

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Groupthink Theory

1. Pengertian

Teori ini dikemukakan pertama kali pada tahun 1972 oleh Irving Janis. Teori ini adalah sebuah proses pengambilan keputusan yang terjadi pada sebuah kelompok yang kohesif, anggota kelompok berusaha mempertahankan konsensus kelompok sehingga kemampuan kritisnya tidak efektif lagi. Peneliti menggunakan teori groupthink sebagai teori utama dalam menganalisis penelitian ini. Konsep groupthink merujuk pada mode berpikir dimana sekelompok orang yang terlibat berada dalam in-group yang kohesivitasnya tinggi. Hal ini awalnya telah didiskusikan secara mendalam sekitar tahun 1930an dan kohesivitas menjadi salah satu variabel penting dalam melihat keefektivitasan kelompok.¹

Teori Groupthink merujuk pada kecenderungan guna mengambil keputusan dalam kelompok yang dipengaruhi oleh kemauan buat menggapai konsensus serta menjauhi konflik. Dalam konteks kecanduan game *Mobile Legends*, teori ini bisa menarangkan kenapa seseorang pemain bisa selalu memainkan permainan tersebut walaupun itu bisa berakibat negatif pada kehidupan mereka. Dalam permainan *Mobile Legends*, terdapat elemen

¹Sari Monik Agustin, "Komunikasi Peer-Group Tentang Konsep Kekerasan Dan Bullying (Studi Groupthink Theory & Sosialisasi Anti Kekerasan Dan Bullying Pada Siswa SMA Negeri 70, Bulungan-Jakarta), *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial*, Vol . 2, No. 3, (Maret 2014), H. 210

komunitas yang kokoh, di mana pemain tersambung dengan orang lain buat membentuk regu serta bermain bersama. Sebab pemain mau diterima serta diakui oleh sahabat mereka, mereka bisa merasa terdorong buat terus bermain, terlebih lagi pada saat mereka ketahui jika itu bisa jadi tidak baik untuk kesehatan mereka maupun tanggung jawab mereka di kehidupan tiap hari. Di sisi lain pengaruh kelompok (groupthink) juga mempengaruhi keputusan dalam memilih pekerjaan, seperti kelompok bermain, belajar, maupun lingkungan tempat tinggal. Banyaknya mahasiswa yang hanya sekedar mengikuti orang lain akan berdampak pada keberlangsungan pekerjaannya.²

Tidak hanya itu, kelompok pemain *Mobile Legends* sanggup membentuk norma- norma yang menuju pada kenaikan kecanduan serta pengabaian tanggung jawab yang ada. Sebagai contoh, norma dalam kelompok tersebut bisa jadi " tidak masalah guna bermain selama berjam- jam setiap hari", walaupun itu bisa berakibat negatif pada kesehatan raga, kesehatan mental, ataupun pekerjaan serta kehidupan individu. Jadi, bisa dikatakan jika teori Groupthink bisa menarangkan bagaimana pengaruh dari kelompok pemain *Mobile Legends* bisa menimbulkan kecanduan serta sikap tidak sehat yang lain.

²Resa Ariyanto, "Pengaruh Framing Dan Groupthink Terhadap Keputusan Pemilihan Pekerjaan", *Jurnal Nominal*, Vol. 5 No. 2 (Tahun 2016), 98.

“Hal ini padahal sudah di peringatkan dalam Al-Quran sebagai berikut:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبُلُغَنَّ
عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَيْهِمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أَفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ
لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

Terjemahanya: Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik.”³

Tetapi, penting diingat kalau kecanduan serta sikap tidak sehat yang lain bisa diakibatkan oleh faktor- faktor individual yang lain semacam keadaan kesehatan mental, area, serta genetik.

2. Klasifikasi Groupthink

Teori ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu, kohesivitas groupthink, asumsi groupthink, dan kondisi pendahulu serta gejala groupthink. Untuk mempermudah dan proses telaah dari hasil penelitian maka peneliti memaparkan dengan sebagai berikut:

a) Kohesivitas Groupthink

Kohesivitas terbentuk ketika semua anggota merasa jika tujuan dapat tercapai. Hal ini tidak dibutuhkan adanya sikap yang sama dari setiap anggotanya melainkan menunjukkan adanya tingkat saling

³ QS. Al-Isra': 23

ketergantungan antar individu dalam kelompok tersebut untuk meraih tujuan yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan data bahwa anggota komunitas game online menggunakan kata kasar ketika teman satu tim menjadi beban dan menganggap kata kasar tersebut menambah dorongan semangat bagi player. Menurut Michael Burgoon komunikasi kelompok merupakan interaksi secara langsung dengan tiga orang atau lebih yang bertujuan berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, dimana para anggotanya dapat mengikat karakteristik pribadi para anggota secara tepat.⁴

b) Asumsi Groupthink

Terdapat berbagai pengaruh dalam kelompok dan keputusan kelompok menjadi sulit dan menantang diantaranya, perbedaan usia, sifat kompetitif individu, ukuran kelompok, kecerdasan anggota, dan gaya kepemimpinan. Oleh karena itu keputusan kelompok dapat menjadi sulit dan menantang akan tetapi dengan kerja kelompok yang baik dapat menjadi efisien.

c) Kondisi Pendahulu Dan Gejala Groupthink

Kondisi pendahulu dari groupthink akan mengarahkan kelompok tersebut untuk mendapatkan sebuah persetujuan dari

⁴Rachmawati, "Strategi Komunikasi Kelompok Antar Pemain Game Online Player Unknown's Battleground Pada Kelompok Top", *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL)*, Vol. 1, (Tahun 2023), 515.

keputusan sedangkan gejala groupthink yang timbul dari kondisi pendahulu yang berpotensi dalam pengambilan keputusan yang cacat antara lain : estimasi terlalu tinggi, berpikiran tertutup, tekanan menuju keseragaman.

B. Analisis Isi

Analisis isi adalah metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis dan memahami isi dari teks, dokumen, atau konten tertentu. Tujuan utama dari analisis isi adalah mengidentifikasi pola, tema, atau tren yang muncul dalam materi yang dianalisis. Proses analisis isi melibatkan langkah-langkah seperti pemilihan sampel materi, pengkodean, kategorisasi, dan interpretasi data. Metode ini sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti ilmu sosial, psikologi, komunikasi, dan penelitian pasar. Dengan menggunakan analisis isi, peneliti dapat mendapatkan wawasan yang mendalam tentang pandangan, sikap, atau pesan yang terkandung dalam teks yang dianalisis. Analisis isi umumnya dibuat untuk membuat gambaran umum karakteristik dari suatu isi/ pesan.⁵

Analisis isi dapat memberikan wawasan yang berguna dalam mempelajari fenomena groupthink theory pada komunitas game online *Mobile Legends*: Bang Bang di Bandar Kidul, Kota Kediri. Groupthink theory mengacu pada pola pikir kolektif di mana anggota kelompok cenderung menghindari konflik dan mencari konsensus tanpa mempertimbangkan secara kritis alternatif

⁵Ahmad, Jumal. "Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis).", *Research Gate*, Vol.5 No.9, (Tahun 2018), 8.

atau pandangan yang berbeda. Dalam konteks ini, analisis isi dapat digunakan untuk menganalisis percakapan, postingan, atau komunikasi yang terjadi di komunitas *Mobile Legends: Bang Bang Black Shadow*. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengidentifikasi pola-pola diskusi, tema-tema yang mendominasi, serta bagaimana kelompok berinteraksi dan mengambil keputusan.

Penelitian semacam itu dapat mengungkap sejauh mana groupthink theory terjadi dalam komunitas tersebut. Apakah anggota cenderung menyetujui pemikiran yang seragam dan menghindari pertentangan, atau apakah mereka terbuka terhadap gagasan dan sudut pandang yang berbeda. Hasil analisis isi dapat membantu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya groupthink theory, seperti kekuasaan sosial, struktur kelompok, atau dominasi suara individu. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena ini, langkah-langkah dapat diambil untuk mendorong keragaman pandangan, pembukaan terhadap alternatif, dan kritisisme yang konstruktif di komunitas *Mobile Legends: Bang Bang Black Shadow* di Bandar Kidul, Kota Kediri. Penelitian kualitatif dipengaruhi oleh paradigma naturalistik interpretatif.⁶

Pada penelitian ini peneliti berusaha menyusun realita dan memahami isi makna sehingga penelitian sangat menitikberatkan fokus terhadap proses peristiwa dan otentisitas menggunakan metode analisis isi harus mengamati fenomena komunikasi dengan merumuskan dengan tepat apa yang diteliti dan semua tindakan harus didasarkan pada tujuan tersebut.

⁶Cresswell, John W, *Research Design: Qualitative, Quantitative And Mixed Method Approaches*, SAGE Publications, (Tahun 1994), 4.

Pada proses selanjutnya memilih bagian analisis yang akan dikaji memilih objek penelitian yang menjadi tujuan analisis apabila objek penelitian berhubungan dengan data-data verbal maka perlu disebutkan tempat tanggal dan alat komunikasi yang bersangkutan namun kalau objek penelitian berhubungan dengan pesan-pesan satu dalam suatu media perlu dilakukan identifikasi terhadap pesan dan media yang mengantarkan pesan tersebut.

C. Game Online *Mobile Legends*

1. Pengertian

Mobile Legends merupakan salah satu game strategi yang dimainkan secara daring dengan jumlah pemain 5 melawan 5 orang di mana setiap pemain harus saling bekerja sama dengan tim untuk dapat meraih kemenangan dalam sebuah pertandingan tersebut untuk mencapai kemenangan itu setiap pemain menggunakan karakter hero yang berbeda-beda dan memiliki skill yang berbeda-beda dalam menjalankan kerjasama tim tersebut untuk meraih kemenangan dalam permainan.

Game ini dirancang untuk dimainkan di ponsel cerdas akan tetapi ada beberapa user yang menggunakan perangkat personal computer untuk memainkan game tersebut. *Mobile Legends* ialah salah satu game video online yang sangat terkenal di Indonesia. Game ini mempunyai jutaan pemain aktif tiap harinya serta jadi bagian dari budaya gaming di Indonesia. Tetapi, masih ada perdebatan menimpa dampak dari *Mobile Legends* terhadap para pemainnya.

Oleh sebab itu, penulis tertarik buat mengeksplorasi serta menganalisis argumen- argumen yang terikat dengan *Mobile Legends*. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi video game di Amerika, Mark Griffiths dari Nottingham Trent University, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain online game setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu.”⁷

2. Fungsi Dan Tujuan Bermain Game Online

Game online memiliki beberapa tujuan ketika pengguna memainkan game tersebut ada beberapa orang yang memang menggunakan media game online untuk membuat konten di media sosial mereka dan mencari pundi-pundi uang dari hasil konten mereka ada beberapa juga sekelompok pemain game online yang memang mencari tujuan kompetisi yang ada terutama pada kompetisi *Mobile Legends* yang sering diselenggarakan di berbagai wilayah, dan dapat di simpulkan sebagai berikut :

a) Hiburan Dan Relaksasi

Relaksasi dalam konteks game online mengacu pada pengalaman permainan yang memberikan ketenangan, kenyamanan,

⁷ Janntaka Nugrananda Dan Juniarta Wahyu,” Analisis Dampak Game Online *Mobile Legend* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung”, *Jurnal.Unipasby.Ac.Id*, Vol 04 No 2 (Tahun 2020), 134.

dan hiburan bagi para pemain. Game online sering kali digunakan sebagai bentuk hiburan dan mekanisme pelarian dari rutinitas sehari-hari yang menegangkan. Melalui gameplay yang menyenangkan dan menantang, pemain dapat merasakan sensasi kepuasan dan rileksasi yang menyegarkan. Relaksasi adalah suatu prosedur dan teknik yang bertujuan untuk mengurangi ketegangan dan kecemasan, dengan cara melatih pasien agar mampu dengan sengaja untuk membuat relaksasi otot-otot tubuh setiap saat, sesuai dengan keinginan.⁸

Hubungan antara relaksasi dari game online dengan gaya komunikasi terletak pada interaksi dan komunikasi antar pemain. Dalam game online, pemain sering kali berinteraksi dengan sesama pemain melalui chat atau voice chat, baik dalam bentuk kooperatif maupun kompetitif. Melalui komunikasi ini, pemain dapat berbagi strategi, membangun hubungan sosial, atau bahkan saling memberikan dukungan. Gaya komunikasi dalam game online juga dapat memengaruhi tingkat relaksasi yang dirasakan. Misalnya, komunikasi yang positif, ramah, dan kolaboratif dapat menciptakan lingkungan

yang menyenangkan dan meningkatkan pengalaman relaksasi. Di sisi lain, komunikasi yang toksik, konflik, atau agresif dapat mengganggu relaksasi dan bahkan meningkatkan tingkat stres. Dalam

⁸Sulistyarini, Indahria. "Terapi Relaksasi Untuk Menurunkan Tekanan Darah Dan Meningkatkan Kualitas Hidup Penderita Hipertensi." *Jurnal Psikologi*, Vol. 40 No.1 (2013), 30.

rangka memaksimalkan pengalaman relaksasi dari game online, penting bagi pemain untuk memilih lingkungan bermain yang mendukung dan mempraktikkan gaya komunikasi yang positif. Dengan demikian, hubungan antara relaksasi dari game online dan gaya komunikasi saling mempengaruhi dalam membentuk pengalaman permainan yang lebih menyenangkan dan bermanfaat. Salah satu guna utama dari bermain Mobile Legends merupakan selaku fasilitas hiburan serta relaksasi. Bermain permainan bisa menolong seorang buat melupakan kekhawatiran serta tekanan pikiran dari kehidupan tiap hari serta merasa lebih santai.

b) Kompetisi Serta Pengembangan Keterampilan

Bermain permainan Mobile Legends pula bisa jadi fasilitas buat mengasah keahlian dalam kompetisi. Permainan ini mengaitkan kerja regu, strategi, serta keahlian orang yang bisa menolong pemain buat meningkatkan keahlian dalam berbicara, bekerja sama, serta berpikir kritis. Tidak hanya itu, bermain permainan pula bisa menolong pemain buat meningkatkan keahlian taktik serta respon yang kilat.

c) Interaksi Sosial

Interaksi sosial merujuk pada pertukaran komunikasi, perilaku, dan hubungan antara individu dalam sebuah kelompok atau lingkungan sosial. Ini melibatkan berbagai bentuk komunikasi verbal dan nonverbal yang memungkinkan orang saling berhubungan, berbagi

informasi, dan membangun hubungan interpersonal. Manusia terlahir sebagai makhluk sosial, kenyataan tersebut menyebabkan manusia tidak akan dapat hidup normal tanpa kehadiran manusia yang lain. Hubungan tersebut dapat dikategorikan sebagai interaksi sosial.⁹

Dalam konteks game online Mobile Legends, interaksi sosial menjadi salah satu aspek yang signifikan. Pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain melalui chat, voice chat, atau fitur lainnya yang memfasilitasi komunikasi. Interaksi sosial dalam game ini dapat mencakup berbagi strategi, memberikan dukungan, mengoordinasikan taktik, dan saling berkomunikasi selama pertandingan.

Hubungan antara interaksi sosial dalam Mobile Legends dan perubahan gaya komunikasi terletak pada pengaruh yang dimilikinya. Game online seringkali menciptakan ruang komunikasi anonim di mana pemain dapat merasa lebih bebas untuk berbicara dan berinteraksi dengan orang lain.

Hal ini dapat mempengaruhi perubahan gaya komunikasi mereka di dalam dan di luar game. Misalnya, melalui interaksi sosial dalam Mobile Legends, pemain dapat belajar berkomunikasi secara efektif, mengembangkan keterampilan kolaboratif, dan meningkatkan pemahaman tentang kerja tim. Kemampuan ini kemudian dapat mempengaruhi gaya komunikasi mereka di dunia nyata, seperti menjadi

⁹ Muslim, Asrul. "Interaksi sosial dalam masyarakat multietnis." *Jurnal diskursus islam* vol.1 no.3, (Tahun 2013), 485.

lebih terbuka terhadap pendapat orang lain, mampu bekerja sama dalam kelompok, atau lebih terampil dalam memecahkan konflik. Namun, perlu dicatat bahwa pengaruh interaksi sosial dalam game online juga dapat memiliki aspek negatif. Tindakan bullying, perilaku toksik, atau pelecehan verbal juga dapat muncul dalam interaksi sosial game. Dalam hal ini, perubahan gaya komunikasi dapat mencerminkan adopsi perilaku negatif tersebut, mempengaruhi cara seseorang berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata. Oleh karena itu, penting bagi pemain Mobile Legends untuk menyadari pengaruh interaksi sosial dalam permainan terhadap gaya komunikasi mereka. Memupuk interaksi sosial yang positif dan sehat dalam game online dapat berkontribusi pada perubahan gaya komunikasi yang lebih baik di dunia nyata, sementara menghindari perilaku negatif akan membantu menjaga integritas komunikasi interpersonal yang positif.

Bermain permainan Mobile Legends pula bisa jadi fasilitas buat mengasah keahlian dalam kompetisi. Permainan ini mengaitkan kerja regu, strategi, serta keahlian orang yang bisa menolong pemain buat meningkatkan keahlian dalam berbicara, bekerja sama, serta berpikir kritis. Tidak hanya itu, bermain permainan pula bisa menolong pemain buat meningkatkan keahlian taktik serta respon yang kilat.

Pada faktor inilah yang membuat peneliti tertarik mengambil skripsi tentang “Study Groupthink Theory Pada Komunitas Game Online Mobile Legends Di Bandar Kidul Kediri”, terdapat beberapa

pengaruh yang disebabkan oleh permainan ini yang mengakibatkan perubahan gaya interaksi pada anggota komunitas yang dipengaruhi oleh beberapa faktor.

d) Prestasi Dan Pengakuan

Bermain Mobile Legends pula bisa membagikan pemain rasa prestasi serta pengakuan. Pemain bisa merasa bangga kala sukses menggapai sasaran tertentu dalam permainan ataupun kala sukses memenangkan pertandingan. Tidak hanya itu, bermain permainan pula bisa membagikan pengakuan dari sesama pemain ataupun komunitas permainan.

3. Keuntungan Bermain Game Online

Globalisasi merupakan suatu proses yang mendunia, hasil kecanggihan teknologi salah satunya adalah smartphone yang bertujuan untuk mempermudah aktivitas kehidupan manusia salah satunya dalam bidang hiburan. Salah satu contoh hiburan yang banyak digemari saat ini adalah game online. Game online merupakan sebuah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.¹⁰

¹⁰Valentina Elvi, Sari Purnama Wulan,” Studi Komunikasi Verbal Dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang”, Vol. 2, No. 2, Desember 2018, 302.

Internet tidak hanya sebuah saluran komunikasi pada masa kini, tetapi juga merupakan sarana baru bagi kelompok-kelompok masyarakat. Berbagai komunitas terbentuk karena adanya kehadiran internet. Komunitas maya dapat terbentuk karena saling berkomunikasi dengan para pengguna internet dengan menggunakan teknologi yang terhubung dengan jaringan internet. Komunitas maya adalah komunitas- komunitas yang biasanya terbentuk karena terjadinya komunikasi secara rutin di dunia maya dibanding dengan dunia nyata.¹¹

Manfaat bermain game online adalah melatih fokus dan kerjasama tim sudah pasti setiap orang yang sering bermain game online khususnya mobile Legends mereka memiliki tingkat fokus dalam suatu pekerjaan yang lebih baik hal ini dapat dibuktikan cari hasil riset yang peneliti lakukan mendapatkan data ada salah satu pemain game online dari komunitas ketika player tersebut melakukan pekerjaan memiliki tingkat ketelitian yang lebih tinggi dari temannya yang sedang melakukan pekerjaan yang sama kemudian manfaat dari bermain game online yang lainnya adalah tempat meluapkan emosi atau menjadikan pelampiasan amarah yang lebih aman daripada harus meluapkan emosi di jalan atau kepada orang hal ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan semakin hari semakin membaik.

“Meskipun meluapkan emosi jelek itu baik akan tetapi terlalu sering dan membuat perubahan sampai merubah pola komunikasi

¹¹ Wijaya, Caroline Vinci, And Sinta Paramita. "Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends)." *Koneksi*, Vol. 3 No .1 (Tahun 2019), 265.

kehidupan sehari-hari tetaplah buruk seperti yang dijelaskan pada AL-Quran surat Al-Isra' ayat 36:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Terjemahannya: Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Karena pendengaran, penglihatan dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya".¹²

Dampak positif berupa memahami perkembangan teknologi, ketujuh anak tersebut sangat fasih dan mahir dalam bidang teknologi untuk usia anak sekolah dasar, seperti bisa membuat email sendiri, bisa mengetik Microsoft word, bisa menggunakan google classroom selama pembelajaran di masa pandemi. Dampak positif yang lainnya adalah perkembangan motorik mereka sudah berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya, dimana mereka bisa membuat simpul tali sepatu sendiri.¹³

4. Perkembangan Game Online

Seiring perkembangan waktu, game online terus berevolusi. Bila sebelumnya game online banyak dimainkan melalui PC (personal computer), maka sekarang para provider game mulai mengalihkan perhatian mereka pada game yang dapat diakses melalui smartphone.

¹²QS. Al-Isra' : 36

¹³ Jantaka, Nugrananda. "Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung." *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4 No.2 (Tahun 2020), 133.

Evolusi game dari PC ke smartphone memudahkan para gamers memainkan game yang mereka sukai dimana saja dan kapan saja.¹⁴

Diciptakan pada awal tahun 2016 game ini dipegang oleh developer dari Tiongkok yang bernama Moonton yang kini sudah dimainkan lebih dari beberapa negara maju yang ada di dunia. Perkembangan teknologi yang semakin mumpuni berbanding lurus dengan perkembangan visual perbaikan dan juga tingkat keseruan dari game ini.

Semakin populernya mobile legend di era modern saat ini menjadikan pengguna khususnya pada kalangan pelajar menjadi kecanduan, tidak sedikit dari para pelajar yang menghabiskan waktu bermain game mobile legend untuk meningkatkan peringkat atau ranking mereka dan berlomba bersama teman sebagai pengguna untuk menjadi yang terbaik dalam game mobile legend.¹⁵

5. Dampak Bermain Game Online

Selain sebagai sarana hiburan game online *Mobile Legends* juga memiliki fungsi sarana untuk bersosialisasi game ini memiliki fitur live chat ketika permainan sedang berlangsung game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya kesenangan dan tingkat ketergantungan di saat bermain game online *Mobile Legends* dengan sering melihat dan

¹⁴Arif, Muhammad, And Sandy Aditya. "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang." *Journal Of Intercultural Communication And Society*, Vol. 1 No. 01 (Tahun 2022), 33.

¹⁵Prasetya Yuda Yoga, Tarifu La, Iba La, "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Kendari", *Jurnal Komunikasi UHO*, Volume 5, No. 1, Januari 2020, 3.

bermain maka player akan menjadi ketergantungan dan ketika player sedang tertekan maka kata umpatan atau kata-kata kasar akan sering diutarakan oleh player.

Dampak positif dari bermain *Mobile Legends* adalah dapat meningkatkan kerja tim dan komunikasi kolaboratif. Dalam permainan ini, pemain sering kali harus berkoordinasi dengan tim mereka, mengembangkan strategi, dan berbagi informasi secara efektif. Hal ini dapat membantu pemain mengembangkan keterampilan komunikasi dalam kerja tim, seperti mendengarkan, memberikan dukungan, dan berkontribusi pada keputusan bersama. Dalam konteks groupthink theory, bermain *Mobile Legends* dapat memberikan kesempatan untuk menghindari kecenderungan groupthink dan mendorong pemikiran kritis melalui diskusi dan pertukaran ide. game online mobile legends yaitu mendapatkan kesenangan, melatih kosakata bahasa asing dan menambah pertemanan.¹⁶

Di sisi lain, dampak negatif dari bermain *Mobile Legends* adalah munculnya perilaku toksik dan pengaruh groupthink yang negatif. Dalam beberapa kasus, komunikasi yang agresif, pelecehan verbal, atau penindasan dapat terjadi dalam interaksi sosial dalam permainan. Jika pemain terjebak dalam kelompok yang mempraktikkan groupthink,

¹⁶Sari, Indah Permata. "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V Sdi." *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol.8 No.4, (Tahun 2022), 1044.

mereka mungkin cenderung menghindari konflik dan tidak mempertanyakan keputusan kelompok secara kritis.

Hal ini dapat berdampak negatif pada gaya komunikasi sehari-hari mereka di luar game, seperti menjadi kurang terbuka terhadap perspektif orang lain atau kurang mampu menyampaikan pendapat pribadi. Dalam hal ini, penting bagi pemain *Mobile Legends* untuk memahami dampak positif dan negatif dari permainan ini terhadap gaya komunikasi mereka.

Mendorong komunikasi yang positif, mendukung kerja tim yang sehat, dan menghindari perilaku toksik dapat membantu mengatasi pengaruh negatif dan mempromosikan gaya komunikasi yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari. membuat orang menjadi menjauh dengan lingkungan sekitar ini karena efek terlalu seringnya bermain game sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.¹⁷

D. Komunitas Game Online

1. Pengertian

Komunitas *Mobile legend* merupakan sebuah komunitas game Online *Mobile legend* dimana interaksi di dalam komunitas tersebut yang sebelumnya hanya dilakukan secara Online membentuk sebuah

¹⁷Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, And Rehia K. Isabela Barus. "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa." *Perspektif*, Vol.7 No.1, (Tahun 2018), 9.

kepercayaan yang bahkan terkadang tidak dapat terbentuk dari orang-orang yang bertemu dan saling mengenal langsung di dunia nyata.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana interaksi simbolik antar gamers pada komunitas tersebut dalam menegosiasikan makna sehingga membentuk konsep diri anggota terkait kepercayaan dalam pertemanan yang berawal dari pertemuan dalam game Online.

Saat ini teknologi sudah semakin berkembang video game yang berkembang tidak hanya video game yang hanya dimainkan oleh satu orang akan tetapi saat ini bermunculan game online yang dapat dimainkan secara bersama bahkan dengan orang yang belum dikenal sebelumnya. Adanya interaksi antar pemain yang dapat mengarah terbentuknya suatu komunitas game online.¹⁸

2. Sifat Dan Karakteristik Komunitas Game Online

Komunitas game online *Mobile Legends* yang suka berkata kasar saat bermain cenderung memiliki sifat dan karakteristik yang mempengaruhi gaya komunikasi sehari-hari para anggotanya. Beberapa anggota komunitas mungkin menggunakan kata-kata kasar dan mengeluarkan umpatan untuk menambah semangat atau mengekspresikan emosi saat bermain. Hal ini dapat menjadi bagian dari budaya komunitas

¹⁸Septia, Zelin Eka, And Endang Sri Indrawati. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung*. Diss. Undip, (Tahun 2018), 8.

di mana perilaku tersebut diterima dan bahkan dianggap sebagai cara untuk memotivasi diri atau menunjukkan kegigihan.

“Komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk karena terjadinya komunikasi secara rutin di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata. Fenomena komunitas virtual dapat terlihat melalui berbagai sosial media, begitu pula dengan komunitas hobi yang salah satunya adalah hobi bermain games. Fenomena games terutama di Indonesia dapat menjadi suatu komunitas tersendiri. Games menjadi salah satu bagian dari teknologi komunikasi yang disebabkan oleh adanya internet”.¹⁹

Namun, kebiasaan berkata kasar dalam komunitas game *Mobile Legends* ini dapat mempengaruhi gaya komunikasi sehari-hari para anggota. Penggunaan kata-kata kasar secara berulang-ulang dapat membentuk pola komunikasi yang kurang sopan atau agresif dalam kehidupan sehari-hari. Para anggota komunitas dapat menjadi terbiasa dengan gaya komunikasi yang kurang sensitif terhadap perasaan orang lain, kurang mampu mengontrol emosi, atau cenderung mengungkapkan pendapat secara tidak pantas.

Dalam hal ini, penting bagi anggota komunitas game *Mobile Legends* untuk menyadari dampak dari kebiasaan berkata kasar tersebut. Mereka dapat memperhatikan cara berkomunikasi mereka di luar permainan, menyesuaikan gaya komunikasi mereka dengan situasi yang lebih formal atau resmi, dan berusaha untuk mengungkapkan pendapat atau emosi secara lebih konstruktif.

¹⁹ Arifah, Fara Hasna, And Yuli Candrasari. "Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online:(Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)." *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, Vol. 2 No.2, (Tahun 2022), 56.

Memperbaiki gaya komunikasi sehari-hari dapat membantu para anggota komunitas menciptakan hubungan yang lebih positif dan membangun citra yang lebih baik di dalam dan di luar dunia game.

Setiap orang tentunya memiliki sifat dan karakteristiknya sendiri-sendiri akan tetapi pada kasus ini peneliti menemukan data fakta lapangan bahwa kepribadian seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan jangka waktu yang berbeda seseorang akan mengalami perubahan baik secara instan maupun dalam jangka waktu tertentu perubahan sifat seseorang dari baik menuju kasar dalam hal ini dikaitkan dengan dua hal yaitu kekalahan dan juga penambahan semangat yang mereka anggap sebagai hal yang wajar pada data hasil penelitian yang perlu dilakukan di komunitas game online *Mobile Legends*.

Tepatnya di bandar kidul Kota Kediri peneliti mendapatkan Dua data yaitu perubahan emosional secara baik ketika komunitas tersebut menang dari hasil pertandingan dan melakukan atau menampilkan sifat karakteristik kasar dalam kekalahan hasil dari pertandingan *Mobile Legends* tersebut dan ketika salah satu player melakukan kesalahan dalam kekurangan kerjasama saat tim dalam pertarungan dan juga ketika salah satu player melakukan pertarungan mereka menggunakan bahasa kasar untuk menyemangati temannya atau dirinya sendiri.

“Apapun masalah yang dihadapi sebaiknya kita janganlah berkata kasar sebagaimana yang telah jelas di tunjukan dalam Al-Quran surat Al-Furqon ayat 63 sebagai berikut :

وَعِبَادُ الرَّحْمَنِ الَّذِينَ يَمْشُونَ عَلَى الْأَرْضِ هَوْنًا وَإِذَا خَاطَبَهُمُ
الْجَاهِلُونَ قَالُوا سَلَامًا

Artinya : Adapun hamba-hamba Tuhan Yang Maha Pengasih itu adalah orang-orang yang berjalan di bumi dengan rendah hati dan apabila orang-orang bodoh menyapa mereka (dengan kata-kata yang menghina), mereka mengucapkan “salam”²⁰.

3. Perkembangan Komunitas Game Online

Perkembangan game online Mobile Legends telah mengalami kemajuan yang pesat sejak pertama kali diluncurkan. Sejak dirilis pada tahun 2016 oleh Moonton, Mobile Legends telah berhasil menarik perhatian jutaan pemain di seluruh dunia. Game ini mengusung genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang menawarkan pertempuran tim 5v5 yang seru dan kompetitif.

“Menurut ESRB (Entertainment Software Rating Board) rating game mempunyai tiga fungsi penting untuk para pemain game, yakni untuk menunjukkan kesesuaian usia, mendeskripsikan isi atau konten yang berada di dalam game secara detail dan untuk menunjukkan atau menginformasikan kemampuan interaktif yang dimiliki pemain seperti cara mereka berkomunikasi dengan pemain lain, memberikan lokasi dengan orang lain, dan menjalankan transaksi di dalam game maupun dengan orang lain”.²¹

²⁰QS. Al-Furqon: 63

²¹ Putra, Aji Anugrah, And Maya Rachmawaty. "Motivasi Dan Kepuasan Gamers Di Kalangan Komunitas Mobile Legends Universitas Pamulang." Jurnal Komunikasi Dan New Media (JKNM), Vol. 1 No. 2 (Tahun 2021), 43.

Selama bertahun-tahun, *Mobile Legends* terus mengalami perkembangan dan pembaruan yang signifikan. Moonton secara teratur menghadirkan pembaruan konten, karakter baru, mode permainan, serta peningkatan fitur dan mekanisme gameplay. Pembaruan ini bertujuan untuk menjaga kesegaran permainan, memberikan pengalaman bermain yang lebih baik, dan menjawab kebutuhan serta harapan pemain yang semakin berkembang.

Mobile Legends juga telah menjadi salah satu game eSport yang populer di berbagai turnamen dan kompetisi. Pertandingan *Mobile Legends* yang disiarkan secara langsung dan secara online menarik perhatian para pemain dan penonton yang antusias. Turnamen *Mobile Legends* telah memberikan peluang bagi pemain profesional untuk bersaing dan mendapatkan pengakuan di dunia eSport.

Selain itu, *Mobile Legends* juga telah menjadi platform sosial di mana pemain dapat terhubung dengan sesama pemain di seluruh dunia. Komunitas *Mobile Legends* aktif dalam berbagi pengalaman, strategi, serta tips dan trik melalui forum, grup media sosial, dan platform komunikasi dalam game. Perkembangan *Mobile Legends* mencerminkan popularitas yang terus meningkat dari game online dan peran yang semakin penting dalam industri hiburan.

Dengan inovasi terus-menerus dan keterlibatan aktif dari pengembang dan pemain, *Mobile Legends* terus menjadi salah satu game online yang menarik dan berkembang dengan pesat.

Perkembangan komunitas game online cukup baik di Indonesia dan memiliki ruang lingkup tersendiri di sisi masyarakat bahkan komunitas-komunitas tersebut ada yang dipandang negatif dan positif oleh masyarakat komunitas ini mulai berkembang di awal tahun 2018 mulainya ada perlombaan-perlombaan game online tingkat nasional maupun internasional sejalan dengan pesatnya jumlah komunitas.

“Game jenis multiplayer online battle arena (MOBA) ini berada dikategori ‘populer’ dan sempat menjadi peringkat pertama di play store. Layaknya game moba pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karna selain memiliki kemampuan yang luarbiasa, juga lebih mudah digunakan. Game yang dirancang untuk smartphone ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle dan bottom”.²²

Tidak hanya itu, Indonesia juga mempunyai bermacam komunitas esports yang semakin berkembang, dengan banyak turnamen serta kegiatan esports yang diadakan secara reguler. Beberapa atlet esports Indonesia sudah berhasil memenangkan turnamen internasional serta memperoleh pengakuan global. Tidak cuma itu, komunitas games online di Indonesia pula jadi tempat untuk para gamer buat berbagi pengalaman, keahlian, serta strategi dalam bermain permainan.

Hal ini serta menimbulkan bermacam konten kreatif semacam video permainan streaming, podcast, serta web tentang permainan. Dalam sebagian tahun ke depan, bisa diharapkan kalau komunitas permainan online di Indonesia hendak terus

²²Mustamiin, Muhammad Zainal. "Konseling individu dengan sikap kecanduan game online mobile legend pada siswa." *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* vol. 7 No.1, (Tahun 2019), 2.

tumbuh dengan terus menjadi banyaknya orang yang tertarik bermain permainan online serta tersambung dengan sesama gamer di segala negara

