

**BERMAIN *MOBILE LEGENDS* PADA KEMUNDURAN KOMUNIKASI
EFEKTIF MAHASISWA
UNIVERSITAS X KOTA PADANG**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh
gelar sarjana ilmu komunikasi strata 1 (satu)

Oleh :

**Yose Andres
21140047**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM, ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS DHARMA ANDALAS
PADANG
2025**

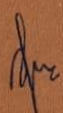
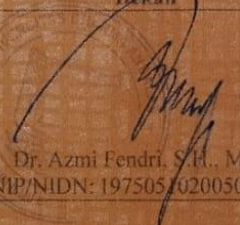
LEMBAR PENGESAHAN

BERMAIN *MOBILE LEGENDS* PADA KEMUNDURAN
KOMUNIKASI EFEKTIF MAHASISWA
UNIVERSITAS X KOTA PADANG

Oleh

YOSE ANDRES
21140047

telah dipertahankan pada Kamis/6-2-2025
dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji yang terdiri dari:

Penguji I	Penguji II
 Indria Flowerina, SE., M.Si NIDN: 0327077102	 Viona Putri Yarisda, M.I.Kom NIDN: 1004129601
Pembimbing	
 Lucy Chairael, SE, Msi, PhD NIDN: 0030066901	
Dekan	Ka. Prodi
 Dr. Azmi Fendri, S.H., M.Kn NIP/NIDN: 197505102005011003	 Indria Flowerina, SE., M.Si NIDN: 0327077102

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Bermain Mobile Legends Pada Kemunduran Komunikasi Efektif Mahasiswa Universitas X Kota Padang** tidak memuat materi dari karya yang telah diterima untuk mendapatkan gelar akademik di lembaga pendidikan tinggi mana pun. Materi dan/atau gagasan dari karya lain yang dimuat dalam skripsi ini disitasi dan dituliskan sumbernya secara lengkap dalam daftar pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini mengandung plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi akademik yang dikeluarkan berdasarkan peraturan Universitas Dharma Andalas yang berlaku.

Padang, 28 Desember 2024



Yose Andres
21140047

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya Mahasiswa Universitas Dharma Andalas yang bertanda tanga dibawah ini:

Nama Lengkap : Yose Andres
No. Bp : 21140047
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Sosial, Hukum dan Humaniora
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya nyatakan untuk diberikan kepada Universitas Dharma Andalas hak atas Publikasi Tugas Akhir saya yang berjudul :

**BERMAIN MOBILE LEGENDS PADA KEMUNDURAN KOMUNIKASI
EFEKTIF UNIVERSITAS X KOTA PADANG**



Beserta Perangkat yang ada (jika ada), Universitas Dharma Andalas juga berhak untuk menyimpan, mengelola, merawat, dan mempublikasika karya saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padang, 20 Februari 2025.

Yose Andres
21140047

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran komunikasi efektif dalam membantu mahasiswa Universitas X di Kota Padang dalam membangun hubungan sosial yang baik dan sehat, serta meningkatkan pencapaian akademik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif serta wawancara mendalam untuk memahami pengalaman, pola komunikasi, dan strategi mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami kemunduran komunikasi efektif cenderung kesulitan menyadari bahwa mereka telah mengalami kecanduan game online, seperti *Mobile Legends*, yang berdampak pada rusaknya hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dengan kemampuan komunikasi yang efektif, mahasiswa dapat lebih mudah membangun hubungan interpersonal yang sehat, meningkatkan rasa percaya diri, serta mempercepat proses pemulihan setelah mengalami dampak negatif dari interaksi sosial yang tidak sehat. Oleh karena itu, komunikasi efektif memiliki peran penting dalam membantu mahasiswa untuk keluar dari kondisi tersebut dan membangun kembali kehidupan sosial serta akademik yang lebih baik.

Kata kunci: Komunikasi efektif, mahasiswa, hubungan sosial, kecanduan game online, kemunduran komunikasi

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of effective communication in helping students of University X in Padang City to build good and healthy social relationships and improve academic achievement. This research uses a qualitative approach with descriptive methods and in-depth interviews to understand students' experiences, communication patterns, and strategies in improving their communication skills. The results showed that students who experience a decline in effective communication tend to have difficulty realizing that they have experienced addiction to online games, such as Mobile Legends, which has an impact on the destruction of social relationships in everyday life. However, with effective communication skills, students can more easily build healthy interpersonal relationships, increase self-confidence, and accelerate the recovery process after experiencing the negative effects of unhealthy social interactions. Therefore, effective communication has an important role in helping students to get out of this condition and rebuild a better social and academic life.

Keywords: *Effective communication, students, social relationships, online game addiction, communication deteriorati*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul Kebiasaan Bermain Mobile Legend Pada Kemunduran Komunikasi Efektif Mahasiswa Universitas X Kota Padang Proposal skripsi ini dibuat sebagai bentuk pertanggungjawaban peneliti dalam proses pembelajaran selama tujuh semester di Ilmu Komunikasi khususnya mata kuliah seminar proposal serta syarat wajib dalam mendapatkan gelar strata 1 (satu) pada program studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, dan Humaniora Universitas Dharma Andalas.

Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus Selaku Tuhan dan Juga Sahabat yang selalu menemani dan memberikan selalu kekuatan dan nafas yang tak pernah berhenti ini;
2. Papa Andi Iskandar Aziz dan Mama Seminar Samarurok selaku orang tua peneliti yang selalu memberi semua dukungan, pengorbanan, serta telah mengupayakan banyak hal dalam proses perjalanan peneliti dalam menempuh pendidikan;
3. Bapak Prof. Dr. Novesar Jamarun, M.S, Selaku Rektor Fakultas Hukum, Sosial dan Humaniora Universitas Dharma Andalas;
4. Bapak Dr. Azmi Fendri, SH, M.kn., selaku Dekan Fakultas Hukum, Sosial dan Humaniora Universitas Dharma Andalas;
5. Ibu Indria Flowerina, S.E., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi beserta jajaran;
6. Ibu Ria Edlina, S.I.kom., M.I.kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi;

7. Ibu Lucy Chairael, SE, Msi, PhD selaku dosen pembimbing penelitian ini yang telah sabar membimbing peneliti dengan baik serta telah memberikan nasehat baik kepada peneliti dalam proses penelitian;
8. Daniel, Farhan, Rara, Salsa, dan Sania teman seperjuangan peneliti yang telah memberikan bantuan serta dukungan moril terhadap peneliti pada saat proses kegiatan pembuatan proposal skripsi berlangsung hingga selesai;
9. Teman-teman seperjuangan peneliti di Ilmu Komunikasi Universitas Dharma Andalas angkatan 2021 serta pihak terkait lainnya yang telah membantu peneliti selama penyusunan proposal skripsi, semoga kebaikannya dibalas setimpal oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Semoga proposal skripsi ini dapat dipahami bagi siapa saja yang membacanya. Peneliti menyadari bahwa proposal ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun dari para pembaca sangat peneliti butuhkan untuk memperbaiki kesalahan peneliti maupun penyempurnaan proposal skripsi ini kedepannya.

Padang, 25 Desember 2024



Yose Andres
21140047

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR.....i

DAFTAR ISI.....iii

DAFTAR TABELvi

DAFTAR GAMBAR.....vii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Tujuan Penelitian 5

1.4 Manfaat Penelitian 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....7

2.1 Penelitian terdahulu 7

2.2 Kerangka Teori..... 13

2.2.1 *Uses and Gratifications Theory* 13

2.2.1.1 Dimensi *Uses and Gratifications Theory* (UGT) 15

2.2.1.2 Hubungan dengan kemunduran Komunikasi Efektif..... 16

2.3 Kerangka Konseptual 18

2.3.1 Komunikasi Efektif..... 18

2.3.2 Efektif 20

2.3.3 *Mobile Legend Bang-Bang* 22

2.4 Kerangka Pemikiran	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Sumber Data	31
3.3 Lokasi Penelitian	31
3.3 Unit Analisis.....	31
3.3.1 Informan Penelitian.....	31
3.4 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5 Teknik Analisis Data	34
3.6 Keabsahan Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Gambaran Umum Universitas X Kota Padang.....	37
4.2 Hasil Penelitian.....	38
4.2.1 Pola Komunikasi Mahasiswa Yang Bermain <i>Mobile Legends</i> Universitas X Kota Padang.....	38
4.2.2 Dampak Bermain <i>Mobile Legends</i> pada Mahasiswa Universitas X Kota Padang.....	41
4.3 Pembahasan	42
4.3.1 Perbedaan Pola Komunikasi Mahasiwa Yang Bermain <i>Mobile Legends</i> Universitas X Kota Padang.....	43
4.3.2 Ketergantungan Dan Dampak Bermain <i>Mobile Legends</i> Mahasiswa Universitas X Kota Padang.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	51
Daftar Pustaka.....	52

LAMPIRAN.....	58
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Penelitian Terdahulu	10
Table 3. 1 Karakteristik Informan	32
Tabel Lampiran 1 Pertanyaan Informan Kunci.....	58
Tabel Lampiran 2 Pertanyaan Informan Pendukung	59
Tabel Lampiran 3 Transkrip Wawancara Informan Kunci	60
Tabel Lampiran 4 Transkrip Wawancara Informan Pendukung.....	62

DAFTAR GAMBAR

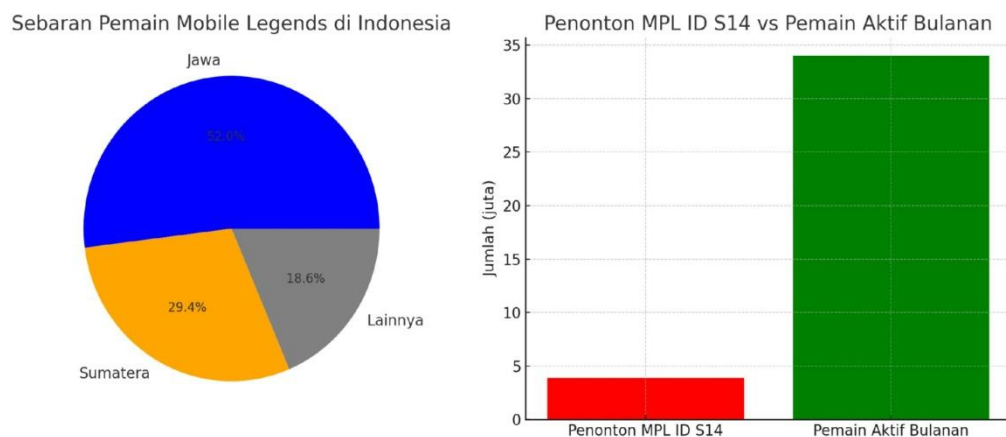
Gambar 1.1 Grafik Pemain Mobile Legends	1
Gambar 2. 1 Theory Computer Mediated Communication	14
Gambar 1 Bukti Dokumentasi KS dan Darto.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital yang semakin berkembang saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam interaksi sosial di kalangan mahasiswa. Menurut Herlina (2023), teknologi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi, berinteraksi, dan memproses informasi secara fundamental, sehingga menciptakan perubahan mendalam dalam hubungan sosial dan interpersonal. Salah satu fenomena yang mencolok dan menarik perhatian adalah meningkatnya popularitas permainan mobile, khususnya *game multiplayer online* seperti *Mobile Legends*. *Game* ini telah menjadi salah satu *game* paling populer di Indonesia, dengan lebih dari 27 juta unduhan pada tahun 2023 dan pendapatan sekitar 32 juta dolar AS di negara ini. Data moonton mencatat bahwa jumlah unduhan *global Mobile Legends* telah melampaui 1 miliar pada kuartal terakhir 2020,



Gambar 1.1 Grafik Pemain Mobile Legends

Sumber : (Suara.Com)

dengan lebih dari 34 juta pemain aktif bulanan di Indonesia. Sebaran pemain di Indonesia didominasi oleh Pulau Jawa (52%) dan Sumatera (29,38%). Popularitasnya juga tercermin dalam ekosistem *e-sports*, di mana

turnamen MPL Indonesia Season 14 mencatat puncak penonton hingga 3,9 juta, menjadikannya salah satu turnamen *Mobile Legends* dengan jumlah penonton terbanyak.

Game ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan yang menyenangkan, tetapi juga sebagai platform interaksi sosial yang menghubungkan pemain dari berbagai latar belakang, budaya, dan lokasi geografis. Dengan jutaan pengguna aktif di Indonesia, *Mobile Legends* telah menjadi salah satu pilihan utama di kalangan generasi muda, menciptakan komunitas yang dinamis dan interaktif di mana pemain dapat saling berkolaborasi dan bersaing. *Game Mobile Legends* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan kerja sama dan strategi di kalangan pemainnya. (Rani et al. (2019)

Selain itu, Riska & Budiyono (2021) menunjukkan bahwa *game* ini dapat mempengaruhi interaksi sosial remaja, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada sikap dan perilaku pemain dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, *Mobile Legends* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk interaksi sosial dan komunitas di kalangan generasi muda Indonesia.

Bermain *Mobile Legends* menawarkan pengalaman yang menarik dan kompetitif, di mana pemain dapat berkolaborasi dalam tim untuk mencapai tujuan bersama, seperti meraih kemenangan dalam pertandingan. Namun, di balik kesenangan dan interaksi yang ditawarkan oleh permainan ini, terdapat kekhawatiran yang mendalam mengenai dampak negatif dari permainan ini terhadap kemampuan komunikasi efektif mahasiswa.

Hal ini relevan dengan pengamatan bahwa mahasiswa yang banyak bermain *Mobile Legends* cenderung lebih sering berkomunikasi melalui media digital dibandingkan secara langsung, sehingga mengurangi kualitas interaksi interpersonal mereka. Ketika interaksi tatap muka berkurang,

mahasiswa kehilangan kesempatan untuk mempraktikkan dan mengembangkan keterampilan ini. Berdasarkan pengamatan yang telah saya lakukan terhadap lima mahasiswa selama tiga hari, mulai dari 8 Desember hingga 12 Desember 2024, ditemukan bahwa mereka rata-rata menghabiskan waktu sekitar 3-5 jam per hari untuk bermain *Mobile Legends*. Aktivitas ini dilakukan terutama pada malam hari, dan sebagian besar komunikasi yang terjadi selama bermain bersifat strategis serta menggunakan *platform digital*, seperti *fitur chat* atau *voice chat* dalam . Sementara itu, interaksi langsung dengan teman atau keluarga di lingkungan mereka menjadi lebih minim.

Menurut Tamtamo (2023), komunikasi yang efektif tidak hanya bergantung pada kata-kata yang diucapkan, tetapi juga pada ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh yang menyampaikan makna lebih dalam daripada sekadar isi pesan. Komunikasi efektif, sebagaimana dijelaskan oleh Tamtomo (2023), melibatkan kemampuan untuk mendengarkan dengan empati, mengekspresikan ide secara jelas, serta membangun hubungan interpersonal yang sehat dan produktif.

Ketergantungan pada media digital dapat mengurangi kemampuan mahasiswa untuk memahami pesan nonverbal ini. Lebih lanjut, Paul Watzlawick dalam teorinya tentang komunikasi menyatakan bahwa "tidak mungkin untuk tidak berkomunikasi" (Watzlawick, 2018). Pernyataan ini menggarisbawahi bahwa setiap tindakan, baik verbal maupun nonverbal, memiliki dampak tertentu dalam hubungan antarindividu. Menurut Watzlawick (2018), setiap perilaku memiliki potensi komunikasi bahkan ketika seseorang diam, itu tetap merupakan bentuk komunikasi yang dapat mempengaruhi interaksi interpersonal.

Ketika mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu di dunia digital berbasis permainan, pola komunikasi mereka dapat berubah, tidak hanya dalam bentuk pesan yang disampaikan tetapi juga dalam cara pesan itu

diterima dan diproses oleh orang lain, yang berpotensi menyebabkan kemunduran dalam keterampilan komunikasi efektif, terutama dalam konteks tatap muka. Setiawan et al. (2021) menemukan bahwa ketergantungan pada permainan digital dapat menurunkan kemampuan komunikasi interpersonal mahasiswa, termasuk pengurangan interaksi tatap muka dan kemampuan untuk memahami isyarat nonverbal yang penting dalam komunikasi langsung (Setiawan et al., 2021).

Temuan McLuhan, yang menyatakan bahwa "*medium is the message*," juga relevan dengan fenomena ini. Herlina(2023) menjelaskan bahwa media yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi memengaruhi cara mereka berpikir, berbicara, dan bertindak. Hal ini didukung oleh observasi Turkle (2017), yang menegaskan bahwa ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat mengurangi kemampuan individu untuk merespons dengan empati dan memahami pesan yang kompleks. Dalam konteks ini, Nicholas Carr (2020) juga menyebutkan bahwa teknologi cenderung membentuk ulang kebiasaan berpikir dan interaksi manusia, termasuk cara mereka berkomunikasi. Jika tidak diimbangi dengan interaksi langsung, media digital dapat mengurangi kemampuan individu untuk merespons dengan empati.

Sebagai seorang mahasiswa yang juga aktif bermain *Mobile Legends*, peneliti telah melakukan observasi mendalam terhadap lingkungan sekitar, terutama di kalangan teman-teman peneliti. Rata-rata teman peneliti menghabiskan waktu yang cukup lama seperti 4 jam sampai 5 jam bahkan lebih untuk bermain *game* ini, yang menimbulkan pertanyaan signifikan mengenai dampaknya terhadap kemampuan komunikasi mereka.

Dalam pengamatan peneliti, interaksi tatap muka yang seharusnya menjadi bagian penting dari komunikasi interpersonal sering kali tergantikan oleh komunikasi yang terjadi melalui platform digital. Universitas X Kota Padang, sebagai institusi pendidikan tinggi, memiliki

peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan komunikasi mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak bermain *Mobile Legends* terhadap kemunduran komunikasi efektif mahasiswa Universitas X Kota Padang. Penelitian ini diharapkan dapat menggali wawasan mendalam mengenai bagaimana permainan ini memengaruhi pola komunikasi mahasiswa. Temuan penelitian diharapkan memberikan pemahaman yang berharga bagi pihak universitas, mahasiswa, dan orang tua mengenai pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang konstruktif bagi pengembangan program-program yang mendukung peningkatan keterampilan komunikasi di kalangan mahasiswa, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan baik dalam dunia yang semakin terhubung secara digital dan menghadapi tantangan komunikasi di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Bagaimana perbedaan pola komunikasi efektif antara mahasiswa yang aktif bermain *Mobile Legends* dengan mahasiswa yang jarang atau tidak bermain?
- 2 Bagaimana kebiasaan bermain *Mobile Legend* berdampak pada kemampuan komunikasi efektif mahasiswa Universitas X Kota Padang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui apa saja dampak bermain *Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi efektif mahasiswa Universitas X Kota Padang.
2. Untuk mengetahui faktor yang mendorong mahasiswa lebih memilih berkomunikasi melalui *Mobile Legends* dibandingkan dengan komunikasi tatap muka.
3. Untuk mengetahui perbedaan perbedaan pola komunikasi efektif antara mahasiswa yang aktif bermain *Mobile Legends* dengan yang jarang atau tidak bermain.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan kontribusi pada pengembangan teori komunikasi, khususnya dalam memahami dampak permainan digital terhadap kemampuan komunikasi efektif mahasiswa.
- b) Memperkaya literatur akademik mengenai hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan komunikasi interpersonal di era digital.

2. Manfaat Praktis

- a) Memberikan wawasan kepada mahasiswa Universitas X Kota Padang tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif.
- b) Menyediakan informasi bagi pihak universitas untuk menyusun program atau kebijakan yang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi mahasiswa di era digital.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini penulis melakukan perbandingan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Hasil dari penelitian terdahulu sangat berguna bagi penulis sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam melakukan penelitian yang akan penulis laksanakan. Dari berbagai macam referensi buku, penelitian yang relevan, tinjauan teori, tinjauan pustaka dari skripsi yang telah penulis baca, maka tidak menutup kemungkinan adanya kesamaan dalam penulisan proposal skripsi ini dengan skripsi yang telah ada, penulis tidak ada kesengajaan ingin menyamakan dari keseluruhan isi, teori dan metodologi yang digunakan. Penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang isinya berkaitan dengan topik penelitian yang akan diteliti adalah :

1. M. Amirul Fadhil Fadhil & Nurul Hidayati “Dampak *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang pada Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam”

Penelitian ini mengungkap bahwa bermain *Mobile Legends* memengaruhi komunikasi dan interaksi sosial mahasiswa. Pendekatan kualitatif-deskriptif digunakan untuk memahami dinamika perubahan komunikasi mahasiswa, terutama dalam konteks akademik dan interaksi sehari-hari. Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *game* sehingga memengaruhi efektivitas komunikasi mereka dalam tugas kelompok dan diskusi kelas.

2. Robertus Pambunan & Silviana Purwant “Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Komunikasi Intrapersonal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Angkatan 2017”

Penelitian ini berfokus pada komunikasi intrapersonal, yaitu bagaimana mahasiswa memproses dan memahami pesan dalam diri

mereka sendiri setelah terpapar oleh *Mobile Legends*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini berkontribusi pada penurunan kesadaran diri dalam mengatur waktu dan prioritas. Dikarenakan Komunikasi intrapersonal mahasiswa terpengaruh oleh pola pikir kompetitif dalam *game*, Permainan memengaruhi kemampuan mahasiswa untuk memahami emosi dan perasaan mereka dalam situasi nyata.

3. Fathur Rakhman “ Pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap Perilaku Komunikasi “

Penelitian ini menyoroti perubahan perilaku komunikasi secara umum akibat bermain *Mobile Legends*. Pendekatan kualitatif-deskriptif digunakan untuk menggambarkan bagaimana permainan ini memengaruhi cara mahasiswa berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Permainan memengaruhi gaya komunikasi yang lebih agresif dan kurang empatik, adanya kecenderungan mahasiswa untuk lebih sering menggunakan media digital dalam berkomunikasi dibandingkan tatap muka.

4. Iqbal Nafi’ul Firdaus & Mohammad Thamrin “Dampak *Game Mobile Legends* terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020”

Penelitian ini berfokus pada bagaimana *Mobile Legends* memengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan ini memperkuat hubungan sosial dalam komunitas pemain, tetapi melemahkan komunikasi di luar kelompok tersebut. Interaksi sosial lebih banyak terjadi dalam ruang lingkup digital. Mahasiswa cenderung lebih tertarik pada interaksi daring daripada hubungan interpersonal di dunia nyata.

5. Ahmad Huzaepi “Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Bang-Bang terhadap Etika Komunikasi Remaja di Dusun Sandongan, Desa Saribaye, Kecamatan Lingsar”

Penelitian ini mengkaji bagaimana *Mobile Legends* memengaruhi etika komunikasi remaja. Hasilnya menunjukkan bahwa perilaku

komunikasi remaja menjadi lebih asertif tetapi cenderung kurang sopan dalam situasi formal. Remaja menunjukkan perilaku komunikasi yang lebih terbuka, tetapi sering kali tidak sesuai dengan norma kesopanan, serta permainan *Mobile Legends* meningkatkan keberanian dalam berkomunikasi tetapi menurunkan empati dalam percakapan langsung.

Table 2. 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
M. Amirul Fadhil Fadhil & Nurul Hidayati,2020	Dampak <i>Game Online Mobile Legends</i> : Bang Bang pada Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam	Meneliti dampak bermain <i>Mobile Legends</i> terhadap komunikasi dan interaksi sosial mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif,deskriptif	Fokus pada mahasiswa program studi komunikasi dan penyiaran Islam. Serta melibatkan mahasiswa dari Studi komunikasi dan penyiaran islam.
Robertus Pambunan, Silviana Purwant, (2024)	Dampak <i>Game Online Mobile Legends</i> Terhadap Komunikasi Intrapersonal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Angkatan 2017	Kedua penelitian membahas dampak <i>Mobile Legends</i> terhadap komunikasi mahasiswa. Keduanya fokus pada mahasiswa yang memainkan <i>Mobile Legends</i> sebagai subjek penelitian.	Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan pengumpulan dengan data yang berbeda mendapatkan sumber informasinya, dari peneliti melakukan penelitiannya di Universitas Mulawarman
Fathur Rakhman,2021	Pengaruh <i>Game Mobile Legends</i> terhadap Perilaku Komunikasi	Menganalisis dampak bermain <i>Mobile Legends</i> terhadap perilaku komunikasi. Penelitian ini	Menyoroti perilaku komunikasi secara umum, tidak membahas "kemunduran komunikasi efektif.

		menggunakan pendekatan Kualitatif,deskriptif	
Iqbal Nafi'ul Firdaus, Mohammad Thamrin,(2023)	Dampak <i>game mobile legends</i> terhadap interaksi sosial mahasiswa program studi ilmu komunikasi universitas muhammadiyah jember angkatan tahun 2020	Membahas pengaruh bermain <i>Mobile legends</i> terhadap aspek komunikasi, sama-sama melibatkan individu yang bermain <i>mobile legends</i> dan mengkaji dampak permainan terhadap komunikasi.	Penelitian ini terfokus pada Interaksi social mahasiswa universitas Muhammadiyah jember,serta melibatkan mahasiswa universitas Muhammadiyah jember. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif.
Ahmad Huzaepi, (2024)	Pengaruh <i>game online mobile legends</i> bang-bang terhadap etika komunikasi remaja di dusun sandongan, desa saribaye, kecamatan lingsar	Membahas pengaruh bermain <i>Mobile legends</i> terhadap aspek komunikasi, sama-sama melibatkan individu yang bermain <i>mobile legends</i> dan mengkaji dampak	Penelitian ini berfokus pada etika komunikasi remaja di dusun sandongan, desa saribaye, kecamatan lingsar serta melibatkan remaja yang ada di Dusun Sandongan.

		permainan terhadap komunikasi.	
--	--	--------------------------------	--

Sumber (Olahan Peneliti)

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 *Uses and Gratifications Theory*

Teori Penggunaan dan Kepuasan (*Uses and Gratifications Theory*) adalah salah satu teori komunikasi yang berfokus pada bagaimana individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan memperoleh kepuasan tertentu. Teori ini menekankan bahwa audiens bukanlah penerima pasif dari pesan media, melainkan memiliki peran aktif dalam menentukan pilihan media yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam beberapa tahun terakhir,

Dikembangkan pada tahun 1974 oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch, teori ini muncul sebagai respons terhadap pendekatan sebelumnya yang melihat audiens sebagai penerima pasif. Mereka berpendapat bahwa individu secara aktif mencari media yang dapat memenuhi kebutuhan spesifik mereka, baik itu kebutuhan informasi, hiburan, interaksi sosial, maupun pelarian dari kenyataan.

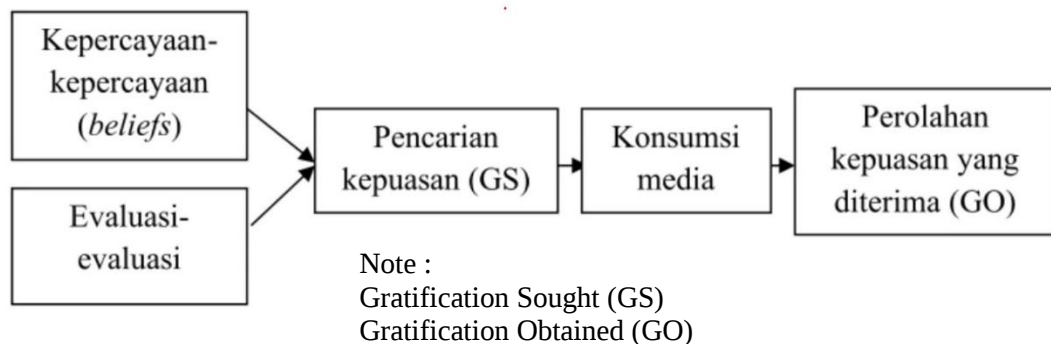
Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian telah menunjukkan bahwa teori ini tetap relevan dalam memahami perilaku pengguna media digital. Menurut Humainizi (2018) menekankan bahwa pengguna media sosial secara aktif memilih platform yang sesuai dengan kebutuhan informasi dan interaksi sosial mereka. Menurut Dewi (2018) mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memenuhi kebutuhan kognitif siswa.

Uses and Gratifications Theory menawarkan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami motivasi individu dalam memilih dan menggunakan media, serta bagaimana media tersebut memenuhi berbagai kebutuhan dan keinginan mereka.

Dalam konteks penelitian ini, *Uses and Gratifications Theory* (UGT) dapat digunakan untuk menganalisis sejauh mana *Mobile Legends* digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan sosial dibandingkan dengan komunikasi langsung. Teori ini membantu memahami motivasi di balik penggunaan *game* sebagai sarana

interaksi sosial dan bagaimana hal ini memengaruhi pola komunikasi mahasiswa dalam lingkungan akademik, Menurut Ente, Ratnasari, dan Saputra (2023) menunjukkan bahwa konten *Mobile Legends* di platform seperti TikTok dapat meningkatkan popularitas *game* tersebut, yang pada gilirannya memengaruhi interaksi sosial pemainnya.

Selain itu, penting untuk meneliti apakah komunikasi dalam *Mobile Legends* dapat menjadi pengganti komunikasi tatap muka atau justru memperburuk kualitas interaksi sosial mahasiswa. Menurut Nikmatuzzahra (2018) mengindikasikan bahwa keterlibatan berlebihan dalam *game* daring dapat berdampak negatif pada komunikasi interpersonal mahasiswa, mengurangi interaksi langsung, dan memengaruhi keseimbangan antara kehidupan *virtual* dan nyata.



Gambar 2. 1 Uses And Gratifications
(Sumber : 123dok.com)

Dengan memahami aspek-aspek ini, penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai bagaimana permainan daring memengaruhi dinamika komunikasi mahasiswa serta cara mengelola penggunaannya agar tidak berdampak negatif terhadap kehidupan sosial dan akademik mereka.

2.2.1.1 Dimensi *Uses and Gratifications Theory* (UGT)

Dalam *Uses and Gratifications Theory* (UGT), terdapat beberapa dimensi utama yang menjelaskan alasan individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan mereka.:

1. Dimensi Kognitif (*Cognitive Needs*)

Dimensi ini berkaitan dengan kebutuhan akan informasi dan pengetahuan. Pengguna media mencari konten yang dapat meningkatkan wawasan, pemahaman, dan keterampilan mereka. Dalam konteks *Mobile Legends*, pemain mungkin mencari tutorial, strategi bermain, atau ulasan tentang hero tertentu untuk meningkatkan keterampilan bermain mereka. Menurut Ente, Ratnasari, dan Saputra (2023) menunjukkan bahwa konten *Mobile Legends* di platform seperti *TikTok* dapat meningkatkan popularitas game tersebut dan memberikan informasi berharga bagi pemain.

1. Dimensi Afektif (*Affective Needs*)

Dimensi ini berkaitan dengan kebutuhan emosional, seperti hiburan dan relaksasi. Individu menggunakan media untuk mendapatkan kesenangan, mengurangi stres, atau menghindari kebosanan. *Mobile Legends* sebagai permainan yang kompetitif dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menegangkan, membantu pemain merasa lebih rileks atau mendapatkan kepuasan emosional. Menurut Ente et al. (2023) juga menyoroti bahwa konten terkait *Mobile Legends* dapat memenuhi kebutuhan hiburan pengguna.

2. Dimensi Integrasi Personal (*Personal Integrative Needs*)

Dimensi ini berkaitan dengan kebutuhan untuk membangun dan memperkuat identitas diri, kepercayaan diri, dan status sosial. Dalam permainan seperti *Mobile Legends*, pemain dapat menunjukkan keahlian mereka melalui peringkat (rank), jumlah kemenangan, atau penggunaan hero tertentu, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan pengakuan dari sesama pemain. Menurut Ente et al. (2023) mengindikasikan bahwa

partisipasi aktif dalam komunitas *Mobile Legends* dapat memperkuat identitas dan status sosial individu.

3. Dimensi Integrasi Sosial (*Social Integrative Needs*)

Dimensi ini berkaitan dengan kebutuhan untuk menjalin hubungan sosial dan berinteraksi dengan orang lain. Permainan daring seperti *Mobile Legends* memberikan kesempatan bagi pemain untuk berkomunikasi dengan teman, membangun tim, dan berinteraksi dengan komunitas gaming. Fitur voice chat dan chat dalam game memungkinkan pemain untuk tetap terhubung dengan rekan satu tim mereka. Ente et al. (2023) menemukan bahwa interaksi sosial melalui *platform* seperti *TikTok* dapat memperkuat komunitas pemain *Mobile Legends*.

4. Dimensi Pelepasan Ketegangan (*Tension Release Needs / Escape Needs*)

Dimensi ini berkaitan dengan kebutuhan untuk melarikan diri dari tekanan kehidupan sehari-hari. Banyak pemain menggunakan *Mobile Legends* sebagai cara untuk menghindari stres akademik atau pekerjaan. Permainan ini memungkinkan mereka untuk fokus pada dunia virtual dan sementara melupakan masalah di dunia nyata. Meskipun tidak secara spesifik membahas *Mobile Legends*, Menurut Ente et al. (2023) menunjukkan bahwa konsumsi konten hiburan dapat berfungsi sebagai pelarian dari rutinitas harian.

2.2.1.2 Hubungan dengan kemunduran Komunikasi Efektif

Uses and Gratifications Theory (UGT) menjelaskan bahwa individu menggunakan media, termasuk *game* daring seperti *Mobile Legends*, untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti kebutuhan kognitif, afektif, integrasi sosial, hingga pelepasan ketegangan (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974). Namun, pemenuhan kebutuhan ini dapat berdampak pada pola komunikasi individu, khususnya dalam konteks komunikasi efektif.

Komunikasi efektif mengacu pada kemampuan individu dalam menyampaikan pesan dengan jelas, memahami makna komunikasi, serta menjalin interaksi interpersonal yang baik (McCornack, 2019). Dalam konteks mahasiswa, komunikasi yang efektif sangat penting dalam kegiatan akademik, kerja sama tim, dan interaksi sosial sehari-hari. Namun, semakin tingginya penggunaan *game* daring seperti *Mobile Legends* dapat memicu perubahan dalam pola komunikasi, yang berpotensi menyebabkan kemunduran komunikasi efektif.

Salah satu dampak utama dari penggunaan *game* daring berlebihan adalah pergeseran preferensi komunikasi. Karlsen (2021) menemukan bahwa pemain *game* daring cenderung lebih nyaman berkomunikasi secara virtual dibandingkan secara tatap muka. Hal ini terjadi karena komunikasi dalam *game* lebih singkat, berbasis teks atau *voice chat*, dan sering kali bersifat instruksional (*command-based communication*). Akibatnya, mahasiswa yang sering bermain *game* mungkin mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung, terutama dalam situasi yang membutuhkan keterampilan berbicara yang kompleks dan ekspresi nonverbal.

Selain itu, penggunaan *Mobile Legends* yang tinggi juga berpotensi mengurangi frekuensi interaksi sosial langsung. Weinstein (2019) menunjukkan bahwa keterlibatan berlebihan dalam aktivitas digital dapat mengurangi keterlibatan sosial di dunia nyata. Mahasiswa yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* mungkin lebih jarang terlibat dalam percakapan langsung, diskusi kelompok, atau interaksi akademik, yang pada akhirnya dapat melemahkan keterampilan komunikasi interpersonal mereka.

Dari sisi psikologis, kebiasaan bermain *game* yang berlebihan juga dapat menurunkan kemampuan empati dalam komunikasi. Komunikasi tatap muka melibatkan elemen nonverbal seperti ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh, yang memainkan peran penting dalam memahami emosi

dan maksud lawan bicara (Burgoon, Guerrero, & Floyd, 2021). Namun, komunikasi dalam *Mobile Legends* sering kali terbatas pada instruksi singkat dan tidak memerlukan pemahaman emosional yang mendalam, yang berpotensi mengurangi kepekaan pemain terhadap isyarat sosial dalam komunikasi langsung.

Meskipun demikian, tidak semua dampak dari penggunaan *game* terhadap komunikasi bersifat negatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa interaksi dalam *game* daring juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi digital dan kerja sama tim (Ducheneaut & Moore, 2020). Namun, jika tidak diimbangi dengan komunikasi tatap muka yang memadai, mahasiswa dapat mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan interaksi di dunia nyata yang lebih kompleks.

2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Komunikasi Efektif

2.3.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi, dalam pandangan (Hariyanto, 2021) suatu proses yang melibatkan penyampaian pesan atau informasi dari satu pihak kepada pihak lain dengan tujuan untuk mencapai pemahaman bersama. Komunikasi bukan hanya sekedar aktivitas berbicara atau mendengar, melainkan sebuah rangkaian interaksi yang kompleks yang melibatkan pengirim pesan, pesan itu sendiri, saluran atau media yang digunakan, penerima pesan, serta umpan balik yang diterima oleh pengirim pesan. Dalam komunikasi, pesan yang dikirim harus dipahami oleh penerima dengan cara yang sama seperti maksud pengirim, agar komunikasi tersebut dapat dianggap efektif. Hal ini juga ditegaskan oleh Mulyana (2020) yang mengungkapkan bahwa komunikasi adalah suatu proses sosial yang melibatkan penerima dan pengirim pesan yang saling terhubung, dengan tujuan untuk menciptakan makna yang sama bagi kedua belah pihak.

Komunikasi terbagi dalam dua kategori utama, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Komunikasi verbal melibatkan penggunaan kata-kata, baik lisan maupun tulisan, untuk menyampaikan pesan. Sementara itu, komunikasi non-verbal mencakup elemen seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, kontak mata, gerakan tangan, serta intonasi suara. Menurut Mehrabian (2017), komunikasi non-verbal memengaruhi hingga 93% dari total komunikasi, di mana 55% berasal dari bahasa tubuh dan 38% dari intonasi suara. Penelitian terbaru juga mengungkapkan bahwa elemen non-verbal seperti gestur dan ekspresi wajah dapat secara signifikan memperkuat narasi verbal, menciptakan pengalaman emosional yang lebih mendalam dalam interaksi (Putra, 2021).

Dr. Didik Hariyanto juga menegaskan pentingnya konteks dalam komunikasi. Konteks ini mencakup latar belakang budaya, situasi sosial, serta kondisi emosional yang dapat memengaruhi bagaimana pesan diterima dan ditafsirkan (Hariyanto, 2021). Pemahaman terhadap konteks ini sangat penting untuk menghindari terjadinya distorsi atau salah paham dalam komunikasi. Dalam hal ini, menurut Paul Watzlawick, seorang ahli teori komunikasi, "Tidak mungkin untuk tidak berkomunikasi." Pernyataan ini menggambarkan bahwa setiap tindakan, baik verbal maupun non-verbal, merupakan bentuk komunikasi yang memiliki makna dan dampak terhadap hubungan antar individu. Selain itu, penelitian oleh Rahmawati (2022) menjelaskan bahwa konteks komunikasi yang tepat akan memperbesar kemungkinan terjadinya kesepahaman antar individu dalam berinteraksi sosial.

Komunikasi yang efektif tidak hanya melibatkan kemampuan berbicara, tetapi juga kemampuan mendengarkan dengan penuh perhatian. Mendengarkan aktif adalah keterampilan penting yang memastikan pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Menurut O'Keefe (2021), mendengarkan aktif tidak hanya tentang memahami kata-kata yang diucapkan, tetapi juga mengenai menginterpretasi emosi dan konteks yang

ada di balik pesan. Hal ini sangat penting untuk mengurangi gangguan komunikasi dan meningkatkan pemahaman dalam interaksi antar individu. Selain itu, Jordan dan Hinds (2022) menekankan bahwa mendengarkan secara aktif dalam komunikasi dua arah dapat memperkuat hubungan kerja yang produktif dan meningkatkan efektivitas kolaborasi dalam berbagai konteks, baik dalam pendidikan maupun dunia profesional.

2.3.2 Efektif

2.3.2.1 Pengertian Efektif

Dalam konteks komunikasi, istilah "efektif" merujuk pada kemampuan untuk mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan dengan cara yang tepat dan sesuai. Komunikasi dikatakan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh penerima, sehingga tercapai pemahaman bersama antara pengirim dan penerima pesan. Menurut Sibarani (2021), komunikasi efektif adalah proses komunikasi yang berhasil menghasilkan pemahaman yang sama antara pengirim dan penerima pesan, dengan tujuan untuk mengurangi kesalahpahaman dan meningkatkan hubungan interpersonal.

Dalam pelaksanaannya, komunikasi yang efektif melibatkan penggunaan bahasa yang jelas, pemilihan kata yang tepat, serta penyampaian pesan yang sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat (2020), yang menjelaskan bahwa Komunikasi efektif terjadi apabila pesan yang disampaikan oleh pengirim diterima dan dipahami dengan benar oleh penerima, dengan meminimalisir gangguan atau noise yang dapat menghambat proses tersebut.

Selain itu, komunikasi efektif juga memerlukan kemampuan mendengarkan secara aktif dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan telah dipahami dengan benar oleh penerima. Shalwa (2019) mengungkapkan bahwa komunikasi

yang efektif tidak hanya bergantung pada cara penyampaian pesan, tetapi juga pada interaksi yang aktif antara kedua belah pihak dalam bentuk umpan balik yang terstruktur dan jelas.

Dengan demikian, efektivitas dalam komunikasi tidak hanya ditentukan oleh cara penyampaian pesan, tetapi juga oleh respons dan pemahaman yang ditunjukkan oleh penerima pesan. Hal ini sesuai dengan pandangan (Watzlawick, 2021) yang menekankan pentingnya interaksi dua arah untuk mencapai hasil komunikasi yang efektif.

Menurut Dr. Didik Hariyanto, S.Sos., M.Si. (2021), komunikasi efektif diartikan sebagai proses penyampaian pesan yang tidak hanya mengutamakan pengiriman informasi, tetapi juga memastikan bahwa pesan tersebut diterima dan dipahami dengan cara yang sama oleh pengirim dan penerima. Dr. Didik Hariyanto, S.Sos., M.Si. (2021),. Komunikasi yang efektif tercapai apabila pesan yang disampaikan jelas, tepat, dan sesuai dengan tujuan komunikasi. Oleh karena itu, pengirim pesan harus menggunakan bahasa yang tepat, memilih kata-kata yang sesuai, serta memperhatikan nada suara dan saluran komunikasi yang digunakan, baik itu komunikasi lisan, tertulis, maupun non-verbal. Sejalan dengan ini, Setiawan (2020) menambahkan bahwa penggunaan bahasa yang tepat dan pemilihan kata yang efektif sangat menentukan dalam kesuksesan komunikasi organisasi.

Lebih lanjut, komunikasi efektif juga mencakup kemampuan mendengarkan secara aktif. Hal ini berarti bahwa penerima pesan tidak hanya sekadar mendengar kata-kata yang disampaikan, tetapi juga memahami makna dan maksud yang terkandung dalam pesan tersebut. Kemampuan ini penting untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dan memastikan bahwa setiap pihak dalam komunikasi tersebut dapat memberikan respons yang tepat dan konstruktif. Menurut Sibarani (2021), mendengarkan aktif berperan besar dalam memperkaya pemahaman antar

individu, dan mengurangi kesalahpahaman yang dapat muncul dalam interaksi.

Dalam komunikasi yang efektif, komunikasi non-verbal, seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta intonasi suara, juga memiliki peranan yang sangat penting. Elemen-elemen ini berfungsi untuk memperjelas atau bahkan mengubah makna dari pesan yang disampaikan secara verbal. Mehrabian (2020), komunikasi non-verbal dapat menyampaikan lebih banyak makna dibandingkan dengan kata-kata yang diucapkan, terutama dalam situasi yang penuh emosi.

Dengan demikian, komunikasi efektif bukan hanya berfokus pada aspek verbal saja, melainkan mencakup seluruh aspek dalam proses komunikasi, termasuk pengiriman pesan, media yang digunakan, penerimaan pesan, serta respons yang diberikan. Semua elemen ini saling berinteraksi untuk mencapai pemahaman yang sama antara pengirim dan penerima pesan, yang pada akhirnya dapat membentuk hubungan yang sehat dan produktif dalam berbagai konteks komunikasi, baik itu dalam hubungan personal, profesional, maupun sosial. Rahmawati (2019) Menyatakan kesuksesan dalam komunikasi sangat bergantung pada kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan konteks dan situasi yang ada, serta menggunakan komunikasi verbal dan non-verbal secara tepat untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2.3.3 *Mobile Legend Bang-Bang*

2.3.3.1 Sejarah

Mobile Legends adalah sejenis *game* MOBA (*Massive Online Battle Arena*). Secara harfiah, MOBA dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara daring. Bila kita menilik sejarahnya, genre MOBA sebenarnya diprakarsai dari genre RTS (*Real Time Strategy*) yang telah dimulai sebelum tahun 90-an. Salah satu pelopor dari *game* RTS adalah *Herzog Zwei*, yang diluncurkan pada tahun

1989 untuk konsol Sega. Permainan *Herzog Zwei* memiliki beberapa elemen MOBA, di mana pemain mengendalikan sebuah unit dan bertujuan untuk menghancurkan markas musuh dengan bantuan unit-unit yang dikendalikan oleh AI (*Artificial Intelligence*).

Perkembangan selanjutnya terjadi sembilan tahun setelah *Herzog Zwei*, ketika *game Future Cop: LAPD* dirilis untuk *Sony PlayStation* pada tahun 1998. *Game* ini memperkenalkan peta simetris, unit dengan kemampuan berbeda, serta kemampuan untuk mengumpulkan berbagai *power-ups* dan menyelesaikan objektif peta. Di tahun yang sama, *Blizzard Entertainment* merilis *StarCraft*, salah satu *game* RTS paling populer untuk PC. Dengan fitur *custom map*, seorang pemain bernama Aeon64 menciptakan peta *Aeon of Strife*, yang memperkenalkan sistem peta dengan tiga jalur berbeda. *Aeon of Strife* dianggap sebagai cikal bakal MOBA modern yang dikenal saat ini (Tjahjono, 2019).

Kepopuleran *Aeon of Strife* berlanjut hingga munculnya *Warcraft III: Reign of Chaos* pada tahun 2002. Dengan memanfaatkan fitur *World Editor* di *Warcraft III*, para *modder* menciptakan berbagai peta kustom, termasuk DOTA (*Defense of the Ancients*). Pada tahun 2003, *modder* bernama Meian menggabungkan berbagai peta DOTA yang ada dan menamainya *DOTA Allstars*, yang kemudian menjadi sangat populer. Steve "Guinsoo" Feak melanjutkan pengembangan DOTA dengan menambahkan hero baru serta meningkatkan mekanisme permainan, menjadikan DOTA sebagai landasan dari berbagai *game* MOBA modern, seperti *League of Legends* dan *Mobile Legends* (Fitriana, 2020).

Kini, MOBA telah berevolusi menjadi *game* yang dapat dimainkan di perangkat seluler seperti *Mobile Legends* dan *Vainglory*. *Game* ini menawarkan kemudahan aksesibilitas dan mekanisme permainan yang lebih sederhana dibandingkan dengan MOBA berbasis PC, sehingga menarik perhatian berbagai kalangan pemain (Rahman, 2021). MOBA memiliki

beberapa ciri khas, seperti tujuan menghancurkan bangunan khusus, penggunaan hero dengan kemampuan unik, serta strategi yang beragam, mulai dari menguasai objektif hingga mengumpulkan emas melalui *eliminasi creep* atau *minion*. Fenomena MOBA pada perangkat seluler telah menciptakan babak baru dalam sejarah genre ini, menjadikannya salah satu kategori *game* paling populer di dunia (Suryanto, 2022).

2.3.3.2 Pengertian

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) berbasis seluler yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini pertama kali dirilis untuk *platform Android* pada 14 Juli 2016, kemudian diikuti oleh perilisan untuk *iOS* pada 9 November 2016. Permainan ini dirancang khusus untuk perangkat seluler dan menampilkan dua tim lawan, masing-masing terdiri dari lima pemain, yang berkompetisi untuk menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Setiap pemain mengontrol avatar yang disebut “*hero*,” yang memiliki kemampuan unik untuk mendukung strategi tim.

Sari dan Nugroho (2019), *Mobile Legends* telah menjadi salah satu *game* yang paling populer di dunia, terutama di kawasan Asia Tenggara, karena kemudahan aksesnya melalui perangkat seluler dan *play* yang kompetitif. Permainan ini juga didesain dengan pendekatan interaktif yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi langsung dengan tim melalui *fitur teks* dan suara, sehingga mendukung kolaborasi dalam permainan.

Selain itu, *Mobile Legends* dikenal sebagai *game* yang berhasil membawa genre MOBA ke ranah perangkat seluler dengan pengalaman bermain yang tidak kalah menarik dari versi PC. Fitriani dan Aditya (2021) menyoroti bahwa permainan ini memperkenalkan elemen strategis yang menarik bagi pemain, seperti pemilihan *hero*, pengaturan taktik, dan koordinasi tim, yang semuanya berkontribusi pada keberhasilan permainan ini di pasar global.

Mobile Legends juga telah menjadi bagian dari ekosistem kompetisi *e-sports* internasional. Menurut Widiastuti (2022), popularitasnya dalam turnamen *e-sports* menunjukkan bahwa *Mobile Legends* tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga wadah bagi pengembangan profesionalisme dalam permainan digital. *Game* ini menawarkan tantangan yang merangsang kemampuan berpikir strategis, komunikasi tim, dan pengambilan keputusan cepat, menjadikannya pilihan yang menarik bagi pemain kasual maupun profesional.

2.3.3.3 Nilai-Nilai *Mobile Legend*

Nilai-Nilai dari *Mobile Legend* seperti berikut:

1. *Manage and control yourself*: Dalam *game mobile legends* mengajarkan kita cara mengontrol dan manage tentang diri kita sendiri, setiap orang mempunyai tujuan, impian atau mimpi, dan kita harus membangun dan menyusun strategi tersebut pada diri kita serta nilai-nilainya agar supaya kita dapat meraihnya.
2. Modal utama itu skill bukan uang: Dalam kehidupan bukan berarti kita tidak membutuhkan modal, bahkan kita membutuhkan modal yang nominalnya triliunan, badan yang lengkap, pengetahuan yang luas, bahkan semangat yang kuat juga bisa kita jadikan modal dasar buat diri kita sendiri. Sedikit demi sedikit dengan sungguh-sungguh kita bisa meraih yang kita inginkan dan menambah *skill* pada diri kita.
3. *Epic Comeback*: Dalam kehidupan kita selalu ada yang namanya *comeback* yaitu dimana kita merasa sudah kalah dan tidak percaya diri, tetapi kemenangan bagi kita sudah di depan mata, maka dari itu kita harus buktikan dalam kehidupan kita bahwa kita bisa *epic comeback*.
4. MPV (penghargaan): Yang setiap segala sesuatu yang kita kerjakan dengan baik pasti memberikan nilai plus ataupun sangat baik.

5. Rangked (peringkat): Di kehidupan nyata, kita harus sempurna (cermat) disetiap pekerjaan yang kita lakukan. Dalam arti lain setiap kali menang dalam hal apapun maka itu bisa menaikkan nilai bagi diri kita sendiri. Kerja keras sendiri dan tim untuk memperoleh kemenangan. kemeanangan. Yaitu bagaimana kita melakukannya dengan sungguh sungguh dan bekerjasama dengan tim agar kita bisa meraih
6. Kerja sama itu penting: Yaitu dalam kehidupan kita tidak bisa kerja sendirian, sekalipun kita bisa melakukan semua pekerjaan tanpa bantuan tim. Kita pasti membutuhkan rekan atau teman yang nantinya bisa menyelesaikan pekerjaan tersebut.

2.3.4.4 Dampak – Dampak yang mempengaruhi kemunduran komunikasi efektif pada mahasiswa

Berikut dampak-dampak yang mempengaruhi kemunduran komunikasi efektif pada mahasiswa meliputi:

1. Penurunan Hasil Belajar

Komunikasi yang tidak efektif antara dosen dan mahasiswa dapat menghambat pemahaman materi, yang pada gilirannya memengaruhi hasil belajar mahasiswa. Sebagai contoh, dalam sebuah kelas, seorang dosen menyampaikan materi yang kompleks namun tidak melibatkan mahasiswa dalam diskusi, serta tidak memberikan penjelasan yang jelas. Akibatnya, banyak mahasiswa yang kesulitan memahami materi dan mengalami penurunan nilai. Suprpto (2017) menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

2. Kesulitan dalam Kolaborasi

Komunikasi yang buruk antara mahasiswa dapat menghambat kemampuan mereka dalam bekerja sama, memecahkan masalah, dan membangun

hubungan sosial yang sehat di lingkungan akademik. Misalnya, dalam sebuah kelompok tugas, mahasiswa A merasa kesulitan berkolaborasi dengan anggota lainnya karena kurangnya komunikasi yang jelas mengenai pembagian pekerjaan. Hal ini menyebabkan tugas kelompok tidak terorganisir dengan baik dan hasilnya kurang maksimal. Badawi & Rahadi (2023) menekankan bahwa komunikasi yang efektif sangat penting dalam kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

3. Peningkatan Konflik

Kurangnya komunikasi yang efektif dapat menyebabkan misinterpretasi dan ketidakpahaman, yang meningkatkan potensi terjadinya konflik. Contohnya, dalam sebuah seminar, dosen yang tidak memperhatikan respon mahasiswa bisa membuat mereka merasa penjelasannya tidak jelas, sehingga menimbulkan ketegangan. Tanpa komunikasi yang jelas, konflik yang tidak ditangani dengan baik dapat merusak hubungan interpersonal di lingkungan akademik. Badawi & Rahadi (2023) menjelaskan bahwa kesalahpahaman ini bisa meningkatkan konflik antara mahasiswa, dosen, atau staf universitas.

4. Dampak pada Kesehatan Mental

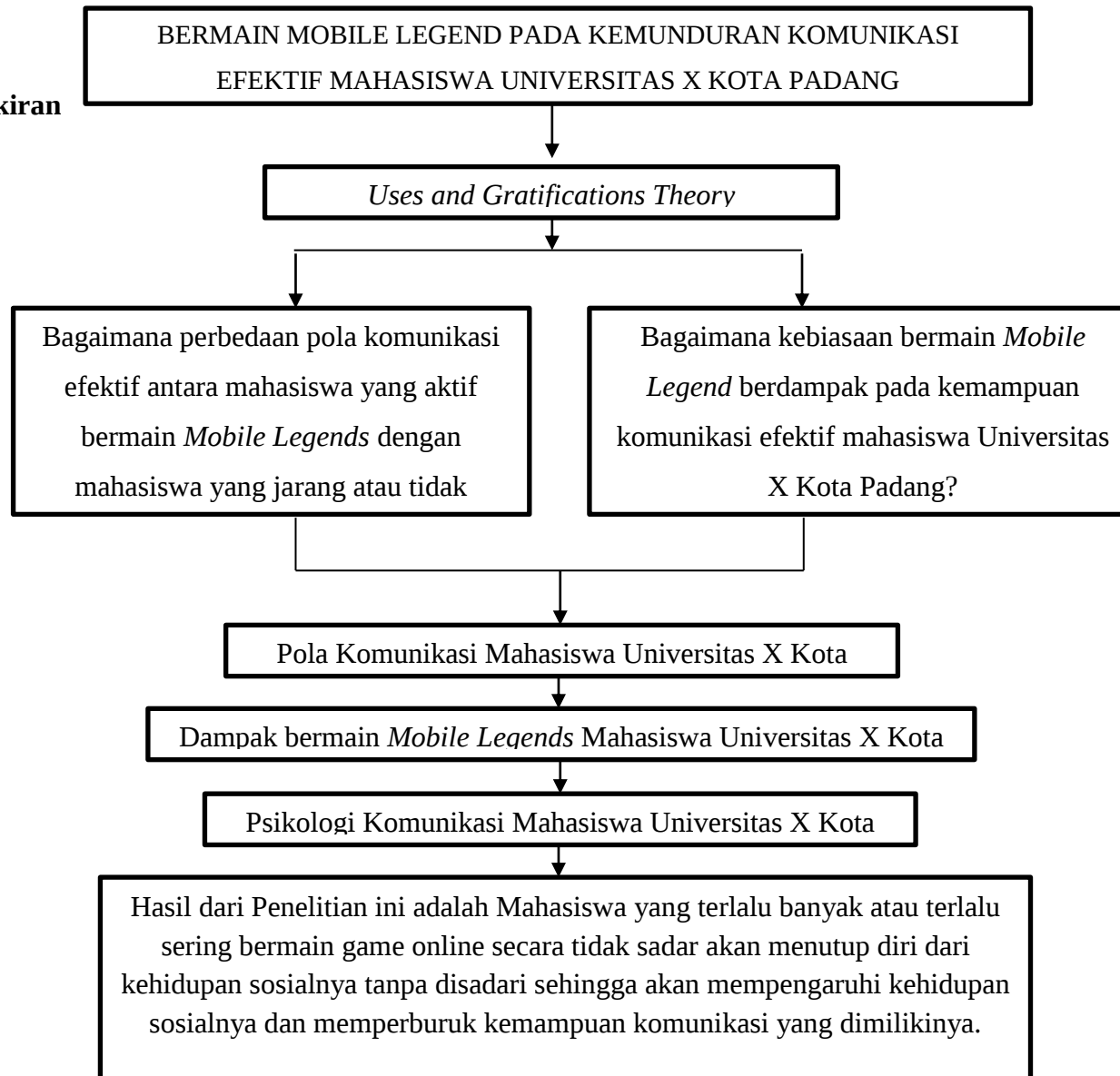
Komunikasi yang tidak efektif dapat membuat mahasiswa merasa terisolasi dan kurang didukung, yang berdampak pada kesehatan mental mereka. Sebagai contoh, seorang mahasiswa merasa tidak didengar dan tidak dipahami oleh dosennya, yang menyebabkan rasa cemas dan stres. Abdurrahman (2023) menambahkan bahwa komunikasi yang baik memberikan dukungan emosional dan membantu mahasiswa mengatasi tantangan akademik dengan lebih baik.

5. Penghambat Pengembangan Keterampilan Interpersonal

Komunikasi yang buruk dapat menghambat pengembangan keterampilan interpersonal mahasiswa, yang penting untuk kehidupan pribadi dan profesional mereka. Sebagai contoh, seorang mahasiswa baru kesulitan berinteraksi dengan teman-temannya karena tidak memiliki keterampilan komunikasi yang baik. Hal ini menghambat kemampuannya untuk

beradaptasi dan membangun hubungan sosial. Abdurrahman (2023) menyatakan bahwa keterampilan komunikasi yang buruk dapat menghambat pengembangan keterampilan interpersonal yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan pribadi.

2.4 Kerangka Pemikiran



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif yaitu yang menjelaskan secara detail tentang Bermain Mobile Legend Pada Kemunduran Komunikasi Efektif Mahasiswa Universitas X Kota Padang.

Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial atau perilaku manusia dalam konteks alami. Pendekatan ini bertujuan untuk menggali makna, pengalaman, dan perspektif individu atau kelompok melalui data deskriptif, seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Menurut Sugiyono (2019), Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan dan analisis data. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami konteks sosial dan budaya yang memengaruhi perilaku atau fenomena yang diteliti. Sebagaimana dijelaskan oleh Siroj et al. (2024), Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post positivisme*, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

Metode kualitatif sering digunakan dalam ilmu sosial, pendidikan, psikologi, dan bidang lain yang memerlukan pemahaman mendalam tentang pengalaman manusia. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali kompleksitas dan dinamika yang tidak dapat diukur dengan

metode kuantitatif. Menurut Basri (2014), Fokus dari penelitian kualitatif adalah pada prosesnya dan pemaknaan hasilnya.

Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami dan mengeksplorasi fenomena utama pada obyek yang diteliti, sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam dan menemukan sesuatu yang unik (Sugiyono, 2023).

3.2 Sumber Data

Sumber data dibagi menjadi 2 seperti berikut:

- 1 Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari lapangan, baik berupa observasi maupun hasil wawancara, Mahasiswa Universitas X
- 2 Data sekunder adalah sumber data pelengkap yang dibutuhkan dalam penelitiandari sumber yang sudah ada. Sumber data sekunder yaitu pustaka-pustaka yang memiliki relevansi dan bisa menunjang penelitian seperti laporan, jurnal, buku, artikel, internet serta sumber data lain yang dapat dijadikan sebagai referensi.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah Universitas X, Kota Padang, Sumatera Barat.

3.3 Unit Analisis

3.3.1 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah individu yang memberikan data atau informasi yang relevan kepada peneliti mengenai topik yang diteliti, terutama dalam penelitian kualitatif. Informan berperan sebagai sumber data utama yang membantu peneliti memahami konteks dan dinamika fenomena yang diteliti. Mereka juga memberikan perspektif internal mengenai situasi tertentu, serta membantu memvalidasi temuan penelitian agar interpretasi

peneliti sesuai dengan realitas. Informan yang dipilih harus memiliki pengetahuan mendalam tentang topik, keterbukaan untuk berbagi informasi, dan kemampuan komunikasi yang baik. Selain itu, mereka juga harus representatif dalam mewakili berbagai perspektif dalam komunitas atau tema yang diteliti (BPM PP UMA, 2022).

1. Pemilihan informan pendukung bertujuan untuk memperkaya data dan memberikan pandangan yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.
2. Pemilihan informan kunci merupakan individu yang dipilih secara khusus dalam penelitian untuk memberikan informasi yang relevan.

Informan pada penelitian ini, yaitu :

Table 3. 1 Karakteristik Infoman

No	Narasumber	Nama
1	Informan Kunci	KS
2	Informan Pendukung	Darto

(Sumber: Olahan Peneliti)

Untuk penelitian kali ini Penulis memilih Universitas X sebagai tempat penelitian dengan KS sebagai informan kunci, alasan Penulis memilih KS sebagai informan kunci ialah selaku Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Mahasiswa Universitas X dan juga sebagai orang yang aktif bermain *Mobile legend*. Darto sebagai informan pendukung, orang yang tinggal dan berteman dekat dengan informan kunci yang dapat menjembatani Penulis untuk berhubungan dengan informan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan persepsi mahasiswa terkait pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap komunikasi mereka. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan memilih informan yang memiliki pengalaman langsung dalam bermain *game* tersebut. Informan yang dipilih diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana permainan *Mobile Legends* memengaruhi pola komunikasi mereka dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks akademik, sosial, maupun interaksi informal dengan teman sekelas dan keluarga.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan pertanyaan terbuka untuk menggali cerita personal dan pendapat yang lebih kaya, di luar jawaban yang bersifat ya atau tidak. Beberapa contoh pertanyaan yang digunakan dalam wawancara antara lain: "Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan teman satu tim selama bermain *Mobile Legends*?" dan "Apakah Anda merasa komunikasi Anda dalam kehidupan sehari-hari terpengaruh setelah bermain *Mobile Legends* secara intensif?".

Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengeksplorasi dimensi emosional dan kognitif yang terkait dengan pengalaman komunikasi yang dipengaruhi oleh permainan. Wawancara ini tidak hanya mencakup pengalaman pribadi pemain *game*, tetapi juga bagaimana mereka merefleksikan perubahan dalam pola komunikasi mereka yang terjadi karena kebiasaan bermain *game*.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati perilaku komunikasi mahasiswa secara langsung selama mereka bermain *Mobile Legends* dan dalam interaksi sosial di luar permainan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana mahasiswa berkomunikasi dengan teman-teman mereka dalam *game* dan apakah ada perbedaan yang

signifikan dengan cara mereka berkomunikasi dalam konteks akademik atau sosial di kampus.

Observasi dilakukan dalam dua situasi: pertama, saat mahasiswa berinteraksi dalam sesi permainan *Mobile Legends* secara kelompok (baik secara daring maupun tatap muka), dan kedua, saat mereka berkomunikasi dalam kegiatan akademik atau sosial sehari-hari. Peneliti mencatat aspek-aspek penting seperti bahasa yang digunakan, tingkat keaktifan komunikasi, penggunaan teknologi komunikasi (seperti pesan teks atau *voice chat*), serta cara mahasiswa merespons situasi sosial dalam permainan. Hasil observasi ini diharapkan dapat memperlihatkan perbedaan atau kesamaan pola komunikasi yang terjadi saat bermain *game* dan saat berinteraksi di luar permainan, serta memberi gambaran tentang dampak langsung permainan terhadap efektivitas komunikasi mereka di kehidupan nyata.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi berfungsi untuk mengumpulkan data sekunder yang dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang fenomena yang diteliti. Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup analisis terhadap materi-materi yang relevan dengan permainan *Mobile Legends* dan komunikasi mahasiswa, seperti rekaman percakapan dalam *grup game*, *chat log* yang terjadi selama permainan.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun informasi secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan lain sebagainya sehingga mudah dipahami dan disampaikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini, tahapan teknik analisis data, peneliti melakukan tiga tahapan, antara lain:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Dengan

demikian, reduksi data berarti bahwa penyederhanaan data yang diperoleh saat di lapangan (Siyoto & Muhammad, 2015). Pada tahapan ini, peneliti melakukan pemilahan hal-hal pokok yang ada di lapangan dan dikerucutkan sehingga data lebih mudah dibaca dan lebih terperinci. Pada tahapan ini ada data yang dipakai dan yang terbuang.

2. Penyajian Data

Pada tahapan ini peneliti menampilkan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, kalimat, naratif, tabel, grafik dengan tujuan agar peneliti mampu membaca data dengan mudah dan dikuasai sehingga ia mampu mengambil keputusan dengan tepat. Penyajian data merupakan penyajian informasi yang sudah disusun berdasarkan kategori yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Penarikan Kesimpulan

Pada tahapan ini, sebelum melakukan penarikan kesimpulan harus melakukan verifikasi data. Hal ini bertujuan agar kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian. Verifikasi data harus dilakukan secara kontinu dan berkala saat proses penelitian. Sebelum melakukan penarikan kesimpulan akhir, harus ada kesimpulan sementara di mana hal itu bertujuan agar data yang masuk lebih bermakna. Sehingga pada tahapan analisis data peneliti harus menggali data langsung ke lapangan dan mengolahnya dengan cara menulis kejadian apa yang terjadi, mengedit data, mengklasifikasikan data, mereduksi data, dan menyajikan data sehingga data dapat ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2013).

3.6 Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan tahapan penelitian di mana membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar penelitian ilmiah dan untuk menguji data yang diperoleh ketika penelitian berlangsung. Adapun uji keabsahan data dalam penelitian ini, antara lain:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan uji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber yang berbeda, baik itu dari wawancara, observasi, maupun dokumen terkait, dengan tujuan untuk memastikan keakuratan, konsistensi, dan validitas informasi sebelum ditarik kesimpulan akhir (Moleong, 2018). Pendekatan ini penting dalam penelitian kualitatif untuk meminimalkan bias dan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian, terutama ketika data yang diperoleh memiliki kemungkinan untuk menimbulkan interpretasi yang berbeda.

Teknik triangulasi sumber ini dilakukan dengan cara membandingkan informasi dari KS sebagai informan kunci dan Darto sebagai informan pendukung untuk memastikan keabsahan data yang di dapat terkait dengan dampak bermain *Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi efektif mahasiswa Universitas X Kota Padang, termasuk faktor pendorong preferensi komunikasi melalui permainan tersebut dibandingkan komunikasi tatap muka, serta perbedaan pola komunikasi antara mahasiswa yang aktif bermain dan yang jarang atau tidak bermain. Dengan teknik ini, peneliti juga bisa menguatkan hasil penelitian dalam pengolahan data nantinya yang akan dipertanggungjawabkan oleh peneliti.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Universitas X Kota Padang

Kampus X merupakan salah satu perguruan tinggi yang terletak di Kota Padang. Kampus ini memiliki komitmen untuk mencetak lulusan yang kompeten di bidang ilmu komunikasi, hukum, sosial, dan humaniora. Kampus ini dilengkapi dengan fasilitas *modern*, termasuk ruang kuliah, laboratorium komunikasi, perpustakaan, ruang diskusi, serta akses teknologi informasi yang memadai untuk mendukung pembelajaran digital. Selain itu, suasana kampus yang asri dan kondusif memberikan kenyamanan bagi mahasiswa dalam menjalankan kegiatan akademik maupun non-akademik.

Struktur organisasi Kampus X dirancang untuk mendukung pengelolaan pendidikan yang efektif dan efisien. Struktur ini terdiri dari beberapa elemen utama. Pertama, rektorat yang dipimpin oleh Rektor, bertanggung jawab atas keseluruhan pengelolaan universitas. Di bawah Rektor terdapat Wakil Rektor I, II, yang masing-masing mengurus bidang akademik, internal, sumber daya manusia dan mahasiswa. Kedua, fakultas yang dipimpin oleh Dekan dibantu oleh Wakil Dekan untuk menjalankan fungsi administrasi, akademik, dan kemahasiswaan di tingkat fakultas. Ketiga, yang dipimpin program studi di pimpin oleh Ketua Program Studi dan dibantu oleh sekretaris prodi, Ketua Program Studi yang bertanggung jawab atas penyusunan rencana program kerja sebagai pedoman kerja berdasarkan rencana strategi serta berdasarkan visi dan misi, mengkoordinasikan aktivitas penyelenggaraan Tri Dharma Perguruan Tinggi di tingkat prodi.

Lembaga penunjang di kampus ini meliputi unit layanan mahasiswa, pusat karir, unit kesehatan mahasiswa, dan badan konseling yang bertujuan mendukung pengembangan akademik serta kesejahteraan mahasiswa. Selain itu, organisasi mahasiswa di Kampus X juga berperan aktif dalam pengembangan *soft skills* dan kepemimpinan mahasiswa. Berbagai organisasi seperti Badan Eksekutif

Mahasiswa (BEM), Himpunan Mahasiswa Program Studi, Serta unit-unit keterampilan (UKM), menjadi wadah bagi mahasiswa untuk menyalurkan kreativitas dan mengembangkan potensi diri mereka.

Sebagai lembaga pendidikan tinggi, Kampus X menjadi lingkungan yang kaya untuk mendukung pengembangan akademik dan profesional mahasiswa. Kampus ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat pembelajaran, tetapi juga sebagai tempat dimana menjalin hubungan sosial dengan oranglain serta berperan penting dalam pendewasaan yang akan terjadi selama masa perkuliahan.

4.2 Hasil Penelitian

Penelitian ini berfokus pada kebiasaan bermain *Mobile Legends* yang berdampak pada kemunduran komunikasi efektif mahasiswa Universitas X Kota Padang. Berdasarkan observasi, mahasiswa rata-rata menghabiskan waktu 3-5 jam per hari untuk bermain *game* ini, dengan puncak aktivitas pada malam hari. Selama bermain, komunikasi yang terjadi didominasi oleh penggunaan fitur digital seperti chat dan voice chat. Jenis komunikasi ini berfokus pada strategi permainan, sering kali menggunakan bahasa singkat yang hanya relevan dalam konteks *game*. Fenomena ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game dapat memengaruhi interaksi interpersonal di dunia nyata. Mahasiswa cenderung lebih nyaman berkomunikasi melalui *platform* digital, yang mengurangi kesempatan mereka untuk mengembangkan keterampilan komunikasi tatap muka. Dalam situasi ini, keterampilan mendengarkan aktif, memahami isyarat non-verbal, dan merespons secara empatik sering kali terabaikan.

4.2.1 Pola Komunikasi Mahasiswa Yang Bermain *Mobile Legends* Universitas X Kota Padang

1. Komunikasi Interpersonal terbatas

yaitu suatu kondisi di mana individu mengalami kesulitan dalam menjalin dan mempertahankan interaksi dengan orang lain secara langsung. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti rasa malu, kurangnya

kepercayaan diri, kecanduan teknologi, atau minimnya pengalaman dalam berkomunikasi secara tatap muka. Individu dengan komunikasi interpersonal terbatas cenderung lebih nyaman berkomunikasi dalam lingkungan tertentu, seperti dunia digital, dibandingkan dengan interaksi sosial di kehidupan nyata. Akibatnya, mereka sering mengalami hambatan dalam membangun hubungan yang erat, memahami ekspresi nonverbal, serta menyesuaikan diri dengan dinamika sosial yang lebih luas. Seperti kejadian yang dialami oleh informan yang peneliti wawancarai pada tanggal 12 January 2025 oleh KS dan didukung oleh Darto pada tanggal 9 February 2025 mengungkapkan:

“Jarang mau ngobrol sama mahasiswa kalo gk ada yang penting, bosan dengan basa-basi gak jelas mending pulang terus main game” (KS)

“Iya dibilang malu, malu sih introvert sih kayaknya dibilang malu, malunya kayak malu-malu orang baru kenal nahh gitu, biasanya kalo jumpa orang-orang yang baru kenal gitu pendiem aja dia, malas bicara gitu ae” (Darto)

Dari hambatan komunikasi diatas bisa dilihat bahwa KS terlihat susah untuk memulai obrolan dikarenakan kepriadian yang introvert sehingga KS sulit untuk membangun hubungan pertemanan dengan teman-teman yang ada dikampus maupun orang yang baru dikenal oleh KS.

2. Gaya Komunikasi Tertutup (*Close Communication Style*)

yaitu pola komunikasi di mana seseorang cenderung membatasi interaksi dengan orang lain dan enggan berbagi pemikiran, perasaan, atau informasi secara terbuka. Individu dengan gaya komunikasi ini biasanya lebih suka mendengarkan daripada berbicara, menghindari percakapan yang bersifat pribadi, serta sulit mengekspresikan pendapatnya, terutama dalam situasi sosial atau profesional. Faktor yang mempengaruhi gaya komunikasi

tertutup dapat berupa kepribadian *introvert*, rasa tidak percaya diri, pengalaman negatif dalam komunikasi sebelumnya, atau kecenderungan untuk menghindari konflik. Seperti kejadian yang dialami oleh informan yang peneliti wawancarai pada tanggal 12 January 2025 oleh KS dan didukung oleh Darto pada tanggal 9 February 2025 mengungkapkan:

“Udah pasti di in-game lah bang soalnya ketertarikannya sama kan bang, jadi gausah terlalu gitu bangetlah bg” (KS)

“Iya betul, bahkan dia bisa lebih harusnya karena makan habis bangun tidur itu main, sampe tunggu waktu makan main kadang sambil makan main, dia juga hampir sering main game sampe jam 4-5 pagi dia ngajak main terus”

Dari gaya komunikasi tertutup tersebut secara tidak langsung KS menutupi dirinya dari dunia luar yang diakibatkan kecanduan *game online* tersebut sehingga membuat KS dapat menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game dan berbincang dengan teman-temannya didalam game.

3. Polarisasi Komunikasi (Online Vs Offline)

Yaitu fenomena di mana seseorang menunjukkan perbedaan signifikan dalam cara berkomunikasi di dunia digital dibandingkan dengan komunikasi tatap muka di dunia nyata. Individu yang mengalami polarisasi komunikasi sering kali lebih percaya diri, ekspresif, dan aktif dalam berinteraksi secara online, misalnya melalui media sosial, forum diskusi, atau permainan daring, tetapi merasa canggung, tertutup, atau kurang nyaman saat berkomunikasi langsung dalam kehidupan sehari-hari. Seperti kejadian yang dialami oleh informan yang peneliti wawancarai pada tanggal 12 January 2025 oleh KS mengungkapkan:

“Udah pasti di in-game lah bang soalnya ketertarikannya sama kan bang, jadi gausah terlalu gitu bangetlah bg” (KS)

Dari Polarisasi Komunikasi yang dialami oleh KS itu sudah sangat menjelaskan KS sudah sangat kecanduan oleh *game online* yang dimainkan oleh KS sehingga membuat dirinya terlalu banyak menghabiskan waktu didalam *in-game*.

4.2.2 Dampak Bermain *Mobile Legends* pada Mahasiswa Universitas X Kota Padang

Bermain game online seperti *Mobile Legends* dapat membawa dampak negatif jika dilakukan secara berlebihan. Salah satu dampaknya adalah berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata, karena pemain cenderung lebih fokus pada dunia virtual daripada berkomunikasi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Selain itu, kecanduan bermain dapat menyebabkan gangguan pola tidur, kurangnya produktivitas, serta penurunan prestasi akademik atau pekerjaan akibat terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain. Dari segi psikologis, pemain yang sering mengalami kekalahan atau terlibat dalam permainan yang kompetitif dapat mengalami stres, emosi tidak stabil, bahkan agresivitas, terutama jika terbiasa dengan komunikasi kasar dalam game. Selain itu, penggunaan fitur transaksi dalam game juga bisa memicu kebiasaan boros, terutama jika pemain tidak bisa mengontrol pengeluaran untuk membeli item atau skin.

Jika tidak dikelola dengan baik, dampak negatif ini dapat mengganggu keseimbangan hidup seseorang dalam berbagai aspek. Seperti kejadian yang dialami oleh informan yang peneliti wawancarai pada tanggal 12 January 2025 oleh KS dan didukung oleh Darto pada tanggal 9 February 2025 mengungkapkan:

“Hmmm, mungkin kenaknya pas Ketika jaman covid kemaren tuh bang, jadi download aplikasi-aplikasi online gitu bang kayak discord buat ngobrol sama orang yang gak dikenal, main game yang terutama karena ada fitur voice notnya, sampe sekarang jadi terbawa-bawa gitu lah bang, susah dihilangin” (KS)

“100% tidak ada belajar, kecuali mungkin kalo ada tugas itu mungkin yaahh kayak sekedar ngerjain semampunya kalo gak mampu yah tinggal, lanjut main game” (Darto)

Dari dampak kecanduan *game online* yang dialami oleh KS tentu saja itu mempengaruhi semua alur kehidupan sehari-hari yang dilalui oleh KS sehingga

membuat waktu untuk belajarpun menjadi berantakan bahkan membuat kuliah menjadi prioritas yang ke 2.

4.3 Pembahasan

Pada sub bab ini, hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya akan dianalisis lebih lanjut dengan mengacu pada teori dan konsep dalam bidang ilmu komunikasi. Pembahasan ini bertujuan untuk melihat keterkaitan antara temuan peneliti dengan landasan teori yang telah dibahas pada bab dua. Struktur pembahasan dalam sub bab ini dibagi dua bagian, yang masing-masing menjawab pertanyaan peneliti mengenai bagaimana kemunduran komunikasi efektif Mahasiswa Universitas X Kota Padang.

Kecanduan game online, khususnya *Mobile Legends*, dapat memberikan dampak yang cukup signifikan pada kehidupan mahasiswa, baik secara sosial, psikologis, maupun akademik. Bagi mahasiswa, *Mobile Legends* sering kali menjadi pelarian atau cara untuk mengisi waktu luang, namun jika dimainkan secara berlebihan, permainan ini dapat mengalihkan fokus dari kegiatan akademik dan sosial. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, menyelesaikan tugas kuliah, atau berinteraksi dengan teman-teman kampus seringkali terbuang untuk bermain game, yang akhirnya berdampak pada penurunan prestasi akademik.

Dalam konteks mahasiswa, Kemunduran komunikasi efektif pada mahasiswa merujuk pada penurunan kemampuan untuk berinteraksi secara jelas, tepat, dan konstruktif dalam lingkungan akademik maupun sosial. Hal ini dapat terjadi ketika mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide, pendapat, atau informasi secara lugas dan mudah dipahami oleh orang lain. Faktor-faktor seperti kecemasan sosial, kurangnya kepercayaan diri, ketergantungan pada komunikasi digital, serta keterbatasan dalam keterampilan komunikasi nonverbal dapat menghambat kelancaran komunikasi.

Peranan komunikasi efektif bagi mahasiswa sangat penting dalam mendukung kesuksesan akademik dan pengembangan pribadi mereka. Komunikasi efektif memungkinkan mahasiswa untuk menyampaikan ide dan

pendapat dengan jelas dan persuasif, baik dalam diskusi kelas, presentasi, maupun saat berinteraksi dengan dosen dan teman sekelas. Kemampuan ini juga membantu mahasiswa untuk membangun hubungan sosial yang sehat, baik di dalam maupun di luar kampus.

Dalam konteks akademik, komunikasi efektif memungkinkan mahasiswa untuk mengungkapkan pemikiran kritis, mengajukan pertanyaan yang relevan, dan menerima umpan balik dengan terbuka, yang pada akhirnya berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik dan peningkatan kualitas belajar. Selain itu, komunikasi yang efektif juga berperan dalam pengembangan keterampilan kepemimpinan, terutama dalam proyek kelompok atau organisasi kampus, di mana koordinasi dan kerja sama antar anggota tim sangat bergantung pada komunikasi yang jelas dan efisien. Di luar aspek akademik, kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik juga membantu mahasiswa dalam membangun jaringan profesional dan memperluas peluang karir di masa depan. Dengan demikian, komunikasi efektif bukan hanya kunci untuk meraih prestasi akademik, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan pribadi dan profesional dalam kehidupan mahasiswa.

Pada akhirnya, komunikasi efektif dapat menjadi faktor utama dalam membantu mahasiswa untuk tumbuh berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dan juga menjadi pribadi yang lebih aktif lagi di dunia akademik maupun diluar akademik, serta akan dapat dengan mudah membangun hubungan yang lebih sehat yang baik didalam kampus maupun diluar kampus.

4.3.1 Perbedaan Pola Komunikasi Mahasiswa Yang Bermain *Mobile Legends* Universitas X Kota Padang

Hasil penelitian ini juga menemukan adanya perbedaan pola komunikasi antara mahasiswa yang sering bermain *Mobile Legends* dan mereka yang jarang atau tidak bermain. Mahasiswa yang sering bermain lebih cenderung menggunakan bahasa singkat, langsung, dan berbasis instruksi saat berkomunikasi, baik dalam konteks akademik maupun sosial. Mereka lebih

nyaman dengan komunikasi berbasis teks dan cenderung kurang memperhatikan aspek komunikasi nonverbal, seperti ekspresi wajah dan gestur tubuh.

Di sisi lain, mahasiswa yang jarang bermain *game* daring lebih terbiasa dengan komunikasi tatap muka yang melibatkan ekspresi emosi dan bahasa tubuh yang lebih kaya. Mereka cenderung memiliki keterampilan berbicara yang lebih baik, mampu mempertahankan kontak mata dalam percakapan, dan lebih peka terhadap isyarat nonverbal lawan bicara mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Rizkiah (2024), yang menunjukkan bahwa mahasiswa yang lebih sering berinteraksi dalam situasi tatap muka memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang lebih baik dibandingkan mereka yang lebih banyak terlibat dalam komunikasi digital.

Hal ini didukung oleh pernyataan:

1. Permainan *game* online mempengaruhi perilaku komunikasi remaja, termasuk penggunaan bahasa yang menjadi kurang formal akibat kebiasaan komunikasi singkat selama bermain *game*" (Putri et al., 2020).
2. Kecanduan *game* online seperti *Mobile Legends* menyebabkan isolasi sosial dan penurunan frekuensi komunikasi tatap muka di kalangan mahasiswa" (Agus Rohmat Hidayat, 2024).
3. Interaksi sosial yang minim akibat bermain *game* online dapat menurunkan kemampuan memahami isyarat non-verbal, seperti ekspresi wajah dan nada suara" (Tobing, 2020).
4. Mahasiswa yang jarang bermain *game* online cenderung lebih terbiasa dengan komunikasi tatap muka. Hal ini membuat mereka menunjukkan kemampuan mendengarkan aktif dan empati yang lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang lebih sering bermain *game* online" (Rizkiah, 2024).

4.3.2 Ketergantungan Dan Dampak Bermain *Mobile Legends* Mahasiswa Universitas X Kota Padang

Komunikasi efektif memerlukan pemahaman terhadap bahasa verbal dan nonverbal, seperti kontak mata, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh (Burgoon, Guerrero, & Floyd, 2021). Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang lebih sering bermain *Mobile Legends* mengalami kesulitan dalam komunikasi tatap muka, terutama dalam hal membaca ekspresi lawan bicara dan mempertahankan kontak mata.

Ketergantungan mahasiswa pada komunikasi berbasis *game* digital menciptakan pola interaksi yang berbeda. Zhang & Zhang (2020) mencatat bahwa kebiasaan ini dapat memperlambat respons dalam komunikasi langsung. Dalam konteks akademik, mahasiswa yang terbiasa dengan komunikasi digital sering kali menunjukkan kesulitan dalam mengikuti diskusi kelompok atau presentasi yang memerlukan respons cepat dan interpretasi isyarat sosial.

Komunikasi dalam *Mobile Legends* didominasi oleh *voice chat* dan *text chat* yang bersifat singkat dan instruksional. Hal ini berdampak pada perubahan pola komunikasi mahasiswa, di mana mereka cenderung lebih nyaman dengan komunikasi berbasis digital dibandingkan komunikasi tatap muka yang memerlukan ekspresi verbal dan nonverbal yang lebih kompleks.

Menurut Karlsen (2021) juga menunjukkan bahwa pemain *game* daring memiliki kecenderungan lebih besar untuk menggunakan komunikasi berbasis teks dan suara singkat, yang mengurangi keterampilan komunikasi interpersonal mereka. Hal ini dapat menjadi faktor yang berkontribusi pada kemunduran komunikasi efektif, khususnya dalam lingkungan akademik dan sosial mahasiswa. Penelitian ini juga menemukan bahwa kebiasaan bermain *Mobile Legends* dapat menghambat pengembangan keterampilan komunikasi, seperti:

- a) Kemampuan untuk menyampaikan ide secara jelas dan terstruktur.
- b) Kemampuan untuk membangun hubungan interpersonal yang sehat.
- c) Kemampuan untuk memahami dan merespons dengan empati dalam percakapan tatap muka.

Ketergantungan dan Dampak dari uraian diatas hasil penelitian ini didukung oleh:

1. Permainan game online memengaruhi kemampuan komunikasi remaja, di mana bahasa yang digunakan menjadi kurang baik dan tidak terstruktur akibat kebiasaan menggunakan bahasa singkat selama bermain game" (Putri et al., 2020).
2. Mahasiswa yang memiliki tingkat kecanduan terhadap game online seperti *Mobile Legends* menunjukkan kesulitan dalam menjaga keseimbangan antara kehidupan virtual dan nyata, yang berdampak negatif pada hubungan interpersonal mereka" (Agus Rohmat Hidayat, 2024).
3. Permainan game online memiliki dampak negatif terhadap perkembangan empati, yang pada gilirannya dapat menghambat kemampuan seseorang untuk memahami dan merespons dengan empati dalam percakapan tatap muka" (Borba, 2000).

Berdasarkan *Uses and gartifications (UGT)*, mahasiswa menggunakan *Mobile Legends* untuk memenuhi berbagai kebutuhan komunikasi mereka, namun pemenuhan ini sering kali mengorbankan komunikasi tatap muka yang lebih kompleks dan mendalam.

1. Dimensi Kognitif dan Penurunan Kemampuan Berkomunikasi

Mahasiswa yang mengandalkan *game* sebagai sumber informasi lebih sering mengalami kesulitan dalam membangun percakapan di dunia nyata. Mereka terbiasa dengan informasi instan dan berbasis teks, sehingga kemampuan mereka untuk berargumentasi atau berdiskusi dalam konteks akademik menjadi terbatas. Dalam konteks pembelajaran, mahasiswa yang lebih sering bermain *game* cenderung kurang terlibat dalam diskusi kelas, karena mereka tidak terbiasa mengembangkan gagasan secara lisan. Mereka lebih banyak menyerap informasi secara pasif melalui media digital tanpa melatih keterampilan berbicara yang baik. Akibatnya, mereka kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan mengalami kesulitan dalam membangun argumen yang kuat dalam diskusi akademik.

2. Dimensi Afektif dan Kurangnya Ekspresi Emosi dalam Komunikasi

Penggunaan *Mobile Legends* sebagai sarana hiburan dan pelepasan stres dapat menyebabkan mahasiswa lebih nyaman dalam komunikasi digital yang tidak memerlukan ekspresi emosional yang kaya. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi atau memahami emosi orang lain saat berbicara langsung. Dalam komunikasi tatap muka, ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh memegang peranan penting dalam menyampaikan makna dan emosi. Namun, mahasiswa yang terbiasa dengan komunikasi berbasis *game* lebih jarang menggunakan elemen-elemen ini, sehingga mereka kurang peka dalam membaca isyarat emosional lawan bicara. Hal ini dapat berakibat pada miskomunikasi atau kurangnya kedekatan emosional dalam hubungan sosial mereka di luar dunia digital.

3. Dimensi Sosial Integratif dan Ketergantungan pada Interaksi Daring

Meskipun komunikasi dalam *Mobile Legends* memungkinkan interaksi sosial, bentuk komunikasi ini cenderung singkat dan berbasis instruksi. Hal ini dapat menyebabkan mahasiswa lebih bergantung pada komunikasi daring dibandingkan interaksi langsung yang lebih mendalam. Banyak mahasiswa yang lebih nyaman berbicara melalui fitur voice chat atau text chat dalam *game* daripada berbicara langsung dengan teman atau dosen mereka. Ketergantungan pada komunikasi digital ini dapat melemahkan keterampilan interpersonal mereka, seperti kemampuan mendengarkan aktif dan empati dalam percakapan. Selain itu, interaksi dalam *game* sering kali tidak memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap lawan bicara, karena fokus utama adalah pada strategi permainan. Hal ini berbeda dengan komunikasi dunia nyata yang memerlukan perhatian lebih terhadap konteks sosial dan budaya.

4. Dimensi Pelepasan Ketegangan dan Isolasi Sosial

Ketergantungan pada *game* sebagai sarana pelepasan ketegangan dapat menyebabkan mahasiswa menghindari situasi sosial nyata. Mereka

lebih memilih dunia virtual sebagai tempat berkomunikasi, yang pada akhirnya mengurangi keterampilan komunikasi interpersonal mereka dalam interaksi sehari-hari. Mahasiswa yang lebih sering bermain *game* cenderung lebih nyaman berada di lingkungan daring dibandingkan dengan situasi sosial yang menuntut interaksi langsung. Beberapa dari mereka bahkan lebih memilih bermain *game* saat waktu luang daripada berpartisipasi dalam kegiatan kampus atau berkumpul dengan teman. Hal ini dapat menyebabkan keterasingan sosial dan menghambat perkembangan keterampilan komunikasi yang diperlukan dalam dunia akademik dan profesional. Dalam jangka panjang, mahasiswa yang mengalami isolasi sosial akibat ketergantungan pada *game* mungkin menghadapi kesulitan dalam menjalin hubungan kerja dan membangun jaringan profesional yang kuat.

Dengan memahami hubungan antara Uses and Gratifications Theory dan dampak bermain *Mobile Legends* terhadap komunikasi mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa meskipun *game* ini memberikan manfaat dalam memenuhi kebutuhan hiburan dan interaksi sosial secara digital, ada konsekuensi negatif terhadap kemampuan komunikasi tatap muka. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk menyeimbangkan penggunaan media digital dengan interaksi sosial yang nyata agar dapat mempertahankan keterampilan komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk lebih memahami dampak yang ditimbulkan oleh kebiasaan bermain *Mobile Legends* terhadap komunikasi efektif, khususnya dalam konteks mahasiswa. Dalam penelitian ini, beberapa dampak yang dapat terlihat jelas pada mahasiswa yang sangat aktif bermain game online *Mobile Legends* meliputi beberapa aspek yang signifikan, yang mempengaruhi kualitas komunikasi mereka baik dalam kehidupan akademik maupun sosial sehari-hari.

a) Kemunduran dalam Keterampilan Komunikasi Tatap Muka

Mahasiswa yang sering bermain *Mobile Legends* menunjukkan penurunan yang signifikan dalam kemampuan untuk memahami isyarat non-verbal, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan kontak mata, yang merupakan bagian penting dari komunikasi tatap muka yang efektif. Selain itu, kemampuan mereka dalam membangun empati dalam interaksi interpersonal juga terpengaruh, yang menyebabkan kesulitan dalam merespons perasaan orang lain dengan cara yang sesuai. Kondisi ini menciptakan jarak emosional dalam hubungan sosial, di mana mahasiswa lebih cenderung menghindari percakapan langsung atau mengabaikan pentingnya komunikasi verbal yang penuh makna.

b) Pengaruh Aktivitas Bermain *Mobile Legends*

Kebiasaan bermain *Mobile Legends* secara intens dapat mempengaruhi pola komunikasi mahasiswa dengan cukup signifikan. Sebagian besar waktu yang dihabiskan untuk bermain game ini cenderung meningkatkan ketergantungan mahasiswa pada media digital sebagai sarana utama untuk berkomunikasi, dibandingkan dengan komunikasi tatap muka yang melibatkan interaksi langsung dengan orang lain. Hal ini dapat mengurangi kesempatan untuk mengasah keterampilan sosial yang lebih kompleks yang hanya dapat diperoleh melalui percakapan langsung, serta

menghambat kemampuan mahasiswa dalam menjalin hubungan sosial yang sehat di dunia nyata.

Penelitian ini menegaskan bahwa meskipun *Mobile Legends* dapat berfungsi sebagai sarana hiburan yang menyenangkan dan menawarkan peluang untuk berkolaborasi secara strategis dalam tim, kebiasaan bermain yang berlebihan dan ketergantungan pada game ini dapat menyebabkan kemunduran dalam kemampuan komunikasi tatap muka mahasiswa. Dampak ini dapat menciptakan ketidakseimbangan dalam pengembangan keterampilan sosial mahasiswa, yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hubungan interpersonal mereka di kehidupan akademik maupun sosial di luar dunia maya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa disarankan untuk mengelola waktu bermain *Mobile Legends* secara bijak dengan membuat jadwal yang seimbang antara aktivitas akademik, sosial, dan hiburan. Dengan manajemen waktu yang baik, mahasiswa dapat menghindari kecanduan dan tetap menjaga kualitas interaksi tatap muka mereka.
2. Saran untuk penulis, lebih keras lagi melawan rasa malas dalam melakukan apapun dikarenakan kalau rasa malas itu dibiarkan maka pekerjaan atau tugas itupun takkan selesai.
3. Saran untuk institusi Pendidikan, khususnya Universitas X Kota Padang adalah sebaiknya sebelum mahasiswa mengambil mata kuliah skripsi, mereka diberikan pembekalan terlebih dahulu mengenai berbagai metode pendekatan penelitian serta cara menyusun pembahasan yang efektif. Hal ini akan membantu mahasiswa dalam mengerjakan skripsi secara lebih optimal dan sesuai dengan pedoman yang ada dalam buku panduan skripsi.
4. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar peneliti mempersiapkan diri secara matang sebelum melakukan penelitian dengan terlebih dahulu membaca berbagai skripsi, jurnal penelitian terdahulu, serta buku dan artikel dari sumber terpercaya yang relevan. Selain itu, selama proses penelitian, penting untuk menjaga hubungan yang baik dengan seluruh informan guna memastikan bahwa data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Daftar Pustaka

Buku

- Ais, R. (2020). *Komunikasi efektif di masa pandemi Covid-19: Pencegahan penyebaran Covid-19 di era 4.0*. Tangerang: Makmood Publishing.
- Budyatna, M., & Ganiem, L. (2012). *Teori komunikasi antar pribadi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Burgoon, J. K., Guerrero, L. K., & Floyd, K. (2021). *Nonverbal communication*. Routledge.
- Cangara, H. (2019). *Pengantar ilmu komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2020). *Games and interaction: Exploring communication in online gaming communities*. MIT Press.
- Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G. (2023). *A first look at communication theory* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Gudykunst, W. B. (2020). *Bridging differences: Effective intergroup communication*. Sage Publications.
- Gunawan, I. (2014). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyanto, D. (2021). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: Penerbit Komunika.
- Hidayat, A. (2020). *Komunikasi dalam konteks sosial dan budaya*. Yogyakarta: Penerbit Buana.
- Hidayat, A. (2020). *Komunikasi efektif dalam kehidupan sehari-hari*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Karlsen, F. (2021). *A world of gaming: The social and communicative aspects of digital games*. Palgrave Macmillan.
- Littlejohn, S. W. (2017). *Theories of human communication*. Waveland Press.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2018). *Theories of human communication*. Waveland Press.
- Mehrabian, A. (2017). *Nonverbal communication*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Mehrabian, A. (2020). *Non-verbal communication: A cognitive approach*. New York: Routledge.
- Mehrabian, A. (2021). *Silent messages: Implicit communication of emotions and attitudes* (2nd ed.). Wadsworth Publishing.
- Mulyana, D. (2020). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McCornack, S. (2019). *Reflect & relate: An introduction to interpersonal communication* (5th ed.). Bedford/St. Martin's.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Satori, D., & Komariah, A. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Ed. 1, Cetakan ke-7). Bandung: Alfabeta.
- Shalwa, N. (2019). *Komunikasi efektif: Teori dan praktik dalam kehidupan sehari-hari*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sibarani, H. (2021). *Komunikasi dan hubungan interpersonal*. Yogyakarta: Penerbit Buana.
- Sibarani, H. (2021). *Teori dan praktik komunikasi efektif*. Jakarta: Penerbit Komunika.
- Siyoto, S., & Muhammad, A. S. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Kencana.
- Watzlawick, P. (2018). *Pragmatics of human communication: A study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes*. W. W. Norton & Company.
- West, R., & Turner, L. H. (2018). *Introducing communication theory: Analysis and application*. McGraw-Hill Education

Jurnal

- Alvonco, A., & Ariyanti. (2019). Analisis pengaruh komunikasi efektif dan koordinasi terhadap motivasi kerja dampaknya terhadap kinerja karyawan PT Garuda Indonesia (Persero) Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 9(2), 184–196.

- Aulia, M. I., Lestari, Y., & Anindya, A. (2024). Analisis interaksi antar pemain dan alasan trash-talking dalam penggunaan fitur teks dan voice chat pada game online Valorant. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 15(1), 59–70.
- Agus Rohmat Hidayat. (2024). Dampak kecanduan game Mobile Legends terhadap hubungan interpersonal mahasiswa. *Journal of Comprehensive Science*. Retrieved from <https://jcs.greenpublisher.id>
- Anwar, M., & Winingsih, R. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap keterampilan sosial mahasiswa. *Jurnal Arikese*, 15(3), 225–237. Diakses dari <https://journal.arikesi.or.id>
- Amalia, N. (2022). Dampak kecanduan game online terhadap disiplin dan prestasi akademik siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 45–52. Diakses dari <https://ojs.unud.ac.id>
- Baskoro, Y. T. (2021). *Perilaku komunikasi pemain game online Point Blank selama pandemi COVID-19 di Desa Selopuro Blitar* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya).
- Badawi, M., & Rahadi, R. (2023). Komunikasi interpersonal sebagai alat meningkatkan partisipasi dan kolaborasi mahasiswa. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 6(1), 45-58.
- Cahyono, R. A. (2020). Pengaruh komunikasi yang efektif terhadap kinerja karyawan pada PT Federal International Finance (FIF) di Pamulang. *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis*, 21(1), 1–6.
- Deta, S. (2012). Pengaruh pelatihan komunikasi efektif untuk meningkatkan efikasi mahasiswa. *Jurnal Psikologi dan Perkembangan*, 1(2), 67–78.
- Dayani, M. (2021). *Pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja*. Skripsi, Universitas Medan Area. Diakses dari <https://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/19921/1/188600013%20-%20Mery%20Dayani%20-%20Fulltext.pdf>
- Ente, A. R., Ratnasari, L., & Saputra, R. (2023). *The impact of Mobile Legends content on TikTok in increasing game popularity and social interaction among players*. Sinomics Journal. Retrieved from <https://sinomicsjournal.com/index.php/SJ/article/view/371>
- Gusmao da Silva, C. (2019). *Perilaku bermain game online dan dampaknya pada interaksi sosial mahasiswa*. Skripsi, Institut Teknologi dan Kesehatan Bali. Diakses dari <https://repository.itekes-bali.ac.id>
- Ikramullah. (2020). *Kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Diakses dari

<https://repository.ar-raniry.ac.id/16177/1/Ikramullah%2C%20140305085%2C%20FUF%2C%20SA%2C%20082361796761.pdf>

- Irianto, A., Suwandi, T., & Herlina, H. (2019). Dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial: Studi kasus mahasiswa UAJY. *Jurnal Interaksi Sosial*, 6(2), 123–134. Diakses dari <https://www.researchgate.net>
- Jordan, P. R., & Hinds, R. (2022). The role of active listening in collaborative work environments. *Journal of Business Communication*, 58(1), 88-102.
- Kustiyan, R. (2021). Adiksi game online Mobile Legends pada anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24.
- Jabbar, F. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Diakses dari <https://etheses.uin-malang.ac.id>
- Kustiyan, R. (2021). Adiksi game online Mobile Legends pada anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24.
- Kurniawan, B. (2017). Intensitas bermain game online dan perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 109–120. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). *Uses and gratifications research*. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Mehrabian, A. (2020). The impact of nonverbal cues in emotional communication. *Journal of Behavioral Communication*, 22(3), 78-95.
- Nikmatuzzahra. (2018). *Pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau* (Undergraduate thesis). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Retrieved from <https://repository.uin-suska.ac.id/16294/>
- O'Keefe, D. J. (2021). Listening and communication in interpersonal contexts. *Journal of Communication Studies*, 40(3), 56-70.
- Putra, A. (2021). Peran komunikasi non-verbal dalam interaksi sosial. *Jurnal Komunikasi*, 13(4), 67–78.
- Putri, A., Rahmawati, T., & Syahril, A. (2020). Pengaruh game online terhadap perilaku komunikasi remaja. *Journal UPY*. Retrieved from <https://journal.upy.ac.id>
- Putra, M. (2021). Peran komunikasi non-verbal dalam interaksi sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi Indonesia*, 15(2), 45-56.

- Putri, D. K., & Wardana, F. (2019). Penerapan model komunikasi Shannon-Weaver dalam menurunkan kecemasan pada lansia di wilayah kerja Puskesmas Parempuan Kabupaten Lombok Barat.
- Prasetyo, A. H., & Utami, E. M. (2019). Peran komunikasi nonverbal dalam interaksi sosial mahasiswa. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 8(1), 121-130.
- Pratiwi, E. (2017). *Perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online Dota 2 di Kota Serang* (Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). *Digital gaming and social engagement: The paradox of online interaction*. *Computers in Human Behavior*, 91, 152-160. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.09.012>
- Rizkiah, M. T. (2024). Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap kemampuan komunikasi tatap muka mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*. Retrieved from <https://eprints.unm.ac.id>
- Rahmawati, S. (2022). Konteks komunikasi dan penerimaan pesan dalam interaksi sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Komunikasi*, 17(2), 115–130.
- Rani, D., Fitri, E., & Hadi, M. (2019). Dampak positif game Mobile Legends terhadap keterampilan kerja sama dan strategi pemain. *Educatio: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 34-45. Diakses dari <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/2710>
- Riska, S., & Budiyo, A. (2021). Pengaruh game Mobile Legends terhadap interaksi sosial remaja. *Educatio: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 56-68. Diakses dari <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/2710>
- Setiawan, F., Prasetyo, Y. A., & Harjanto, A. (2021). Pengaruh ketergantungan permainan digital terhadap keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa. *Jurnal Psikologi Universitas XYZ*, 14(3), 215-230.
- Setiawan, R. (2020). Peran komunikasi efektif dalam organisasi. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 110–118.
- Saleky, S. (2020). Dampak kecanduan game online terhadap isolasi sosial mahasiswa. *Jurnal Kajian Sosial*, 4(3), 311–322. Diakses dari <https://ojs.unpatti.ac.id>
- Sugiono. (2013). Metode dan teknik penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Suryani, N. (2020). Pengaruh media sosial terhadap pola komunikasi mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(2), 88-101.

Tobing, F. (2020). Dampak interaksi sosial yang minim akibat bermain game online terhadap kemampuan memahami isyarat non-verbal. *Jurnal Psikologi Sosial*. Retrieved from <https://jurnal.amikom.ac.id>

Valentina, E., & Sari, W. P. (2018). Studi komunikasi verbal dan non-verbal game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300–306. <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>

Walther, J. B. (2020). The hyperpersonal model of mediated communication at twenty-five years: Looking back, looking forward. *Journal of Language and Social Psychology*, 39(1), 44–54.

Watzlawick, P. (2021). The role of two-way interaction in effective communication. *Journal of Communication Studies*, 18(4), 123-135.

Website

Abdurrahman, A. (2023, December 31). Efektivitas komunikasi yang baik dalam menjalin hubungan antar mahasiswa. *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com> (Diakses pada 29 Desember 2024)

Esports Insider. (2024, October). MPL Indonesia Season 14 MLBB viewership. <https://esportsinsider.com/2024/10/mpl-indonesia-season-14-mlbb-viewership> (Diakses pada 29 Desember 2024)

Statista. (2023). Indonesia: Leading MOBA apps by download. <https://www.statista.com/statistics/1367704/indonesia-leading-moba-apps-by-download/> (Diakses pada 29 Desember 2024)

Statista. (2023). Indonesia: Leading MOBA apps by revenue. <https://www.statista.com/statistics/1367723/indonesia-leading-moba-apps-by-revenue/> (Diakses pada 29 Desember 2024)

Suara.com. (2021, August 12). Sebaran pemain Mobile Legends, Indonesia terbanyak di pulau ini. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini> (Diakses pada 29 Desember 2024)

LAMPIRAN
LAMPIRAN 1

PERTANYAAN WAWANCARA INFORMAN KUNCI

Tabel Lampiran 1 Pertanyaan Informan Kunci

NO	PERTANYAAN
1.	Apakah abang main mobile legends?
2.	Untuk berapa jam sehari bang?
3.	Bersama teman atau sendiri bang?
4.	Biasanya bermain dengan teman in-game atau teman kampus ?
5.	Apakah abang masih pake Voice chat?
6.	Untuk kehidupan kuliah abang gimana bang?
7.	Untuk keaktifan abang dikampus Bagaimana bang?
8.	Selain main game ngapain bang?
	Jarang ketemu orang ya bang?
9.	Untuk komunikasi dengan orang-orang diluar kira-kira abang berani gak bang?
10.	Lebih tertarik ngobrol di in-game atau diluar in-game?
11.	Untuk dikampus jarang gak bang ngobrol sama teman yang punya ketertarikan yang sama?
12.	Untuk Partisinya di kelompok tugas kampus gimana bang?
13.	Dunia in-gamenya lebih seru ya bang?
14.	Mulai main gamenya dari kapan bang?
15.	Jadi abang sangat sulit membangun hubungan dengan orang random kecuali mempunyai hobi yang sama
16.	Dikampuskan ada kantin bang, untuk duduk-duduk dikantin mau gak bang?

LAMPIRAN 2

PERTANYAAN WAWANCARA INFORMAN PENDUKUNG

Tabel Lampiran 2 Pertanyaan Informan Pendukung

NO	PERTANYAAN
1.	Kenal KS sudah berapa lama?
2.	Kalo boleh tau abang main mobile legends juga?
3.	Sebarapa dekat sama bang KS?
4.	Menurut abang, KS itu kecanduan game online tidak?
5.	Untuk KS sendiri itu pemalu atau gimana bang saat untuk interaksi sama orang?
6.	Untuk akademik abang KS gimana bang soalnya dari hasil wawancara kemaren dia main lebih dari 12 jam ?
7.	Kalo bang KS itu berapa tidak untuk kuliahnya bang?
8.	Bang KSnya sering pergi kuliah gak bang?
9.	Gara-gara jarang masuk dia ngulang mata kuliah bang?
10.	Untuk bang KS sendiri itu banyak gak bang teman-temannya?
11.	Menurut abang, KS itu aktif apa tidak di kampus?

LAMPIRAN 3

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan Kunci : Mahasiswa Universitas X Kota Padang

Nama (Samaran) : KS

Hari/Tanggal : Minggu, 12 January 2025

Tabel Lampiran 3 Transkrip Wawancara Informan Kunci

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah abang main mobile legends?	Main bang dan bahkan sangat aktif bang
2.	Untuk berapa jam sehari bang?	Bisa lebih dari 12 jam bang
3.	Bersama teman atau sendiri bang?	Bersama teman kadang, sendiri juga
4.	Biasanya bermain dengan teman in-game atau teman kampus?	Beragam gitu bang, ada yang dari kampus ada yang dari luar, ada yang dari in game juga bang
5.	Apakah abang masih pake Voice chat?	Iya bang masih pake dan jangan sangat membantu, dan itu adalah hal yang wajib, kalo gak komunikasi itu payah kita main game bang
6.	Untuk kehidupan kuliah abang gimana bang?	Kalau kuliah bang, bagi saya termasuk no 2 ya bang, karena untuk membagi waktu kuliah tuh kadang gak sempat kita bang, kalau pun ada kelas pagi nih bang misalnya diusahakan tidur cepat, tapi kadang emang susah bang jadi yahh tidur seadanya aja bang, terus nyampe kampus ngantuk jadinya bang, jadi untuk kampus kurang efektif jatuhnya bang
7.	Untuk keaktifan abang dikampus Bagaimana bang?	Hmm, gak sih bang, jarang-jarang itu pun karena terpaksa bang, karena emang gak tertarik aja untuk bertanya bang
8.	Selain main game ngapain bang?	Scroll medsos mungkin bang atau nonton film gitu-gitu aja sih bang
9.	Jarang ketemu orang ya bang?	Iya
10.	Untuk komunikasi dengan orang-orang diluar kira-kira abang berani gak bang?	Kalo orang random susah sih bang, tapi untuk penjual makan kayaknya berani lah bang, mungkin kalo ada tunjuannya bisa bang Cuma untuk basa-basi sama orang asing tuh susah bang

11.	Lebih tertarik ngobrol di in-game atau diluar in-game?	Udah pasti di in-game lah bang soalnya ketertarikannya sama kan bang, jadi gausah terlalu gitu bangetlah bg
12.	Untuk dikampus jarang gak bang ngobrol sama teman yang punya ketertarikan yang sama?	Jarang sih bang, selain ngobrolin tugas Itu ae bang
12.	Untuk Partisinya di kelompok tugas kampus gimana bang?	Jarang mau ngobrol sama mahasiswa kalo gk ada yang penting, bosen dengan basa-basi gak jelas mending pulang terus main game
13.	Dunia in-gamenya lebih seru ya bang?	Iya bang, soalnya lebih banyak teman online gitulah bang, lebih asik jugalah bagi saya
14.	Mulai main gamenya dari kapan bang?	Hmmm, mungkin kenaknya pas Ketika jaman covid kemaren tuh bang, jadi download aplikasi-aplikasi online gitu bang kayak discord buat ngobrol sama orang yang gak dikenal, main game yang terutama karena ada fitur voice notenya, sampe sekarang jadi terbawa-bawa gitulah bang, susah dihilangin
15.	Jadi abang sangat sulit membangun hubungan dengan orang random kecuali mempunyai hobi yang sama	Iya betul bang
16.	Dikampuskan ada kantin bang, untuk duduk-duduk dikantin mau gak bang?	Gak sih bang, yahh agak risih aja bang dan untuk main game pun dikantin jarang bang, malas juga panas, mending balik kos tenang, dingin

LAMPIRAN 4

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan Pendukung : Mahasiswa Universitas X Kota Padang

Nama (Samaran) : Darto

Hari/Tanggal : Minggu, 9 Februari 2025

Tabel Lampiran 4 Transkrip Wawancara Informan Pendukung

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Kenal KS sudah berapa lama?	Itu kenal dari awal masuk kuliah dari semester 1, itu satu kos terus
2.	Kalo boleh tau abang main mobile legends juga?	Main, tapi sekarang udh jarang main bang
3.	Sebarapa dekat sama bang KS?	Udah kayak keluarga soalnya pulang pergi sama dia dulu
4.	Menurut abang, KS itu kecanduan game online tidak?	Iya, kecanduan karena diri sendiri memang karena tidak ada aktivitas sih dia, awalnya coba-coba main game lama-lama karena gak ada aktivitas main game terus sampe kecanduan
5.	Untuk KS sendiri itu pemalu atau gimana bang saat untuk interaksi sama orang?	Iya dibilang malu, malu sih introvert sih kayaknya dibilang malu, malunya kayak malu-malu orang baru kenal nahh gitu, biasanya kalo jumpa orang-orang yang baru kenal gitu pendiem aja dia, malas bicara gitu ae
6.	Untuk akademik abang KS gimana bang soalnya dari hasil wawancara kemaren dia main lebih dari 12 jam?	Iya betul, bahkan dia bisa lebih harusnya karena makan habis bangun tidur itu main, sampe tunggu waktu makan main kadang sambil makan main, dia juga hampir sering main game sampe jam 4-5 pagi dia ngajak main terus
7.	Kalo bang KS itu berapa tidak untuk kuliahnya bang?	100% tidak ada belajar, kecuali mungkin kalo ada tugas itu mungkin yaahh kayak sekedar ngerjain semampunya kalo gak mampu yah tinggal, lanjut main game
8.	Bang KSnya sering pergi kuliah gak bang?	Lihatlah tidur aja udh jam 4-5 pagi kalau ada kuliah pagi otomatis gak pergi, dia juga jarang kuliah dan dia juga ada ngulang tuh itupun dia bilang jarang masuk juga dia
9.	Gara-gara jarang masuk dia ngulang mata kuliah bang?	Iya

10.	Untuk bang KS sendiri itu banyak gak bang teman-temannya?	Iya kalo itu disekitaran kampus bisa dibilang sedikit yah paling kita-kita aja
11.	Menurut abang, KS itu aktif apa tidak di kampus?	Tidak, jarang sekali untuk dia aktif dikelas dikarenakan dasarnya susah interaksi makanya kayak malu dan diam pada saat ada aktivitas akademik, atau kalo gak paling kalo tertarik aja

LAMPIRAN 5

Gambar 1 Bukti Dokumentasi KS dan Darto



Bukti wawancara KS dan Darto pada tanggal 12 Januari 2025 dan 9 Februari 2025