



DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BONE

Anggi Saputra¹, Nirina Jumri Salam², Aswar Azikin³

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri Bone^{1,2,3}

Email: anggideze@gmail.com¹, nirinajumri@gmail.com², aswarazikin31@gmail.com³

ABSTRACT

Online gaming has become an integral part of the lives of many college students around the world. This phenomenon has a variety of impacts, both positive and negative. Playing online games is an activity that is carried out with the aim of obtaining pleasure without considering what will happen from the activity. This study aims to determine the impact of the online game *Mobile Legends: Bang Bang* on students of the Islamic Communication and Broadcasting study program at the Bone State Islamic Religious Institute. This research uses field research and the type of research is qualitative research. Data processing in this study is carried out by processing and analyzing data qualitatively. Qualitative data processing and analysis are carried out through data reduction, data presentation, verification and conclusion drawn. The results of the study show that the impact of online games consists of two, namely negative impact and positive impact. The positive impacts of online games are skill development, hand-eye coordination, social skills and collaboration, language development, and a source of entertainment and relaxation. Negative impacts are dependence and addiction, physical health, social isolation, financial impact, and stress levels.

KEYWORD:

Impact, Game Online, Mobile Legends

ABSTRAK

Game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan banyak mahasiswa di seluruh dunia. Fenomena ini memunculkan beragam dampak, baik positif maupun negatif. Bermain game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari kegiatan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari game online *Mobile Legends: Bang Bang* pada mahasiswa program studi komunikasi dan penyiaran Islam di Institut Agama Islam Negeri Bone. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan atau *field research* dan jenis penelitiannya adalah penelitian kualitatif. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengolah dan menganalisis data secara kualitatif. Pengolahan dan analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan dampak dari game online terdiri dari dua yaitu dampak negatif dan dampak positif. Adapun dampak positif dari game online yaitu pengembangan keterampilan, koordinasi antara tangan dan mata, keterampilan sosial dan kolaborasi, pengembangan bahasa, dan sumber hiburan dan relaksasi. Dampak negatif yaitu ketergantungan dan kecanduan, kesehatan fisik, isolasi sosial, dampak finansial, dan tingkat stress.

KATA KUNCI

Game Online, Mahasiswa, Mobile Legends

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:
Diterima: 20 Juni 2024
Direvisi: 25 Juni 2024
Disetujui: 28 Juni 2024

CORRESPONDING AUTHOR

Anggi Saputra
IAIN Bone
Sulawesi Selatan
anggideze@gmail.com

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi smartphone dan internet menyebabkan produsen game berlomba-lomba untuk membuat game yang menarik perhatian masyarakat global (Jantaka, 2020). Salah satunya, yaitu dengan membuat game yang terkoneksi dengan internet, atau biasa kita kenal dengan sebutan game online. Jenis game yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan

adalah game yang bergenre *multiplayer battle*. Jenis game ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu kali permainan. Game online sebagai multimedia dapat membuat ketertarikan yang tinggi pada penggunanya terutama game online yang mempergunakan interaksi (Nurhadi et al., 2019). Namun, ketertarikan ini dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada perubahan sosial.

Game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan banyak mahasiswa di seluruh dunia (Putra et al., 2019). Fenomena ini memunculkan beragam dampak, baik positif maupun negatif. Game online merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa game yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu (Rani et al., 2020). Bermain game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari kegiatan tersebut (Putri et al., 2021). Game online sudah masuk dari waktu yang cukup lama di Indonesia, penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam waktu empat tahun terakhir sudah diminati kurang lebih 50 juta peminat game yang sudah mengunduh aplikasi game online MLBB ini (Hasan et al., 2021). *Game Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) menjadi salah satu game online yang banyak diminati oleh generasi saat ini (Sari & Nurwahyuni, 2022). Hal ini merupakan perwujudan dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat. Permainan game online ini bisa dilakukan di layar monitor komputer ataupun telepon seluler. Awalnya telepon seluler digunakan oleh orang-orang untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, namun seiring dengan perkembangan zaman telepon seluler kini banyak digunakan untuk melakukan berbagai hal salah satunya adalah dengan bermain game online ataupun game offline. Game online memiliki dua sisi yang berbeda dalam mempengaruhi kehidupan mahasiswa (Rani et al., 2020). Untuk mengoptimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatifnya, diperlukan kesadaran dan pengaturan waktu yang baik. Pendidikan dan bimbingan mengenai penggunaan game online yang sehat juga dapat membantu mahasiswa menikmati game tanpa mengorbankan aspek penting lain dalam kehidupan mereka (Anggraini et al., 2022).

Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Bone juga tidak bisa terlepas dari penggunaan telepon selulernya, baik itu di lingkungan kampus ataupun di luar dari lingkungan kampus diakibatkan karena bermain game online MLBB tersebut. Banyak dari mereka yang kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain game online. Hal inilah yang menjadi alasan kenapa peneliti mengambil mahasiswa di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Bone sebagai responden. Juga karena banyaknya mahasiswa yang bersedia berbagi sambungan koneksi internet kepada mahasiswa lainnya di kampus hanya untuk main bareng game online bersama-sama dan membentuk sebuah tim di dalam permainan tersebut. Karena itu peneliti kemudian tertarik untuk meneliti permasalahan di atas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja dampak Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* pada Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bone.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian lapangan atau *field research* dan jenis penelitiannya adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambar ciri, karakter, sifat dan model dari fenomena tersebut. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengolah dan menganalisis data secara kualitatif. Pengolahan dan analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan (Samsinar et al., 2022). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan beberapa narasumber, diketahui bahwa dampak game online pada mahasiswa dapat dibagi menjadi dua, yaitu dampak positif dan negatif.

Dampak Positif

Berdasarkan penelitian, game online seperti Mobile Legends: Bang Bang memberikan wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan, terutama dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan strategis. Bermain game ini membutuhkan pemikiran strategis untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan dan mencapai kemenangan, yang memperkuat pengembangan keterampilan mereka (Utami et al., 2022). Selain itu, koordinasi antara mata dan tangan meningkatkan tingkat konsentrasi, karena respons cepat terhadap stimulus dalam permainan sangat penting (Ningsih et al., 2023). Game online multipemain juga mempromosikan keterampilan sosial dan kerjasama melalui permainan tim, yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi dengan pemain dari seluruh dunia dan membangun hubungan yang lebih luas (Afiani et al., 2022). Selain itu, game ini juga membantu pengembangan bahasa karena pemain berkomunikasi tidak hanya dalam bahasa Indonesia tetapi juga dalam berbagai bahasa global melalui fitur obrolan dan suara di dalam permainan. Bagi banyak mahasiswa, game online juga menjadi sumber hiburan dan relaksasi di tengah tekanan tugas-tugas akademis dan kehidupan kampus (Amalia & Naya, 2023). Dengan penggunaan yang bijak dan seimbang, game online dapat memberikan banyak manfaat positif bagi para pemainnya.

Untuk memaksimalkan dampak positif dari game online, penting bagi mahasiswa untuk mengelola waktu mereka dengan baik dan memilih game yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Game online juga dapat menjadi alat yang berharga bagi mahasiswa komunikasi, membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan dengan studi dan karier mereka di masa depan. Dengan bermain game secara bijak, mahasiswa dapat memperoleh keterampilan komunikasi yang berharga dan memperluas jaringan sosial mereka. Mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam yang menjadi narasumber dalam penelitian ini menyoroti dampak positif yang signifikan dari Mobile Legends: Bang Bang, khususnya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi. Game ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang membutuhkan koordinasi yang cepat dan jelas. Berinteraksi dengan pemain dari latar belakang yang beragam juga membantu mahasiswa membangun jaringan sosial yang luas, yang penting untuk mengembangkan koneksi profesional di masa depan dalam karier mereka. Bermain dengan orang-orang dari budaya yang berbeda juga meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang komunikasi antarbudaya dan keterampilan bahasa, yang sangat penting dalam dunia yang semakin global ini.

Dampak Negatif

Selain menghadirkan dampak positif, penggunaan game online juga membawa beberapa dampak negatif yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah risiko ketergantungan dan kecanduan yang sering kali terjadi akibat penggunaan game online berlebihan (Daud et al., 2022). Ketika mahasiswa menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game, hal ini dapat mengakibatkan penurunan dalam prestasi akademik dan mengganggu kehidupan sosial mereka. Selain itu, bermain game dalam jangka waktu yang lama juga dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik, seperti masalah penglihatan, postur tubuh yang buruk, dan gangguan tidur. Lebih lanjut, bermain game online dapat menyebabkan mahasiswa merasa terisolasi dari interaksi sosial di dunia nyata. Hal ini mengakibatkan mereka menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi langsung dengan teman dan keluarga, dengan fokus yang lebih besar pada aktivitas virtual daripada kehidupan sosial yang sehat.

Dampak Finansial

Bermain game online dapat memiliki dampak finansial yang signifikan bagi mahasiswa karena membutuhkan penggunaan kuota internet yang tidak sedikit. Selain itu, kebiasaan melakukan top-up untuk mendapatkan akses khusus dalam game juga dapat mempengaruhi keuangan mahasiswa jika tidak diatur dengan baik. Selain dampak finansial, bermain game online juga dapat meningkatkan tingkat stres mahasiswa, terutama ketika mengalami kekalahan dalam pertandingan. Harapan untuk meraih kemenangan seringkali tidak sesuai dengan hasil yang diperoleh, menyebabkan tingkat stres yang tinggi.

Secara keseluruhan, dampak negatif dari game online pada mahasiswa mencakup penurunan prestasi akademik, masalah kesehatan fisik dan mental, serta isolasi sosial. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat mengganggu waktu yang seharusnya dialokasikan untuk belajar,

mengerjakan tugas, atau mengikuti kegiatan akademik lainnya, yang berpotensi menurunkan kinerja akademik. Bermain game dalam jangka waktu yang lama juga dapat mengakibatkan gangguan postur tubuh, masalah penglihatan, dan gangguan tidur, serta mengurangi produktivitas mahasiswa akibat kelelahan.

Secara sosial dan emosional, ketergantungan pada game online dapat mengurangi interaksi sosial mahasiswa dengan teman, keluarga, dan lingkungan sekitar, yang berpotensi menyebabkan isolasi sosial dan menurunkan keterampilan komunikasi interpersonal (Anjani & Baskoro, 2021). Mahasiswa juga rentan mengalami kecemasan dan stres karena tekanan dalam mencapai target dalam game atau karena ketergantungan pada game tersebut. Selain itu, konten game yang tidak selaras dengan nilai-nilai etika dan moral juga dapat mempengaruhi perilaku dan persepsi mahasiswa secara negatif (Nada, 2019). Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk mengatur waktu bermain game secara bijaksana, menjaga keseimbangan dengan kegiatan akademik dan sosial lainnya, serta mengelola pengeluaran finansial terkait game dengan baik. Dengan demikian, dampak negatif dari penggunaan game online dapat diminimalkan sebaik mungkin, sambil tetap memanfaatkan manfaat positif yang dapat diperoleh dari pengalaman bermain game tersebut.

Dampak Game Online Bagi Mahasiswa

Game online memiliki dampak yang beragam bagi mahasiswa, baik positif maupun negatif (Amanda et al., 2024). Secara positif, game online dapat berperan dalam pengembangan keterampilan komunikasi, kerjasama tim, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui permainan yang membutuhkan strategi dan koordinasi tim, mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi verbal dan tertulis. Interaksi dengan pemain dari berbagai budaya juga dapat memperluas jaringan sosial dan memperkaya pemahaman antarbudaya, aspek penting dalam era globalisasi saat ini. Selain itu, game online dapat merangsang kreativitas, menginspirasi inovasi, dan membantu mahasiswa mengelola waktu serta proyek melalui tantangan pengelolaan sumber daya dan tugas dalam permainan.

Di sisi lain, terdapat dampak negatif yang signifikan dari game online adalah penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game dapat mengalihkan fokus mahasiswa dari kegiatan akademik, mengakibatkan penurunan prestasi belajar (Ramadhan & Ramadan, 2023). Masalah kesehatan fisik seperti gangguan postur tubuh, gangguan penglihatan, dan gangguan tidur juga menjadi risiko yang dihadapi oleh mereka yang terlalu sering bermain game (Dwiki Al Noveris, 2022). Selain itu, ketergantungan pada game dapat menyebabkan isolasi sosial dan penurunan kemampuan komunikasi interpersonal, karena lebih banyak waktu dihabiskan dalam dunia virtual daripada interaksi langsung dengan orang lain (Mujadid & Sutarso, 2023). Konten game yang tidak mencerminkan nilai-nilai etika juga dapat berdampak negatif terhadap perilaku dan moral mahasiswa.

Dengan demikian, penting bagi mahasiswa untuk menjaga keseimbangan antara waktu bermain game dengan aktivitas akademik dan sosial mereka. Menggunakan game online secara bijaksana dapat memaksimalkan manfaat positifnya sambil mengurangi dampak negatifnya, sehingga pengalaman bermain game dapat menjadi pengalaman yang bermanfaat dan berharga bagi perkembangan mereka.

KESIMPULAN

Dampak positif game online, untuk mahasiswa komunikasi yaitu dengan game online ini mahasiswa dapat mempraktikkan kemampuan berbicara mereka dalam situasi yang memerlukan koordinasi cepat dan jelas. Berinteraksi dengan pemain dari berbagai belahan dunia dapat membantu mahasiswa membangun jaringan sosial yang luas. Ini penting bagi mahasiswa komunikasi yang nantinya memerlukan koneksi profesional dalam karir mereka. Bermain dengan orang dari berbagai latar belakang yang berbeda-beda dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang komunikasi antarbudaya maupun bahasa yang menjadi keterampilan penting dalam dunia global.

Dampak negatif game online pada mahasiswa mencakup penurunan prestasi akademik, kesehatan fisik dan mental, serta isolasi sosial. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau mengikuti kegiatan akademik lainnya, justru digunakan untuk bermain game. Hal ini berpotensi menurunkan prestasi akademik

mahasiswa. Selain itu, duduk dalam waktu yang lama dan kurangnya aktivitas fisik dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan pada postur tubuh dan gangguan penglihatan. Bermain game hingga larut malam juga bisa mengganggu pola tidur, menyebabkan kelelahan dan penurunan produktivitas.

REFERENSI

- Afiani, A. S., Achmad, I. Z., Gustiawati, R., & Mahardhika, D. B. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. *Universitas Sinfaperbangsa Karawang*, 5(2). <https://scholar.archive.org/work/x3vmm44v6raazdasapunoc7zkwe/access/wayback/http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/download/6110/pdf>
- Amalia, N., & Naya, N. A. (2023). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>
- Anggraini, S., Sikumbang, A. T., & Harahap, S. (2022). Efek Permainan Game Online Mobile Legend Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i4.656>
- Anjani, Y. K., & Baskoro, D. N. (2021). Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok. *Prosiding Jurnalistik*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.29313/v7i1.27285>
- Daud, R. F., Marini, M., & Monica, D. (2022). Pengaruh Game Online “Mobile Legend” dan Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1005>
- Dwiki Al Noveris. (2022). *Analisis Dampak Game Online (Mobile Legend, Pubg Mobile, Free Fire) Pada Siswa Di Sma Negeri 1 Balapulang* [Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal]. <https://repository.upstegal.ac.id/5772/>
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1–13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Mujadid, I., & Sutarso, J. (2023). *Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali* [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://eprints.ums.ac.id/108035/>
- Nada, I. Q. (2019). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya*. <https://core.ac.uk/download/pdf/226995304.pdf>
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>
- Nurhadi, J., Rahma, R., & Fadlilah, A. (2019). Multimedia Based on Virtual Reality in Indonesian for Foreign Speakers Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1), 012118. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012118>
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>

- Putri, R. C. S., Budiyono, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i1.16>
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7(1), 6–12. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Samsinar, S., Wardana, S., & Aspila, A. (2022). Psychological Interaction between Da'i and Mad'u Against the Da'wah Process. *Palakka: Media and Islamic Communication*, 3(1), 23–35.
- Sari, I. P., & Nurwahyuni. (2022). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), Article 4. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>