

DAMPAK GAME ONLINE: MOBILE LEGENDS PADA MAHASISWA

Defio Mario Ratu¹, Melky Pangemanan²

Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Masyarakat Universitas Negeri Manado

Korespondensi penulis: defioratu15@gmail.com¹, Melky_pangemanan@gmail.com²

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

Keywords: *Game Online, Mobile Legends, Students*

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

Received: Maret 14, 2024; Revised: Maret 28, 2024; Accepted: April 15, 2024; Online Available: April 28, 2024;

*Defio Mario Ratu, defioratu15@gmail.com

Kata kunci: Game Online, Mahasiswa, Mobile Legends

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, permainan daring atau *online* telah berkembang pesat di seluruh dunia, terutama dengan munculnya game multiplayer yang dapat dimainkan di berbagai platform, salah satunya adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). *Mobile Legends*, sebuah permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dirilis oleh Moonton pada tahun 2016, telah menjadi salah satu game mobile terpopuler di Indonesia dan di dunia. Di kalangan mahasiswa, game ini banyak digemari karena menawarkan hiburan yang menyenangkan sekaligus tantangan strategi dalam bermain.

Namun, meskipun memberikan kesenangan, game online seperti *Mobile Legends* juga dapat menimbulkan dampak yang beragam pada kehidupan sehari-hari, terutama bagi mahasiswa. Dampak tersebut dapat berupa pengaruh terhadap aspek akademik, psikologis, sosial, serta fisik mahasiswa. Oleh karena itu, penting untuk melakukan kajian mengenai dampak dari permainan *Mobile Legends* terhadap kehidupan mahasiswa.

2. KAJIAN TEORITIS

1. Teori Pengaruh Teknologi dan Media Sosial Terhadap Perilaku Mahasiswa

Mahasiswa sebagai generasi muda sangat dipengaruhi oleh teknologi dan media sosial. *Mobile Legends*, sebagai salah satu game mobile yang dimainkan secara online, sangat erat kaitannya dengan interaksi sosial di dunia maya.

- **Teori Uses and Gratifications (U&G):** Teori ini menyatakan bahwa individu aktif memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka. Dalam konteks *Mobile Legends*, mahasiswa mungkin bermain untuk memenuhi kebutuhan hiburan, sosial, atau pencapaian pribadi. Kebutuhan hiburan atau pelarian dari stres akademik sering kali menjadi motivasi utama bermain game.
- **Teori Media Sosial dan Interaksi Sosial:** Dalam game ini, mahasiswa berinteraksi dengan pemain lain, baik teman maupun orang yang tidak dikenal. Hal ini memfasilitasi terbentuknya komunitas dalam game, yang bisa memperkuat hubungan

sosial antarmahasiswa, meski ada juga dampak negatif seperti ketergantungan pada dunia maya.

2. Teori Psikologis: Pengaruh Game terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa

Bermain Mobile Legends memerlukan konsentrasi tinggi, kerjasama tim, dan kemampuan untuk berpikir strategis. Namun, dalam beberapa kasus, game ini juga dapat berdampak negatif pada kesehatan mental mahasiswa.

- **Teori Penguatan Sosial:** Pemain merasa dihargai dan diakui atas pencapaian mereka dalam permainan, baik berupa kemenangan dalam pertandingan maupun dalam ranking. Ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik bagi pemain.
- **Teori Ketergantungan (Addiction Theory):** Ketergantungan pada permainan bisa menyebabkan mahasiswa menghabiskan waktu berlebihan di depan layar ponsel, yang dapat mempengaruhi kualitas tidur, kebugaran fisik, dan waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan akademik. Ketergantungan ini seringkali menjadi masalah di kalangan mahasiswa, terutama yang memiliki kepribadian kompetitif atau yang mencari pelarian dari stres kehidupan akademik.
- **Teori Flow (Csikszentmihalyi):** Dalam teori ini, bermain game dapat menciptakan pengalaman 'flow', sebuah kondisi di mana pemain sepenuhnya tenggelam dalam aktivitas, merasakan kesenangan dan kepuasan. Ini bisa menjelaskan mengapa mahasiswa betah berlama-lama bermain Mobile Legends, karena mereka merasa "terbawa" dan termotivasi untuk terus bermain guna mencapai level atau ranking tertentu.

3. Teori Sosial: Peran Mobile Legends dalam Pembentukan Identitas Sosial Mahasiswa

- **Teori Interaksi Simbolik:** Dalam game online seperti Mobile Legends, pemain berinteraksi dengan orang lain menggunakan simbol-simbol tertentu (seperti nickname, avatar, atau pencapaian dalam game). Mahasiswa bisa mengkonstruksi identitas sosial mereka melalui status dan reputasi dalam game, yang dapat berpengaruh pada interaksi mereka di dunia nyata.
- **Teori Identitas Sosial (Tajfel & Turner):** Mahasiswa yang terlibat dalam komunitas Mobile Legends dapat membentuk kelompok sosial tertentu. Mereka mungkin mengidentifikasi diri dengan kelompok pemain MLBB dan merasakan

solidaritas, kebanggaan, atau bahkan persaingan antar tim atau komunitas. Hal ini berperan dalam pembentukan identitas sosial yang lebih kuat di kalangan mahasiswa.

4. Teori Pendidikan: Dampak Mobile Legends terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa

Bermain game, termasuk Mobile Legends, dapat mempengaruhi perilaku belajar mahasiswa, baik positif maupun negatif.

- **Teori Pembelajaran Sosial (Bandura):** Mobile Legends dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim, yang mungkin berguna dalam kehidupan nyata dan dalam lingkungan akademik. Keterampilan komunikasi dan kerjasama yang dipelajari dalam tim bisa diterapkan dalam proyek akademik atau organisasi kampus.
- **Teori Motivasi dan Kinerja:** Bagi sebagian mahasiswa, Mobile Legends dapat menjadi sumber motivasi yang baik sebagai cara untuk mengisi waktu luang atau mendapatkan hiburan setelah belajar. Namun, bagi sebagian lainnya, bermain game dapat menjadi distraksi yang mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan menyelesaikan tugas akademik.
- **Teori Teori Self-Regulation:** Mahasiswa yang memiliki kemampuan untuk mengatur diri sendiri mungkin bisa memainkan Mobile Legends dengan bijak, tanpa mengorbankan waktu belajar atau kualitas tidur. Namun, bagi mereka yang kurang bisa mengatur diri, permainan ini bisa menjadi gangguan besar terhadap prestasi akademik.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian lapangan atau *field research* dan jenis penelitiannya adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambar ciri, karakter, sifat dan model dari fenomena tersebut. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengolah dan menganalisis data secara kualitatif. Pengolahan dan analisis data

kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan (Samsinar et al., 2022). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Dampak Positif

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

yang berharga dan memperluas jaringan sosial mereka. Mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam yang menjadi narasumber dalam penelitian ini menyoroti dampak positif yang signifikan dari Mobile Legends: Bang Bang, khususnya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi. Game ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang membutuhkan koordinasi yang cepat dan jelas. Berinteraksi dengan pemain dari latar belakang yang beragam juga membantu mahasiswa membangun jaringan sosial yang luas, yang penting untuk mengembangkan koneksi profesional di masa depan dalam karier mereka. Bermain dengan orang-orang dari budaya yang berbeda juga meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang komunikasi antarbudaya dan keterampilan bahasa, yang sangat penting dalam dunia yang semakin global ini.

Dampak Negatif

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

Dampak Finansial

Bermain game online dapat memiliki dampak finansial yang signifikan bagi mahasiswa karena membutuhkan penggunaan kuota internet yang tidak sedikit. Selain itu, kebiasaan melakukan top-up untuk mendapatkan akses khusus dalam game juga dapat mempengaruhi keuangan mahasiswa jika tidak diatur dengan baik. Selain dampak finansial, bermain game online juga dapat meningkatkan tingkat stres mahasiswa,

terutama ketika mengalami kekalahan dalam pertandingan. Harapan untuk meraih kemenangan seringkali tidak sesuai dengan hasil yang diperoleh, menyebabkan tingkat stres yang tinggi. Secara keseluruhan, dampak negatif dari game online pada mahasiswa mencakup penurunan prestasi akademik, masalah kesehatan fisik dan mental, serta isolasi sosial. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat mengganggu waktu yang seharusnya dialokasikan untuk belajar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan *Mobile Legends* memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan mahasiswa, baik secara positif maupun negatif. Di satu sisi, game ini dapat meningkatkan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, dan strategi. Di sisi lain, jika tidak dikelola dengan baik, game ini dapat menyebabkan kecanduan, gangguan kesehatan fisik dan mental, serta penurunan prestasi akademik. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk mengelola waktu dengan bijak dan menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab. Dengan demikian, dampak negatif dari permainan *Mobile Legends* dapat diminimalkan dan manfaat positifnya dapat dimaksimalkan.

DAFTAR REFERENSI

- Afiani, A. S., Achmad, I. Z., Gustiawati, R., & Mahardhika, D. B. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. Universitas SinfaperbangsaKarawang, 5(2). <https://scholar.archive.org/work/x3vmm44v6raazdaspunoc7zkwe/access/wayback/http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/download/6110/pdf>.
- Amalia, N., & Naya, N. A. (2023). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Daud, R. F., Marini, M., & Monica, D. (2022). Pengaruh Game Online “Mobile Legend” dan Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1005>
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>

Samsinar, S., Wardana, S., & Aspila, A. (2022). Psychological Interaction between Da'i and Mad'u Against the Da'wah Process. *Palakka: Media and Islamic Communication*, 3(1), 23–35.

Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>