

Game Online sebagai Fakta Sosial: Pengaruh *Mobile Legends* terhadap Perilaku dan Tutur Kata Remaja

Muhammad Ilham Wira Jatnika

Sains Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Djuanda
Bogor, Indonesia

Email: ilhamoioi398@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah menjadikan game online sebagai elemen penting dalam kehidupan sosial anak muda. Salah satu permainan yang sangat digemari remaja adalah *Mobile Legends*, yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga membentuk cara berinteraksi, bahasa, dan tingkah laku para pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Mobile Legends* terhadap perilaku serta cara berbicara remaja dari sudut pandang fakta sosial menurut Émile Durkheim. Dalam perspektif Durkheim, fakta sosial merupakan cara berperilaku, berpikir, dan merasakan yang ada di luar individu dan memiliki kekuatan untuk mempengaruhi. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap remaja yang memainkan *Mobile Legends*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa frekuensi bermain game memengaruhi cara berbicara yang cenderung lebih kasar, ekspresif, dan kompetitif, serta membentuk perilaku emosional seperti mudah marah, agresif secara verbal, dan kebiasaan menggunakan istilah-istilah dari game dalam komunikasi sehari-hari. Fenomena ini mengindikasikan bahwa *Mobile Legends* berfungsi sebagai struktur sosial yang baru dalam mengatur cara remaja berkomunikasi dan bersikap. Dengan demikian, *Mobile Legends* seharusnya tidak hanya dianggap sebagai sebuah permainan, melainkan juga sebagai fakta sosial yang memberikan dampak signifikan dalam pembentukan karakter dan pola komunikasi remaja di era digital.

Kata Kunci: Fakta Sosial, Emile Durkheim, *Mobile Legends*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia saling berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun hubungan sosial. Salah satu perubahan paling jelas dari fenomena ini adalah munculnya game online yang kini berfungsi

lebih dari sekadar hiburan, tetapi juga sebagai platform sosial baru, terutama bagi remaja. Game Online seperti Mobile Legends telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak muda, di mana mereka tidak hanya bermain, tetapi juga berkomunikasi, berkolaborasi, bersaing, dan menciptakan identitas sosial melalui permainan tersebut. Sebagai permainan online berbasis tim, Mobile Legends memerlukan komunikasi yang intens antar para pemain. Dalam proses ini, timbul berbagai istilah, ekspresi, gaya berbicara, dan pola perilaku yang unik, seperti penggunaan bahasa kasar, lelucon, ungkapan emosional, serta semangat kompetitif yang tinggi. Pola komunikasi ini sering kali terbawa ke dalam kehidupan nyata remaja, baik di dalam lingkaran pertemanan, sekolah, maupun di media sosial. Ini menunjukkan bahwa permainan tidak lagi terbatas pada ruang privat individu, tetapi telah menjadi bagian dari kenyataan sosial yang memengaruhi cara berfikir, berbicara, dan bertindak remaja.

Dari sudut pandang sosiologi, fenomena ini dapat dianalisis menggunakan konsep fakta sosial yang diperkenalkan oleh Émile Durkheim. Fakta sosial adalah cara berperilaku, berpikir, dan merasakan yang berada di luar individu, bersifat kolektif, serta memiliki kekuatan yang mempengaruhi individu. Dalam hal ini, Mobile Legends dapat dilihat sebagai fakta sosial digital, karena ia menciptakan norma, aturan, budaya komunikasi, dan harapan tertentu yang harus diaplikasikan oleh para pemain. Remaja yang berpartisipasi dalam permainan ini secara tidak sadar menyesuaikan diri dengan budaya tersebut agar dapat diterima dalam komunitas permainan. Fenomena ini penting untuk dianalisis karena masa remaja adalah waktu penting untuk membangun identitas dan karakter. Pengaruh lingkungan sosial, termasuk lingkungan digital seperti permainan online, sangat berperan dalam perkembangan kepribadian dan pola komunikasi mereka. Jika bahasa yang kasar, agresivitas verbal, dan sikap kompetitif yang ekstrem terus diterima dalam permainan, maka ini dapat mengakibatkan terbentuknya kebiasaan komunikasi yang kurang sehat dalam interaksi sosial remaja.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *Mobile Legends* sebagai fakta sosial mempengaruhi perilaku dan bahasa remaja. Dengan meneliti permainan online melalui sudut pandang sosiologi, khususnya teori fakta sosial dari Émile Durkheim, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran media digital dalam membentuk kenyataan sosial dan komunikasi bagi generasi muda di era modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak game online *Mobile Legends* pada perilaku dan cara berbicara remaja dalam aktivitas sehari-hari. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pada pemahaman, pengalaman, dan proses sosial yang dialami remaja sebagai objek studi, terutama dalam konteks *Mobile Legends* sebagai fenomena sosial. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini berupaya menggambarkan dan menganalisis fenomena sosial terkait perubahan perilaku dan pola komunikasi remaja akibat keterlibatan mereka dalam game *Mobile Legends*. Analisis dilakukan dengan menggunakan perspektif teori fakta sosial Émile Durkheim untuk melihat bagaimana norma dan budaya dalam game memengaruhi individu.

Partisipan dalam penelitian ini adalah para remaja yang secara aktif terlibat dalam game online *Mobile Legends*. Pemilihan informan dilakukan dengan metode purposive sampling, dengan syarat remaja yang berusia antara 15 hingga 20 tahun serta memiliki frekuensi permainan yang cukup tinggi. Terdapat 3 remaja yang ambil bagian dalam penelitian ini, yang dianggap dapat memberikan informasi yang mendalam mengenai pengalaman mereka dalam bermain game dan dampaknya terhadap sikap dan cara berbicara mereka.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara. Proses wawancara dilakukan dengan format semi-terstruktur, di mana peneliti memiliki

daftar pertanyaan sebagai panduan tetapi masih memberikan kesempatan bagi informan untuk menyampaikan pengalaman dan sudut pandangnya secara terbuka. Fokus dari pertanyaan wawancara adalah pada kebiasaan dalam bermain game, jenis komunikasi yang digunakan saat bermain, penggunaan bahasa sehari-hari, dan perubahan emosi yang dialami setelah bermain *Mobile Legends*. Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi non-partisipatif terhadap perilaku komunikasi informan, baik secara langsung maupun melalui interaksi di media sosial dan dalam lingkungan sosial mereka, untuk mendukung data yang diperoleh dari wawancara.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif deskriptif. Data yang didapatkan dari wawancara kemudian dianalisis melalui beberapa langkah, yaitu pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada langkah pengurangan data, peneliti mengolah dan memusatkan perhatian pada informasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Setelah itu, data disajikan dalam bentuk narasi untuk memperlihatkan pola perilaku dan cara berbicara remaja. Pada tahap akhir, kesimpulan diambil berdasarkan hasil penelitian dan dihubungkan dengan konsep fakta sosial yang dikemukakan oleh Émile Durkheim. Untuk memastikan keakuratan data, studi ini menerapkan metode triangulasi sumber, di mana hasil wawancara dari berbagai informan dibandingkan dengan hasil observasi. Di samping itu, peneliti juga melakukan verifikasi data kepada informan (member check) untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sesuai dengan pengalaman dan sudut pandang mereka.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan narasumber, terungkap bahwa game online *Mobile Legends* memiliki dampak yang nyata terhadap perilaku serta cara berbicara para remaja. Dampak ini terlihat dalam aspek komunikasi, emosi, dan interaksi sosial anak setelah mereka banyak memainkan game tersebut. Dari hasil

wawancara, terungkap bahwa anak-anak yang sering memainkan *Mobile Legends* mengalami perubahan dalam cara mereka berbicara. Narasumber mengungkapkan bahwa anak-anak cenderung menggunakan istilah slang, singkatan yang sering muncul di dalam permainan, serta kata-kata yang kurang sopan dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, anak-anak juga diketahui meniru cara bicara pemain lain ketika bermain, terutama saat berhadapan dalam situasi kompetitif.

Melihat dari sudut pandang fakta sosial yang diutarakan oleh Émile Durkheim, pola bahasa ini bisa dipahami sebagai norma komunikasi yang muncul dari lingkungan sosial permainan. Penggunaan bahasa kasar, singkatan, dan cara bicara yang agresif menjadi sebuah kebiasaan kolektif yang bersifat sosial, yang kemudian "mendorong" anak-anak untuk menyesuaikan diri agar bisa diterima dalam komunitas para pemain. Dengan begitu, *Mobile Legends* berfungsi sebagai fakta sosial digital yang memengaruhi cara berpikir dan berbicara remaja. Selain perubahan pada bahasa, hasil dari wawancara juga mengindikasikan terjadinya perubahan dalam perilaku emosional anak. Narasumber menyatakan bahwa anak yang sering bermain *Mobile Legends* cenderung lebih mudah merasa emosi, cepat marah, merasa frustrasi, dan menunjukkan perilaku kasar setelah bermain game. Terkadang, anak bahkan membantah atau mengucapkan kata-kata yang tidak pantas setelah terlibat dalam permainan.

Fenomena ini menggambarkan bahwa suasana kompetitif dalam permainan berkontribusi terhadap pembentukan perilaku emosional pada remaja. Dalam konteks teori fakta sosial, perilaku agresif dan emosional tersebut tidak hanya berasal dari sifat individu, tetapi juga merupakan hasil dari internalisasi nilai-nilai dan budaya yang berkembang dalam dunia permainan. Dorongan untuk menang, budaya saling menyalahkan, dan komunikasi yang tidak terkontrol menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku anak di luar permainan. Meskipun dampak negatif lebih banyak terlihat, narasumber juga menyatakan bahwa ada kemungkinan munculnya

perilaku positif, seperti kolaborasi tim dan saling mendukung di antara pemain. Akan tetapi, perilaku positif ini tidak selalu muncul secara teratur dan sering kali tertutupi oleh emosi yang tinggi serta penggunaan bahasa yang kasar.

Hal ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* sebagai fenomena sosial memiliki sifat yang bertentangan, yakni dapat menumbuhkan nilai-nilai yang baik maupun buruk. Namun, tanpa adanya pengawasan dan pendidikan mengenai etika digital, norma-norma negatif cenderung lebih mendominasi dan mudah diikuti oleh remaja. Hasil wawancara juga mengindikasikan bahwa narasumber memberikan batasan mengenai waktu bermain dan pendidikan tentang etika berkompetisi dalam dunia maya kepada anak-anak. Langkah ini adalah suatu bentuk kontrol sosial yang penting untuk mengurangi dampak negatif permainan online terhadap perilaku dan cara berkomunikasi remaja. Dalam konteks teori Durkheim, kontrol sosial berperan untuk menyeimbangkan pengaruh dari fakta sosial agar tidak menyebabkan disfungsi dalam kehidupan komunitas. Tanpa pengawasan dari orang tua, norma yang ada dalam permainan dapat berpotensi mengambil alih norma sosial yang berlaku di kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa *Mobile Legends* memiliki dampak yang signifikan terhadap sikap dan cara berbicara remaja. Game Online ini mendorong penggunaan bahasa informal, singkatan, dan ucapan kasar, serta menimbulkan reaksi emosional seperti kemarahan dan perilaku agresif secara lisan. Dari sudut pandang sosiologi, *Mobile Legends* dapat dipahami sebagai fenomena sosial digital yang membentuk norma komunikasi serta perilaku remaja secara bersama-sama. Oleh karena itu, peran aktif orang tua dan pendidikan mengenai etika digital sangat diperlukan agar dampak permainan online bisa diarahkan ke arah yang lebih positif.

REFERENSI

- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.
- Ambarwati, M., & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 243-255.
- Aufar, K. B., & Hidayanto, S. (2025). Analisis Perilaku Komunikasi Narsistik pada Pemain Gim Mobile Legends Profesional di Kota Bekasi. *Public Sphere: Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan dan Hukum*, 4(2).
- Alvira, C., Yenni, T., & Munawaroh, A. (2025). STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENANGANI ANAK KET ERGANTUNGAN GAME MOBILE LEGENDSDI PENDOPO KABUPATEN PALI. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(3), 4919-4926.
- Hidayati, A. (2025). *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Akhlak Remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Purnomo, A. M. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PESAN DALAM MEDIA KOMUNIKASI PEMASARAN ONLINE. *Metacommunication; Journal of Communication Studies*, 8(2), 232-245.
- Rahma, K., Fatimah, E., Mubarak, S., & Cinta, N. (2024). Analisis Pengguna Ponsel Terhadap Perilaku Generasi Z dalam Kehidupan Sehari-hari. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1548-1554.

Fajar, M. C., Kusumadinata, A. A., & Purnomo, A. M. (2024). Karakteristik Komunikasi Kelompok di Sosial Media Discord. *Karimah Tauhid*, 3(4), 4164-4171.

Kusuma, A., Sulistiani, D., Amelia, I., Rahma, L. F., & Widinia, W. (2025). Representasi Gaya Bicara dan Perilaku Anak-anak SD dari Game Online Roblox. *Karimah Tauhid*, 4(8), 5955-5967.

Purnomo, A. M. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PESAN DALAM MEDIA KOMUNIKASI PEMASARAN ONLINE. *Metacommunication; Journal of Communication Studies*, 8(2), 232-245.