo University**

Phone Number: 0853 4286 6862, Email: andiindri1@gmail.com

ABSTRACT

ANDI INDRI ABRIANI Department of Communication Science Faculty of Social and Political Sciences Stambuk CID1 14 203 with Thesis Title Behavior of Users of Online Game Mobile Legends Communication (Study in FISIP Students of Halu Oleo University). Advisor (I) Dr. Muh. Zein Abdullah S.IP, M.Si and Advisor (II) Marsia Sumule. G, S.Sos, M.I.Kom.

This study aims to find out how the Behavioral Communication of Mobile Legends Online Game Users at Students in the Faculty of Social and Political Sciences of Halu Oleo University. This research uses Code Transfer Theory according to Bloom and Gumpers. Data Analysis Techniques in this study using Qualitative Descriptive Analysis Techniques.

The results of this study indicate that the Mobile Legends Online Game User Behavior occurs due to habitual factors and emotional factors. This refers to changes in attitudes, behavior and changes in conveying information, especially in the use of slang and abusive language which is generally used as a means of communication between someone with the other person or with other groups that are understood and used in accordance with the concept supported in the form of phrases that become vocabulary.

Keywords: Communication Behavior, Online Game.

PENDAHULUAN

Game online merupakan permainan berjenis digital yang dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet. Selain itu, *game online* banyak yang minati oleh orang-orang dewasa, remaja bahkan anak-anak yang masih dibawah umur. Saat ini *game online* berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dalam menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat dimanapun. Sehingga, sangat berpengaruh dalam membentuk sekelompok orang-orang yang saling berinteraksi dalam permainan tersebut.

Game online mobile legends yang muncul sejak tahun 2016 dan mulai dikenal ditahun 2017 bahkan ditahun 2018 ini *mobile legends* sangat terkenal dengan kepopulerannya. *Game* ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali oleh pengguna piranti atau perangkat *mobile*, baik yang dijalankan dengan *android* maupun *IOS (iPhone Operating System)*. *Mobile legends* ini termasuk tipe *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, yang memerlukan kerja sama dan strategi tim untuk melawan tim musuh. Pemain 5 vs 5 ini dengan berbagai tipe macam pilihan karakter (*Hero*) dan tipe *skill* yang berbeda-beda. Selain itu, terdapat berbagai mode yang dapat dimainkan sesuai dengan *level up* yang digunakan pemain, seperti *Match up mode (classic mode)*, *Ranked mode*, *Brawl mode*, *Human vs Ai mode* dan *Custom mode*.

Mahasiswa FISIP UHO yang sebagai pengguna *game online* ini menganggap *game* sebagai hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai *game* tersebut. Dan juga mereka menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi. Banyak hal yang menjadi alasan khususnya pengguna *game online* dikalangan mahasiswa. Hal ini tentu akan berbeda terhadap perilaku komunikasi pengguna *game online* tergantung dari sudut pandang tiap penggunaannya. Tetapi banyak penyebab yang ditimbulkan akibat *game online* yang mendorong seseorang memiliki perilaku komunikasi tertentu. Dari berbagai motif yang mendorong dalam penggunaan *game online* yang menimbulkan suatu perubahan dalam perilaku berkomunikasi pada *game online* ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti memilih pengguna *game online mobile legends* sebagai fokus penelitian. Karena peneliti ingin mengetahui **Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends khususnya pada mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas haluoleo**. Yang ditimbulkan oleh faktor-faktor personal dan faktor-faktor situasional yang memberi perubahan perilaku dalam berkomunikasi. Dan tentunya dengan kelebihan dan kekurangan dari *game online* tersebut, yang akan membawa dampak buruk dalam lingkungan sekitar dikalangan mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik sendiri.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berfokus pada pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku komunikasi pengguna *game online mobile legends* pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Halu Oleo

METODE PENELITIAN

Subjek dan Informan Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pengguna game online mobile legends yang mewakili secara proporsional lingkungan fisip universitas haluoleo. Adapun informan dalam penelitian ini Informan pada penelitian ini adalah mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas haluoleo sebanyak 11 orang.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipan adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka. Observasi Partisipan dapat digolongkan menjadi empat, yaitu partisipasi pasif, partisipasi moderat, partisipasi aktif, dan partisipasi yang lengkap.
2. Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara.
3. Studi pustaka yaitu dengan cara menelaah berbagai buku-buku referensi, laporan-laporan, majalah, jurnal-jurnal, dan media lainnya yang erat kaitannya dengan permasalahan penelitian.
4. Dokumentasi yang merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa foto, gambar atau data-data lainnya. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan semakin sah dan dapat dipercaya apabila di dukung oleh foto-foto.

Desain Operasional Penelitian

Tabel 3.1 Desain Operasional Penelitian

Unit analisis	Stuktur analisis	Teknik pengumpulan data
Perilaku komunikasi Pengguna game online	1). Bahasa Gaul/Santai 2). Bahasa kasar	Observasi Wawancara Dokumentasi

Sumber : Hasil Modifikasi Penulis, 2018.

Konseptualisasi dalam penelitian ini adalah Perilaku komunikasi adalah suatu tindakan atau respon seseorang dalam lingkungan dan situasi komunikasinya. (1 komunikasi pengguna 2) *Game online* adalah suatu proses penyampaian pesan dengan cara melalui chat antar pemain

dengan adanya umpan balik yang ditimbulkan oleh pemain lainnya. 3) pengguna *game online* adalah individu yang memainkan suatu *game*. 4) *game online* yang dimaksud adalah *mobile legends* merupakan suatu permainan yang dimainkan secara *online* melalui koneksi internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Haluoleo diresmikan dari embrio (swasta) bersama dengan 3 fakultas lain pada saat UNHALU diresmikan menjadi Universitas Negeri, sebagaimana tertuang dalam Surat Keputusan Presiden R.I. Nomor : 37 Tahun 1981. Pada awal berdirinya tahun 1981, FISIP UNHALU terdiri dari 1 (satu) jurusan, yakni Jurusan “Ilmu Administrasi” dengan Program Studi “Administrasi Negara”.

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Halu Oleo saat ini memiliki 4 (Empat) jurusan dan 8 (delapan) program studi. Sebagai data dan informasi, perkembangan jurusan dan program studi FISIP UNHALU, dapat diuraikan secara ringkas yakni pada tahun 1999 dibuka program studi ilmu komunikasi yang ditempatkan pada Jurusan Ilmu Administrasi, karena sebelum Program Studi Ilmu Komunikasi meningkat status menjadi jurusan sendiri. Jurusan Ilmu Administrasi mempunyai 2 (dua) program studi. Kemudian dalam perkembangan selanjutnya, jurusan ilmu administrasi mengalami peningkatan status menjadi Fakultas Ilmu Administrasi pada tahun 2015.

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Mempunyai Visi dan Misi serta Tujuan sebagai berikut :

1) Visi :

Menjadi Fakultas yang Berbudaya Akademik Membentuk SDM Cerdas, Intelektual, Humanis dan Berahlak Mulia dalam Pengembangan Ilmu Sosial, Politik dan Pemerintahan yang Dinamis Bagi Pembangunan Masyarakat Maritim dan Perdesaan Hingga Tahun 2019.

2) Misi :

1. Menyelenggarakan pendidikan dalam bidang ilmu sosial, ilmu politik dan ilmu pemerintahan berbasis riset untuk menghasilkan lulusan yang bermoral, memiliki sikap akademik dan profesional, keunggulan kompetitif, kepemimpinan yang memadai, kemampuan memecahkan masalah dan beradaptasi dalam kancah global;
2. Menyelenggarakan penelitian unggulan dalam bidang ilmu sosial, ilmu politik dan pemerintahan melalui kerjasama yang dipublikasikan dalam jurnal nasional dan internasional serta orientasi pencapaian HaKI;
3. Memanfaatkan hasil-hasil penelitian dan produk intelektual bidang ilmu sosial, politik dan pemerintahan bagi kesejahteraan masyarakat serta pengembangan dan kemajuan IPTEKS;
4. Menyelenggarakan tata kelola fakultas melalui sistem manajemen terbuka (open management system) dan akuntabel dalam rangka pelaksanaan kerja yang baik, berkinerja tinggi, efisien dan efektif dalam memberikan layanan prima;
5. Menyelenggarakan peningkatan potensi mahasiswa dibidang penalaran olah raga, seni budaya dan kewirausahaan serta memperkuat karakter dan kapasitas pengurus lembaga kemahasiswaan untuk membangun dan menciptakan atmosfer akademik;

6. Menciptakan iklim akademik dan suasana kerja yang bersih, indah, sejuk, aman, jujur, adil, gotong royong, adaptif, disiplin, kreatif, inovatif, toleran dan amanah untuk mendukung penyelenggaraan tridharma perguruan tinggi.

Perilaku Komunikasi Pengguna *GameOnline Mobile Legends*

Tingkah laku individu dalam suatu kelompok merupakan kegiatan dan perbuatan yang dapat diukur dan diamati, dimana perilaku komunikasi mengacu pada terjadinya perubahan sikap serta pendapat sebagai akibat dari informasi yang disampaikan dari satu individu ke individu yang lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut.

Jika berbicara mengenai fenomena perilaku komunikasi yang terjadi pada pengguna *game online mobile legends* yang merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online* yang secara sadar maupun tidak mengubah perilaku mereka. Perilaku tidak terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh situasi dalam menentukan perilaku manusia. Dalam *game* ini, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi yang sama dalam sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan. Pada mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik sebagai kebutuhan bagi mereka yang merupakan pengguna aktif pada *game online* tersebut dimana pengguna *game online* ini sering menggunakan istilah-istilah dilingkup pada komunitas tersebut. Tujuan mahasiswa dalam menggunakan *game online* ini sebagai bentuk akan hiburan mereka ketika sedang bosan, bisa mendapatkan teman yang sebelumnya belum dikenal sama sekali. selain itu, *game* ini juga bisa saling bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu.

Bahasa Gaul/Santai

Bahasa gaul pada umumnya digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya dan juga seseorang dengan kelompok lainnya yang dikatakan bahasa pergaulan atau juga bisa disebut bahasa sandi terkadang hanya dipahami oleh kalangan tertentu dan itu bersifat sementara dan hanya berupa variasi bahasa yang penggunaannya meliputi : kosakata, ungkapan, singkatan, intonasi, pelafalan, pola serta konteks bahasa. Pembentukan kata dan maknanya sangat beragam dan bergantung pada kreatifitas pemakainya.

penggunaan bahasa gaul oleh kalangan mahasiswa memiliki banyak hal yang unik jika dicermati oleh kalangan tersebut dan karena itu akan menciptakan suasana khusus dalam proses komunikasi hal tersebut juga disebabkan karena adanya suatu hal yang diantaranya:

- a. bahasa gaul muncul dan digunakan oleh seseorang yang memahaminya dan itu bersifat asing bagi orang lain diluar pemakainya.
- b. bahasa gaul berbeda dengan bahasa sandi yang digunakan oleh suatu organisasi tertentu.
- c. bahasa gaul memiliki ciri tersendiri dalam penggunaannya yang berbeda dengan bahasa masyarakat pada umumnya.
- d. bahasa gaul mempunyai sifat-sifat kerahasiaan tertentu bagi masyarakat lain pemakainya.
- e. bahasa gaul berdampingan dengan bahasa yang telah lazim, dan biasanya digunakan oleh masyarakat pada umumnya.

Seperti halnya pada mahasiswa yang khususnya sebagai pengguna game online *mobile legends* dalam kehidupan sehari-hari secara sadar maupun tidak mereka biasanya terotomatis langsung mengungkapkan apa yang sudah menjadi kebiasaan mereka selama menggunakan game ini.

Bahasa Kasar

Dalam perilaku komunikasi bahasa kasar pada umumnya merupakan bahasa yang dianggap substandar dan rendah. Dengan bahasa, konflik bisa juga tercipta dan berakhir. Karena hal itu, dengan bahasa yang kita gunakan itu bisa menggambarkan kepribadian, asal usul, sosial budaya serta banyak hal yang berkaitan dengan diri kita sendiri. Sama juga, dengan halnya sesuatu yang baik maupun yang buruk atau malah sebaliknya.

Bahasa kasar awalnya digunakan apabila seseorang berhubungan dengan rekan-rekan atau teman karib serta dalam suasana yang sangat tidak formal. Biasanya dalam suasana yang bersifat pribadi atau bisa juga karena adanya faktor yang membuat kita tidak bisa mengontrol diri kita sendiri. Sama halnya yang dilakukan oleh mahasiswa pengguna *game online mobile legends* karena adanya sesuatu yang membuat mereka tidak bisa mengontrol diri, membuat penyampaian pesan dalam menjadi kasar terhadap teman atau sesama pengguna *game online* tersebut, seperti pada saat permainan sedang berlangsung, berikut hal yang menyebabkan terjadinya bahasa kasar oleh pengguna *game*, terdapat poin-poin yang dapat dijelaskan:

- 1). Ada seseorang yang kadang sering bermain dan bodoh dalam hal bermain game atau sering disebut *noo bitu* membuat suasana pada saat *game* berlangsung menjadi memanas. maka dari itu, munculnya kata-kata kasar seperti : anjir,anjay,bangs*t,goblok,tolol,tai,f*ck maupun bahasa kasar lainnya.
- 2). Dikatakan AFK (*Away from keyboard*) dalam istilah pada *game* ini, ada seseorang yang bermain dalam *game* namun salah satu pemain meninggalkan *game* secara tiba-tiba atau dengan cara sengaja.
- 3). Adanya nafsu dari pemain lainnya. Jika sedang bermain *game* ini, darah dalam *hero* untuk mempertahankan nyawa pemain yang sudah menipis. namun, kondisi lawan kita memburu sampai *hero* pada salah satu pemain mati maka dari itu salah satu pemain *game* tersebut menjadi berakhir.

Jadi, dapat dilihat penggunaan bahasa yang semakin kasar dan kadang kala juga berpengaruh dari kontrol diri kita sendiri. Karena hal itu, penggunaan bahasa yang kasar kurang enak didengar oleh siapapun yang mendengarnya atau pula yang telah membaca percakapan yang mengandung bahasa kasar.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan, bahwa perilaku komunikasi pengguna game online itu terjadi karena adanya faktor kebiasaan dan faktor emosional yang terjadi pada diri sendiri. perilaku tersebut mengacu pada perubahan sikap, perilaku dan juga perubahan dalam hal menyampaikan informasi. hal tersebut sudah menjadi kebiasaan mereka dari apa yang telah didapatkan khususnya dalam penggunaan game online.

Dalam hal menyampaikan pesan, khususnya pada situasi komunikasi yang positif maupun negatif yang mereka lakukan, penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang sudah menjadi

istilah-istilah yang mereka pahami dilingkungannya dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukungnya dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata. Jadi bahasa gaul dan bahasa kasar yang digunakan pengguna game online bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan adalah diharapkan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Halu Oleo khususnya para pengguna game online agar bisa menjaga sikap yang baik akan dapat menciptakan suasana yang baik pula termasuk dalam bekerja sama yang baik tanpa adanya konflik yang terjadi didalam maupun diluar permainan. dan juga membangun hubungan komunikasi yang berkualitas baik itu antar sesama pengguna maupun dilingkungannya, sehingga apa yang didapatkan bisa menjadi contoh yang positif terhdap banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest & Andrew, Rollings. 2007. *Foundamentals Of Game Design*. New Jersey: person Education, Inc.
- Anggraini, D.R. Wahyuningsih, H. 2007. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UII.
- Batholow, E. C. 2007. *Risk Talking Games and Influence Behavior*. Journal Of Personality and Social Psychology, 50. 402-421.
- Dewi, P. Nita. 2014. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja*, Journal psychology. Diakses pada tanggal 3 februari 2018.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Fajar Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Jogjakarta: Graha Ilmu.
- Fauziah, E.R. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Sumboja*. Ejournal Ilmu Komunikasi, 2013, 1 (3): 1-16.
- Goldstein, I. L. And Buxton, V. M. 1982. *Training and Human Performance*. Lawreen Erlbaum Associates, New York.
- Griffith, M.D, Davies, M. N. dan Chapel, D. 2004. *Online Computer Gaming: A Comparison Of Adolescent and Adult Gamers*. Journal Of Adolescence, 27, 84-96.
- Gunarsa, S.D. 2006. *Psikologi Remaja Pengguna Game Online*. Journal Psychology. Diakses pada 3 Februari 2018.
- Johansenn, David H (ed). 2008. *Handbook Of Educational Communications and Technology*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Naibaho, H. Saidah. 2014. *Perilaku Remaja Pengguna Game Online*. Journal Psychology. Diakses pada tanggal 3 februari 2018.
- Puspita, Ekky. 2013. *Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial dikalangan Remaja*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Bandung. Diakses Pada Tanggal 24 April 2018.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Steree, E.A. 2002. *Cultural Formotions In Text Based Virtual Realities*. Melbourne: University Of Melbourne.
- Susanto, E. Rieka. 2010. *Dampak Penggunaan Game Online dikalangan Mahasiswa*. Journal Psychology. Diakses Pada Tanggal 3 februari 2018.
- Utami, Sitti. (2018). *Meneropong Perilaku Digital Generasi Millenial*. Literasi Digital Generasi Milenial,1-33.