



Dampak Mobile Legends terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa SMA

Imam Habieb Maulana^{1*}, Amirul Fathin Fadhil², Dudun Ubaedullah³, Tantan Hermansah⁴, Muhammad Fanshoby⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author, Email: imamhabieb23@gmail.com

ABSTRACT

Keywords:

Digital Media,
Game, Mobile
Legends,
Interpersonal
Communication,
Teenagers

The rapid development of digital technology, particularly the internet, has given rise to various forms of entertainment media, one of which is online games. However, the high intensity of engagement with online games such as Mobile Legends among adolescents and students has led to side effects in the form of addictive tendencies, which can influence social interaction patterns and students' interpersonal communication behavior. This study aims to determine the level of addiction to Mobile Legends, the quality of interpersonal communication behavior, and the influence between both among students of Islamic Boarding High School Raudhatul Jannah Payakumbuh, West Sumatra. Using a quantitative approach with a survey method and questionnaires distributed to 51 respondents, data were analyzed through the Pearson correlation test. The results show no significant correlation between Mobile Legends playing intensity and students' interpersonal communication behavior ($p = 0.149 > 0.05$). Therefore, a high frequency of gaming does not necessarily reduce students' interpersonal communication quality. The study recommends strengthening parental and institutional supervision of students' digital activities.

ABSTRAK

Kata kunci:

Game,
Komunikasi
Interpersonal,
Media Digital,
Mobile Legends,
Remaja

Perkembangan teknologi digital, khususnya internet, telah melahirkan berbagai bentuk media hiburan, salah satunya permainan daring (online games). Namun, tingginya intensitas penggunaan game online seperti Mobile Legends di kalangan remaja dan pelajar juga menimbulkan efek samping berupa kecenderungan kecanduan, yang dapat memengaruhi pola interaksi sosial serta perilaku komunikasi interpersonal siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain Mobile Legends, tingkat perilaku komunikasi interpersonal, serta pengaruh keduanya terhadap siswa SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh, Sumatera Barat. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui kuesioner kepada 51 responden. Hasil analisis

menggunakan uji korelasi Pearson menunjukkan tidak terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain Mobile Legends dengan perilaku komunikasi interpersonal (nilai signifikansi 0,149 > 0,05). Dengan demikian, meskipun frekuensi bermain game tinggi, tidak selalu diikuti dengan penurunan kualitas komunikasi interpersonal siswa. Penelitian ini merekomendasikan agar pengawasan dan pendampingan orang tua serta sekolah terhadap aktivitas digital siswa lebih diperkuat.

Pendahuluan

Salah satu kemajuan teknologi yang paling berpengaruh adalah internet. Kehadiran internet tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga menjadi sarana hiburan seperti permainan daring (*game online*). Game online merupakan permainan berbasis jaringan komputer yang memungkinkan pemain berinteraksi secara virtual dalam waktu nyata. (Fajri 2012) Perkembangan ini membawa perubahan besar dalam perilaku remaja, terutama dalam cara mereka berinteraksi dan berkomunikasi di lingkungan sosial. (Surbakti 2017)

Dampak penggunaan media digital yang berlebihan, khususnya pada *game online*, tidak hanya terbatas pada durasi penggunaan, tetapi juga memengaruhi kualitas empati dan kontrol emosi pemainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Zamani et al. (2021) dalam jurnal *International Journal of Preventive Medicine* menunjukkan adanya korelasi negatif yang signifikan antara kecanduan internet/game dengan kecerdasan emosional dan kemampuan bersosialisasi. Siswa yang terjebak dalam pola permainan intensif cenderung mengalami kesulitan dalam membaca isyarat non-verbal saat berkomunikasi tatap muka, yang merupakan komponen krusial dalam komunikasi interpersonal yang efektif.

Lebih lanjut, tantangan komunikasi pada remaja di lingkungan sekolah berasrama (*boarding school*) menjadi lebih kompleks karena adanya tekanan untuk beradaptasi secara sosial selama 24 jam. Merujuk pada studi oleh Kuss dan Griffiths (2012) mengatakan, gangguan penggunaan game (Internet Gaming Disorder) dapat menyebabkan penarikan diri secara sosial dari dunia nyata demi mendapatkan kepuasan instan di dunia virtual. Dalam konteks sekolah berbasis Islam, pergeseran nilai komunikasi ini tidak hanya memengaruhi aspek akademik, tetapi juga potensi degradasi etika berkomunikasi (*akhlakul karimah*) yang seharusnya menjadi fondasi interaksi antar siswa di lingkungan tersebut.

Game *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan salah satu bentuk permainan daring yang sangat populer di Indonesia. Game bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) ini memungkinkan sepuluh pemain bertanding dalam dua tim yang masing-masing beranggotakan lima orang. Dengan waktu permainan sekitar 15 hingga 30 menit, setiap pemain harus berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota timnya untuk memenangkan pertandingan. Namun, intensitas bermain yang tinggi dapat menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya rasa sosial, berkurangnya komunikasi langsung, dan meningkatnya perilaku individualis. (Arif dan Aditya 2022)

Menurut teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) yang dikemukakan oleh Ball-Rokeach dan DeFleur (1976), semakin tinggi ketergantungan seseorang terhadap media, semakin besar pengaruh media terhadap sikap dan perilaku sosialnya. Dalam konteks ini, remaja yang terlalu bergantung pada permainan daring dapat mengalami perubahan dalam cara berkomunikasi secara interpersonal. (Rafiq 2012) Selain itu, teori Interaksi Simbolik yang dikembangkan oleh Mead dan Blumer menjelaskan bahwa perilaku

komunikasi terbentuk melalui proses interaksi dan makna simbolik yang dibangun bersama dalam masyarakat.(Everett M. Rogers 1994). Integrasi kedua teori ini menegaskan bahwa ketergantungan pada simbol-simbol di dalam permainan bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan proses internalisasi makna baru yang dapat mendefinisikan ulang cara individu memandang diri dan lingkungannya. Oleh karena itu, perubahan pola interaksi pada remaja bukan hanya soal frekuensi bicara, melainkan pergeseran mendalam pada cara mereka memaknai kehadiran orang lain secara fisik.

Fenomena penggunaan game *Mobile Legends* di kalangan pelajar menunjukkan bahwa media digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja. Berdasarkan data dari *Activeplayer.io*, jumlah pemain *Mobile Legends* di seluruh dunia mencapai 80,76 juta orang per Desember 2022(Monavia Ayu Rizaty 2023). Angka tersebut menggambarkan tingginya intensitas penggunaan media permainan digital di berbagai kalangan usia, terutama remaja laki-laki. Keterlibatan yang masif dalam ekosistem virtual ini secara perlahan menggeser pola prioritas remaja dalam mengisi waktu luang mereka sehari-hari. Akibatnya, ruang interaksi fisik yang semula menjadi sarana utama bersosialisasi kini mulai tergantikan oleh komunikasi termediasi layar yang memiliki dinamika dan tantangan tersendiri.

Observasi di lingkungan SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh menunjukkan bahwa sebagian siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game daripada berinteraksi dengan teman sebayanya. Kondisi ini menimbulkan dugaan bahwa kecanduan bermain *Mobile Legends* dapat berpengaruh terhadap perilaku komunikasi interpersonal siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh kecanduan game *Mobile Legends* terhadap perilaku komunikasi interpersonal siswa di lingkungan sekolah berbasis Islam tersebut. Kecenderungan siswa yang lebih asyik dengan gawai masing-masing di area publik sekolah menciptakan sekat komunikasi yang nyata di tengah lingkungan yang seharusnya mengedepankan ukhuwah.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, ditemukan bahwa hasil penelitian mengenai pengaruh game online, khususnya *Mobile Legends*, terhadap perilaku komunikasi menunjukkan hasil yang beragam. Penelitian yang dilakukan oleh Al'Ikrar menunjukkan bahwa game *Mobile Legends* memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap perilaku remaja, yang berarti semakin tinggi intensitas bermain maka semakin besar perubahan perilaku yang terjadi. Selanjutnya, penelitian oleh Yoga Yudha Prasetya, La Tarifu, dan La Iba menemukan bahwa penggunaan game *Mobile Legends* berada pada kategori cukup tinggi dan berpengaruh terhadap perilaku komunikasi siswa, meskipun pengaruh tersebut tidak terlalu dominan. Adanya fluktuasi dalam hasil penelitian tersebut memberikan sinyal bahwa pengaruh *game online* tidak bersifat tunggal, melainkan dipengaruhi oleh konteks sosial dan lingkungan tempat siswa berada. Oleh karena itu, diperlukan tinjauan lebih mendalam untuk membedah variabel apa saja yang membuat dampak tersebut menjadi kuat atau lemah pada kelompok populasi yang spesifik.

Perbedaan hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya inkonsistensi temuan, sehingga masih terbuka ruang untuk dilakukan penelitian lanjutan. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada konteks sekolah umum, sedangkan penelitian ini dilakukan pada lingkungan SMA berbasis boarding school yang memiliki karakteristik interaksi sosial yang berbeda dan lebih terkontrol. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengkaji kembali pengaruh game *Mobile*

Legends terhadap perilaku komunikasi interpersonal siswa dalam konteks lingkungan pendidikan yang berbeda, sekaligus memperkuat dan membandingkan hasil penelitian sebelumnya yang masih beragam.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam memahami dampak media digital terhadap perilaku komunikasi remaja. Selain itu, hasilnya diharapkan dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara sehat dan proporsional. Melalui pemahaman yang lebih komprehensif, diharapkan tercipta keseimbangan antara pemanfaatan teknologi digital dan pelestarian kualitas interaksi sosial secara tatap muka. Pada akhirnya, upaya ini bertujuan untuk membentuk generasi yang tidak hanya mahir secara digital, tetapi juga tetap memiliki empati dan etika dalam berkomunikasi di tengah masyarakat.

Metode Penelitian dan Pendekatan Teori

Penelitian ini berlandaskan paradigma positivisme, yaitu paradigma yang berpijak pada ontologi realisme dan menempatkan realitas sebagai sesuatu yang dapat diukur secara objektif melalui perhitungan dan pertimbangan empiris. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yang bertujuan menjelaskan hubungan kausal antara variabel melalui pengujian hipotesis menggunakan data primer yang diperoleh melalui kuesioner (Agus Salim 2001). Pilihan paradigma ini memungkinkan peneliti untuk mengisolasi variabel kecanduan *game* dan perilaku komunikasi guna melihat pola pengaruhnya secara sistematis dan terukur. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menyajikan generalisasi ilmiah yang akurat mengenai fenomena tersebut di populasi yang diteliti.

Metode yang digunakan ialah metode survei, dilakukan secara online melalui Google Form menggunakan perangkat telepon seluler. Survei digunakan untuk menanyakan keyakinan, pendapat, karakteristik, serta perilaku responden, dan analisis dilakukan melalui regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel (*game Mobile Legends*) terhadap variabel (perilaku komunikasi interpersonal siswa). Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat, dengan teknik sampling purposive sampling responden yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 10, 11, dan 12 yang bermain dan yang pernah bermain *Mobile Legends*, menghasilkan 51 siswa yang pernah bermain *Mobile Legends* sebagai sampel penelitian. Penggunaan teknik *purposive sampling* ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar merepresentasikan fenomena kecanduan yang spesifik pada kelompok siswa yang memiliki pengalaman langsung dengan mekanisme permainan tersebut

Secara teoritis, penelitian ini menggunakan Teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) yang menjelaskan bahwa semakin seseorang menggantungkan pemenuhan kebutuhannya pada media, semakin besar pengaruh media tersebut terhadap dirinya (Rafiq, 2012). Selain itu, penelitian juga merujuk pada Teori Interaksi Simbolik, yang menekankan proses komunikasi antarindividu sebagai pertukaran makna melalui simbol-simbol sosial. Kedua teori ini memberikan landasan argumentatif untuk menjelaskan hubungan antara intensitas bermain *game* dan perilaku komunikasi interpersonal siswa. Melalui integrasi kedua perspektif ini, penelitian tidak hanya memotret intensitas penggunaan media secara mekanis, tetapi juga membedah bagaimana simbol-simbol dalam permainan digital menggeser cara siswa memaknai interaksi sosial di dunia nyata.

Pembahasan dan Hasil

Perilaku komunikasi interpersonal dipahami sebagai proses interaksi tatap muka antara dua orang atau lebih yang memungkinkan pesan tersampaikan dan direspons secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal terjadi tanpa melalui media, dan mencakup pesan verbal serta nonverbal seperti ekspresi wajah dan gerakan tubuh (Jalaluddin Rakhmat 1986). Hardjana menegaskan bahwa komunikasi interpersonal merupakan interaksi langsung yang memungkinkan pengirim menyampaikan pesan secara langsung dan penerima dapat merespons seketika (Agus M. Hardjana 2003).

Mulyana juga menekankan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi tatap muka yang memungkinkan partisipan menangkap reaksi verbal dan nonverbal lawan bicara (Deddy Mulyana 2000). Definisi konseptualnya dirumuskan sebagai interaksi dua orang secara langsung yang memungkinkan komunikasi menangkap reaksi verbal maupun nonverbal.

Definisi operasionalnya merujuk pada perilaku komunikasi antar siswa di lingkungan SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah, yang dilakukan melalui tatap muka dan diukur melalui lima indikator yaitu: *keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan*. Perilaku komunikasi interpersonal diuraikan menggunakan lima indikator utama, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan. Hasil perhitungan distribusi menunjukkan bahwa perilaku komunikasi interpersonal siswa berada pada kategori sedang, ditunjukkan dengan mayoritas skor responden berada pada interval 41–45 sebesar 31%.

Data diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner kepada 51 responden, kemudian diolah menggunakan bantuan software SPSS 26. Tahap awal adalah menentukan parameter statistik berupa nilai maksimum (55) dan minimum (26), sehingga diperoleh jangkauan data sebesar 29. Selanjutnya ditentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus Sturges ($K = 1 + 3,3 \log n$) yang menghasilkan sekitar 6 kelas, dengan panjang kelas sebesar kurang lebih 5. Penetapan parameter statistik ini dilakukan untuk memastikan bahwa kategorisasi data hasil kuesioner memiliki standarisasi yang akurat guna menghindari bias dalam interpretasi kecenderungan perilaku responden.

Berdasarkan perhitungan tersebut, data kemudian disusun dalam bentuk distribusi frekuensi berkelompok. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki skor pada interval 41–45 dengan persentase 31% (16 responden), yang berarti sebagian besar siswa berada pada tingkat perilaku komunikasi interpersonal yang cukup baik. Sementara itu, frekuensi terendah terdapat pada interval 31–35 dengan persentase 6% (3 responden), yang menunjukkan hanya sedikit siswa dengan tingkat komunikasi interpersonal yang rendah. Pola distribusi ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar siswa telah memiliki landasan komunikasi yang fungsional, masih terdapat variasi kapasitas interpersonal yang memerlukan perhatian khusus agar kualitas interaksi di lingkungan sekolah dapat merata.

Untuk memperjelas interpretasi, data kemudian dikategorikan ke dalam tiga tingkat, yaitu rendah ($X < 36$), sedang ($36 \leq X < 50$), dan tinggi ($X \geq 50$). Hasil kategorisasi menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu sebanyak 34 orang (66,7%), berada pada kategori sedang. Sementara itu, kategori rendah ditempati oleh 8 responden (15,7%), dan sisanya berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum tingkat perilaku komunikasi interpersonal siswa berada pada taraf sedang, yang berarti siswa cukup mampu melakukan komunikasi interpersonal, namun belum mencapai tingkat optimal.

Dampak Mobile Legends terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa SMA

Dengan demikian, pengolahan data variabel ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi interpersonal siswa cenderung berada pada tingkat menengah, ditandai dengan dominasi skor pada kategori sedang serta distribusi data yang relatif merata. Hasil ini menjadi dasar penting dalam analisis lanjutan untuk melihat hubungan atau pengaruh dengan variabel lainnya dalam penelitian. Konsistensi sebaran data di kategori menengah ini mengisyaratkan bahwa perilaku komunikasi siswa masih bersifat adaptif, namun belum mencapai tahap ideal dalam interaksi yang mendalam. Kondisi ini memberikan ruang yang cukup signifikan bagi variabel eksternal, seperti penggunaan media digital, untuk berperan dalam membentuk atau mengubah dinamika komunikasi tersebut.

Indikator dengan skor terendah adalah keterbukaan, yang berarti sebagian siswa belum mampu menyampaikan informasi tentang dirinya secara terbuka kepada teman sebaya. Di sisi lain, indikator empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan menunjukkan nilai moderat, sehingga hubungan antar siswa berjalan cukup baik meskipun belum optimal. Secara umum, hasil ini menegaskan bahwa kualitas komunikasi interpersonal siswa cukup memadai, namun perlu diperkuat terutama pada aspek keterbukaan yang menjadi prasyarat komunikasi interpersonal yang efektif. Rendahnya skor pada indikator keterbukaan mengindikasikan adanya kecenderungan siswa untuk membatasi diri dalam berbagi aspek personal, yang mungkin dipicu oleh kebiasaan berinteraksi secara anonim di dunia digital. Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun keharmonisan kelompok terjaga melalui empati dan dukungan, kedalaman hubungan antarpribadi masih terhambat oleh minimnya keberanian untuk bersikap transparan satu sama lain.

Berdasarkan hasil penelitian, perilaku komunikasi interpersonal siswa berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan interaksi interpersonal yang cukup baik, namun terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Aspek terendah yaitu keterbukaan, menjadi indikator penting yang memengaruhi efektivitas komunikasi interpersonal siswa. Peneliti menemukan bahwa beberapa siswa masih enggan mengungkapkan informasi personal sehingga hubungan interpersonal kurang berkembang secara optimal. Dikaitkan dengan fenomena penelitian, intensitas bermain Mobile Legends tidak secara signifikan menurunkan kualitas komunikasi interpersonal siswa. Hal ini terlihat dari tidak ditemukannya pengaruh signifikan antara kecanduan game dengan perilaku komunikasi interpersonal. Namun, beberapa dampak negatif perilaku komunikasi tetap muncul, seperti perubahan bahasa, berkurangnya kesopanan, serta penggunaan kata-kata kasar pada sebagian siswa yang terlalu sering bermain game.

Hasil ini sejalan dengan asumsi Teori Ketergantungan Media (Dependency Theory), bahwa pengaruh media hanya akan muncul apabila seseorang menggantungkan kebutuhan hidupnya pada media tersebut. Karena sebagian siswa masih dapat mengontrol waktu bermain, maka pengaruh game terhadap perilaku komunikasi interpersonal tidak terjadi secara merata. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa perilaku komunikasi interpersonal siswa lebih dipengaruhi oleh faktor internal dalam hubungan sosial mereka dibanding faktor eksternal seperti game online.

Kecanduan Game Online

Kecanduan game online didefinisikan sebagai ketidakmampuan individu dalam mengendalikan perilaku bermain game, sehingga bermain game menjadi aktivitas prioritas dibanding kegiatan lain yang lebih penting. Lemmens, Valkenburg, dan Peter menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan ketidakmampuan yang persisten untuk

mengontrol perilaku bermain, sehingga menimbulkan masalah sosial dan emosional bagi pelakunya. Ketika seseorang telah terdampak kecanduan, ia kehilangan kemampuan untuk mengatur waktu bermain, yang mengakibatkan hambatan dalam pencapaian tujuan pribadi.

Lee, Chen, dan Holim menambahkan bahwa kecanduan game online berdampak pada prestasi akademik karena siswa menghabiskan waktu terlalu banyak di depan layar sehingga mengurangi waktu belajar dan interaksi sosial (Lee, Yu, and Lin 2007). Menurut Yee, kecanduan game online juga ditandai dengan keinginan kuat untuk terus bermain, kesulitan mengendalikan durasi bermain, dan kesulitan membagi waktu untuk aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, kecanduan game online adalah perilaku tidak terkontrol dalam bermain game yang menyebabkan individu lebih mengutamakan game dibandingkan aktivitas produktif lainnya.

Kecanduan game online dijelaskan melalui beberapa dimensi perilaku. Ciri pertama adalah *salience*, yaitu kondisi ketika seseorang selalu memikirkan game sepanjang hari. Kedua adalah *mood modification*, yaitu bermain game sebagai pelarian dari masalah sehingga individu merasa tidak nyaman ketika tidak bermain. Ketiga adalah *tolerance*, yaitu meningkatnya kebutuhan waktu bermain dari waktu ke waktu untuk memperoleh kepuasan. Keempat, *conflict*, yaitu munculnya pertengkaran atau masalah sosial akibat bermain berlebihan. Kelima, *time restriction*, yaitu kegagalan untuk menghentikan atau membatasi waktu bermain (Kimberly S. Young dan Cristiano Nabuco De Abreu 2011).

Faktor penyebab kecanduan mencakup kurangnya perhatian keluarga, depresi, kurang kontrol orang tua, tidak adanya aktivitas alternatif, pengaruh lingkungan pergaulan, dan pola asuh yang kurang tepat. Dampak kecanduan game online meliputi menurunnya komunikasi dengan lingkungan sekitar, berkurangnya interaksi sosial, perubahan perilaku verbal seperti berkata kasar, ejekan, serta munculnya masalah dalam etika komunikasi. Siswa di SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah mengalami tingkat kecanduan bermain Mobile Legends yang cukup tinggi. Kecanduan ini menyebabkan beberapa dampak yang terlihat di lingkungan sekolah, termasuk gangguan jam tidur, penurunan kesehatan mata akibat radiasi layar, serta penurunan kualitas interaksi antara siswa, guru, dan orang tua. Semakin tinggi tingkat kecanduan game online, maka semakin rendah kualitas perilaku komunikasi siswa. Siswa yang kecanduan cenderung menunjukkan bahasa kasar, penggunaan panggilan tidak sopan, kebiasaan mengejek, dan perilaku yang merendahkan orang lain dalam interaksi sehari-hari, dan juga menunjukkan bahwa siswa lebih banyak berinteraksi dengan smartphone dibanding dengan orang di sekitar, sehingga komunikasi interpersonal menurun drastis.

Fenomena kecanduan game online pada siswa membuat sebagian besar dari mereka menghabiskan waktu bermain tanpa mampu mengontrol durasinya. Hal ini sejalan dengan teori Lemmens yang menyebut bahwa kecanduan muncul ketika kontrol diri terhadap aktivitas bermain menurun. Pada lingkungan boarding school, kecanduan game online juga melemahkan pola komunikasi siswa karena waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi sosial justru digunakan untuk bermain. Dampak yang ditemukan seperti berkata kasar, mengejek, hingga menurunnya etika komunikasi merupakan bentuk *conflict* dalam karakteristik kecanduan game, yaitu munculnya masalah akibat bermain berlebihan. Temuan ini diperkuat oleh observasi yang menyatakan bahwa kecanduan game membuat siswa lebih individualistis dan kurang berinteraksi.

Berdasarkan sintesis data, kecanduan game online pada siswa tidak hanya

mempengaruhi aspek akademik, tetapi juga aspek komunikasi interpersonal, perilaku verbal, kualitas hubungan sosial, dan kesehatan fisik. Dengan demikian, kecanduan game online merupakan faktor yang signifikan dalam menurunnya kualitas komunikasi interpersonal siswa.

Penutup

Penelitian ini menemukan bahwa tingkat kecanduan bermain *Mobile Legends* pada siswa SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah berada pada kategori sedang, demikian pula perilaku komunikasi interpersonal mereka. Hasil uji korelasi menunjukkan tidak terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain game dengan perilaku komunikasi interpersonal, sehingga tujuan penelitian terjawab bahwa variabel *Mobile Legends* tidak berpengaruh langsung terhadap kualitas komunikasi siswa. Temuan ini menegaskan bahwa faktor lingkungan sosial dan budaya sekolah berperan lebih besar dalam membentuk pola komunikasi interpersonal dibandingkan intensitas bermain game daring.

Secara teoretis, hasil ini memperkaya kajian komunikasi dengan menunjukkan bahwa teori ketergantungan media tidak selalu berlaku secara linear dalam konteks remaja yang memiliki kontrol diri dan dukungan lingkungan yang kuat. Secara praktis, penelitian ini memberi implikasi bahwa pendidik dan orang tua sebaiknya lebih menekankan pengawasan dan pembinaan komunikasi daripada semata-mata membatasi akses game. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah sampel yang terbatas dan fokus pada satu sekolah, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan sampel lintas sekolah atau daerah, serta menguji variabel mediasi seperti kontrol diri, dukungan keluarga, atau faktor budaya untuk memperdalam pemahaman tentang hubungan antara game online dan komunikasi interpersonal.

Daftar Pustaka

- Agus M. Hardjana. 2003. *Komunikasi Intrapersonal Dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius.
- Agus Salim. 2001. *Teori Dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.
- Arif, Muhammad, and Sandy Aditya. n.d. Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society* Juni 2022 (1).
- Deddy Mulyana. 2000. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Evaluation and Treatment*. Canada: Simultaneously.
- Everett M. Rogers. 1994. *A History Of Communication Study: A Biographical Approach*. New York: The Free Press.
- Jalaluddin Rakhmat. 1986. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: CV Remaja Karya.
- Kimberly S. Young dan Cristiano Nabuco De Abreu. 2011. *A Handbook and Guide to*
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of focused outcomes. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 9(3), 128-171. <https://doi.org/10.3390/ijerph9030128>
- Lee, Ichia, Chen-Yi Yu, and Holin Lin. 2007. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction*.
- Monavia Ayu Rizaty. 2023. Pemain Mobile Legends Dunia Capai 80,76 Juta Pada

Desember 2022. DataIndonesia.Id, January 13.
<https://dataindonesia.id/varia/detail/pemain-mobile-legends-dunia-capai-8076-juta-pada-desember-2022>.

Rafiq, Mohd. Dependency Theory. Hikmah Vol. VI No. 1, 2012: 5.

Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja Oleh. *Jurnal Curere* | 01 (01).

Zamani, S. H., Chashmi, M., & Hedayati, N. (2021). The relationship between internet addiction and emotional intelligence with social skills in high school students. *International Journal of Preventive Medicine*, 12(1), 65.
https://doi.org/10.4103/ijpvm.IJPVM_325_19