

Pengaruh Game Moba Terhadap Etika Komunikasi Pada Peserta Didik

Huda Nur Muchlisin¹, Nasrul Syarif²

^{1,2}Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

Email: 1huda.muchlisin17@gmail.com, 2mumtazoke@gmail.com

Keywords

Moba Games, Communication Ethics, Student

Abstract

Moba (Multi Player Battle Arena) game is one the types of games that currently popular among student in Indonesia. The game has unique characteristics, where players must communicate with their team while playing. However, the communication that occurs in moba game is not always positive, and often there is the use of inappropriate language and not in accordance with the communication ethics that should be. This study aims to determine the influence of moba games on communication ethics of Student. This research is a quantitative research correlational techniques on quantitative data obtained from the object of research, namely students at SMPN 01 Mojo Kediri Regency. The results of this research its The habit of playing moba games of students at SMPN 01 Mojo is high, seen from the frequency distribution of questionnaires answered by respondents from 5 indicators, namely compulsion, problems, conflict, sailance and withdrawal with the highest frequency of answers "often". The communication ethics of students at SMPN 01 Mojo is low, seen from the questionnaire answered by respondents from 5 indicators, namely respect, empathy, audible, clarity, and humble with the highest frequency of answers "often". There is an influence of moba games on students' communication ethics. Based on the results of simple regression analysis, the significance value is $2.707 > t$ table 0.176 . While the influence between moba games on students' communication ethics is 65% and is classified in the strong category.

Corresponding Author:

Huda Nur Muchlisin

Email:

huda.muchlisin17@gmail.com

Pendahuluan

Pada era digital saat ini, game berbasis komputer sudah berkembang pesat hingga membuat salah satu permainan yang populer diruang lingkup anak-anak dan remaja. Salah satu game populer yang banyak dimainkan yaitu

game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).¹ Dalam game moba terdapat role dan skill yang berbeda-beda. Role dibagi menjadi 5 yaitu fighter (exp lane), assassin (Jugler), dan marksman (gold lane), tanker/support (roamer), mage (mid laner). Setiap orang bermain memilih salah satu role atau karakter untuk dimainkan secara random untuk melawan tim musuh. Di dalam game moba juga terdapat yang dinamakan lane, yaitu jalur yang harus dijaga setiap pemain. Terdapat tiga lane dalam game moba dan setiap lane terdapat juga tiga tower yang harus dihancurkan agar sampai pada base utama tim musuh. Setiap tim juga harus berhadapan dengan tim musuh dengan keahlian yang berbeda-beda. Game *MOBA* merupakan salah satu permainan yang paling terkenal saat ini dan telah menarik pelajar, remaja, maupun dewasa untuk memainkannya.²

Games moba banyak kelebihan, seperti membangun keterampilan komunikasi, strategi dan kerjasama. namun beberapa riset telah menunjukkan bahwa intensitas permainan moba yang tinggi juga dapat memiliki dampak negatif bagi etika komunikasi para peserta didik. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa anak-anak yang sering bermain game moba cenderung memiliki tingkat komunikasi yang kurang sopan, kasar, dan memiliki tingkat empati yang rendah.³

Dalam kehidupan masyarakat terdapat norma yang mengatur tatakrama bergaul. Tatakrama untuk menghargai satu sama lain disebut sopan santun. Tatakrama pergaulan berfokus pada asas komunikasi seseorang bersama orang yang lain supaya merasa nyaman, bahagia dan tidak merugikan. Begitu juga saat bermain game komunikasi yang baik sangat dibutuhkan sehingga menciptakan lingkungan komunikasi yang sehat. Namun, komunikasi yang buruk dan kurang sopan saat bermain game berlanjut dalam kehidupan sehari-

¹ Abdurrahman Mulachela, Khairur Rizki, dan Y. A. Wahyuddin, “Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain),” *Indonesian Journal of Global Discourse* 2, no. 2 (2020): 32–51.

² Rachmad Soleh, Retno Indah Rokhmawati, dan Komang Candra Brata, “Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2,” t.t.

³ A. Fikri Amiruddin Ihsani dan Novi Febriyanti, “Etika Komunikasi Sebagai Kontrol Kesalehan Virtual dalam Perilaku Bermedia Masyarakat di Era Digital,” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* 2, no. 1 (26 Februari 2021): 24, <https://doi.org/10.36722/jaiss.v2i1.512>.

hari dan banyak terjadi di lingkungan peserta didik.⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game moba terhadap etika komunikasi pada peserta didik.

Metode

Pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi langsung objek penelitian adalah siswa di SMPN 01 Mojo Kabupaten Kediri. Sampel penelitian ini yaitu 107 responden dari total 340 populasi siswa kelas VIII SMPN 01 Mojo Kabupaten Kediri. Pengumpulan data dilaksanakan dengan cara teknik kuisioner dan observasi. Analisis yang digunakan adalah analisis regresi sederhana guna mengetahui pengaruh antara game moba dan etika komunikasi peserta didik yang diuraikan dengan cara deskriptif.

Hasil Dan Pembahasan

Melvin Defleur Dan Sandra Ballrokeach berpendapat didalam teorinya, ketergantungan seseorang pada media menyebabkan dampak yang buruk. Besar kecilnya ketergantuan pada media akan mempengaruhi dampak yang ada.⁵ Teori tersebut relevan di era sekarang, setiap orang bergantung pada media-media yang ada. Ketergantungan pada media menyebabkan dampak negatif dan dampak positif. Seperti contoh, sebagian besar murid sekolah saat ini ketergantungan terhadap sosial media. Banyak kasus siswa pada saat ini kecanduan terhadap game online yang dapat dimainkan pada komputer dan hp. Banyak orang tua dan keluarga yang tidak paham apa saja yang terjadi di media dan dampaknya kecuali yang diketahui dan dipelajari. Pernyataan ini perlu adanya Perhatikan penekanan dan pemaknaan. Ketika kita menggunakan media untuk memaknai dunia sosial, maka kita mengizinkan media membentuk karakter baik buruknya kita. semakin sering menggunakan media sehingga semakin besar pula ketergantungan kita terhadap media, semakin besar kemungkinan bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memiliki

⁴ Ihsani dan Febriyanti.

⁵ Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, h. 431.

efek. Tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama oleh media. Mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih, yang lebih bergantung pada media, akan paling terpengaruh. Pengaruh yang sangat mencolok ketika siswa tidak bisa mengontrol dirinya untuk menggunakan media secara bijak. Contohnya, siswa sering lupa waktu ketika bermain game. Karena besarnya ketergantungan terhadap game tersebut menyebabkan kecanduan yang akan membuat dampak negatif pada diri siswa itu sendiri.

Kebiasaan Bermain Game Moba

1. Dorongan bermain secara terus-menerus

Perilaku compulsion (dorongan untuk bermain game secara terus menerus), timbul akibat rasa penasaran dan meniru teman yang lain untuk bermain game yang sedang tranding. kehadiran game online tidak secara langsung ada di lingkungan responden, pasti ada siswa atau murid yang memainkan game online terlebih dahulu. Selain itu perilaku siswa yang menunjukkan *compulsion* adalah intensitas dalam bermain game bemain game moba setiap hari, bermain game lebih dari 4 jam sehari, bermain game disaat pelajaran berlangsung, bermain game saat jam istirahat dan juga pada waktu luang. adanya dorongan untuk bermain game secara terus menerus mengindikasikan adanya ketergantungan dan kecanduan terhadap game tersebut. Ketergantungan tersebut pada akhirnya akan menimbulkan berbagai dampak terhadap kehidupannya seperti terhadap perilaku maupun etika dalam berkomunikasi.

Penelitian yang diteliti oleh Mimi Ulfa tentang pengaruh game online terhadap perilaku remaja, frekuensi remaja bermain games online dalam seminggu tergolong tinggi yaitu sebanyak 48% (2-10) dalam seminggu. Begitu pula lama bermain game rata-rata remaja telah menghabiskan waktu 1-2 tahun. Selain itu, pengaruh game online terjadi pada nilai Pelajaran sebanyak 56%. Analisis yang sudah dilakukan, didapatkan data pengaruh kecanduan game online memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau

berpengaruh positif atau signifikan. Dengan diperkuat dari hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung $\geq t$ tabel, atau $23.472 \geq 0.196$.⁶

2. Problem dengan diri sendiri (*Problems*)

Dampak buruk dari ketergantungan media salah satunya game online, yaitu munculnya masalah terhadap kesehatan. Terbukti dari fenomena yang terjadi dikalangan pemain game moba yaitu mengalami insomnia/susah tidur. Faktor-faktor terjadinya insomnia salah satunya adalah hidup yang tidak beraturan. Memainkan game online secara berlebihan dan lupa waktu dapat mempengaruhi kualitas tidur yang baik. Seseorang yang suka bermain game online memiliki waktu tidur yang sedikit dan kualitas tidur yang buruk sehingga menyebabkan insomnia pada diri sendiri.⁷ Sebagaimana yang terdapat pada data deskriptif dalam penelitian ini, sebanyak 10 responden menjawab sering, 35 responden menjawab kadang-kadang, 7 responden menjawab selalu. Hal ini menunjukkan game moba memberikan dampak negatif bagi pemainnya.

Sejalan dengan hasil analisis tersebut, Sarah Haibanisa, dkk, Mengungkapkan dalam penelitiannya tentang dampak bermain game online terhadap kualitas tidur pada remaja SMA. Uji analisis dilakukan di SMA X Jakarta menunjukkan bahwa siswa yang sering memainkan game online yaitu laki-laki, remaja yang berusia 15-17 tahun, terdapat perbedaan kualitas tidur siswa SMA X Jakarta yang bermain game secara terus-menerus, jarang, dan sedang. Dari 58 siswa terdapat bahwa dari 58 siswa dengan intensitas bermain game online yang sedang, 35,8% diantaranya memiliki kualitas tidur yang baik. Serta dari 20 siswa dengan intensitas bermain game online yang tinggi, 13,7% diantaranya memiliki

⁶ Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, "Jurnal FISIP, Vol. 4, No.1 Februari, 2017, h. 11.

⁷ Desy Kusumaningrum, "Adiksi Game Online: Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Medika Hutama*, Vol 02, No 04, Juli 2021, h. 1232.

kualitas tidur yang buruk.⁸ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa game moba dapat berpengaruh terhadap kualitas tidur.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Islam Pandu Utomo yang mengungkapkan bahwa pengaruh buruk dari ketergantungan bermain game online itu sendiri sangatlah banyak seperti menjadi malas belajar, gemuk, gangguan penglihatan, pusing, malas makan, nyeri sendi, susah berkonsentrasi, susah tidur, susah bersosialisasi, sakit punggung, dan muncul masalah kesehatan seperti menurunnya kesehatan jantung dan lain sebagainya.⁹ Jadi, berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun game online dapat memberikan pengaruh positif bagi pemainnya namun secara keseluruhan game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif terhadap diri sendiri seperti kesehatan, menyita waktu, lupa beribadah dan lain sebagainya.

3. Konflik dengan orang lain (*Conflict*)

Kebiasaan bermain game moba biasanya karena meniru teman-teman atau mengikuti trend. Berdasarkan analisis deskriptif diketahui bahwa 25 responden memberi respon sering, 7 responden memberi respon selalu, 47 responden memberi respon kadang-kadang dan 28 responden memberi respon tidak pernah bermain game moba karena ikut trend. Jadi, dapat disimpulkan mayoritas responden bermain game moba karena ikut trend. Hal tersebut kemudian akan menggiring pemainnya pada tingkat kecanduan yang kemudian menimbulkan berbagai dampak baik negatif maupun positif. Namun diantara kedua dampak tersebut, dampak negatif lebih dominan dibandingkan dampak positif.

Dampak buruk game online bagi pemainnya diantaranya adalah dapat menimbulkan konflik dengan orang lain. konflik ini dipicu oleh komunikasi yang buruk antar pemain. Fenomena yang terjadi diantara para pemain yaitu bullying, saling mengejek dan berkata kotor baik melalui fitur chat maupun voice ketika tengah bertanding di arena game

⁸ Sarah Haibanisa, dkk, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Remaja SMA", *Jurnal Keperawatan*, VO. 7 No 2, 2022, h. 209.

online. Kata-kata yang diucapkan ketika bermain bersama lebih ke arah kata-kata yang tidak baik, hal ini terjadi karena rasa kesal dan emosional yang muncul ketika kalah sehingga dapat memuaskan diri dan dibarengi dengan sifat tempramen atau agresif seperti menggebrak meja atau melempar sesuatu yang ada disekitarnya.

4. Arti penting (*Sailance*)

Trend saat ini yang terjadi dikalangan siswa atau pelajar dan umumnya disemua kalangan remaja dan anak-anak yang suka bermain game online. Mereka sampai jadi lupa waktu dan secara sosial budaya, hubungan baik dengan teman, hubungan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama menjadi berkurang. Devita Rani, dkk dalam penelitiannya yang berjudul Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa, dari hasil penelitian tersebut didapatkan fakta tentang dampak negatif bermain game moba dari hasil wawancara dengan narasumber yaitu bermain game online bisa menguras banyak waktu dan ekonomi dengan tidak berguna, bermain secara terus menerus dana lupa waktu tidak ingat waktu ketika bermain game online bahkan bisa tidak peduli dengan orang lain dan sekitar. Mengekspresikan perasaan dengan kata-kata kotor maupun kasar ketika kalah dan tidak kompak, mengolok-olok kawan dan lawan, ada yang melalaikan waktu untuk kehidupan sehari-harinya. Dalam hal ini seperti berinteraksi dengan teman dari dunia nyata, melaksanakan ibadah, dan mendengarkan nasihat dari orang tua.

Adapun peserta didik di SMPN 01 Mojo, berdasarkan data deskriptif dapat diketahui bahwa sebanyak 7 responden memberi respon selalu, 17 responden memberi respon sering, 29 responden memberi respon kadang-kadang, dan 54 responden memberi respon tidak pernah. dari frekuensi jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa banyaknya responden memberi respon tingkat sosialisasi dengan teman/lingkungan kelasnya berkurang karena keasyikan bermain game moba. Namun dalam

hal ibadah peserta didik tidak melalaikan kewajibannya meskipun asyik bermain game moba. Hal ini ditunjukkan dengan 70 responden yang memberi respon tidak pernah lalai dalam beribadah akibat asyik bermain game moba. Demikian juga dalam hal membantu orang tua, diketahui sebanyak 3 responden memberikan jawaban selalu, 1 responden memberi respon sering, 25 responden memberi respon kadang-kadang, dan 78 responden memberi respon tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih untuk membantu orang tua daripada bermain game moba. Berdasarkan paparan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa game online tidak membuat peserta didik mengabaikan kewajiban beribadah dan juga tidak melalaikan kewajiban untuk membantu orang tua.

Etika Komunikasi di SMPN Mojo

Etika komunikasi peserta didik dalam penelitian ini dapat dilihat dari 4 aspek yaitu: *Respect* (Sikap Menghargai), *Audible* (Dapat Dimengerti), *Clarity* (Kejelasan), *Humble* (Kesantunan). Indikator dari dimensi *respect/sikap menghargai* diantaranya adalah bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan timbulnya sikap apatis terhadap orang lain dan mengacuhkan orang disekitar. Tidak hanya orang dewasa, mulai anak-anak, remaja awal belasan tahun, bahkan ada juga wanita yang sudah mulai menggemari aktivitas bermain game online yang sedang trend di masyarakat. Pemain game cenderung tidak peduli dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi yang semestinya harus selalu dijaga dengan baik terkesan menurun karena semua sibuk dengan game online. Kebiasaan ini sangat mempengaruhi etika berkomunikasi antar individu satu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, dan juga kelompok dengan kelompok.

Sedangkan hasil analisis deskriptif dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dari pernyataan angket tentang “saya memberikan perhatian penuh saat orang lain sedang berbicara” menunjukkan tingkat frekuensi tertinggi yaitu 62 dengan kategori sering. Begitu juga dengan pernyataan “saya tersenyum saat

berbicara dengan teman” menunjukkan frekuensi tertinggi 56 dengan kategori sering. Pernyataan lain tentang “menganggukkan kepala saat mengerti bahan pembicaraan yang dibicarakan” juga menunjukkan frekuensi sering sebanyak 50 responden. Dari paparan data diatas menunjukkan bahwa tingkat empati peserta didik di SMPN 01 Mojo tergolong baik.

Pengaruh GameMoba Terhadap Etika Komunikasi Peserta Didik di SMPN 01 Mojo Kabupaten Kediri

Game moba merupakan video game online yang marak dikalangan pelajar mulai dari anak-anak, remaja, maupun dewasa. Game moba tentu membuat pengaruh untuk playernya, baik pengaruh negatif ataupun pengaruh positif. Namun pada kenyataannya, dampak negatif lebih dominan berpengaruh terhadap para pemainnya. Diantara dampak negatif yang lazim terjadi yaitu mengarah pada etika komunikasi, dimana para pemain cenderung menggunakan komunikasi yang buruk ketika sedang mabar game online terutama ketika mengalami kekalahan maupun mendapatkan tim yang tidak kompak. Selain itu, bermain game moba dapat menyebabkan interaksi sosial seseorang dengan teman/lingkungan sekitarnya mengalami gangguan. Hal ini ditunjukkan dengan sikap agresif, acuh, dan tidak menghiraukan orang lain.

Kesimpulan

Pengaruh game moba terhadap etika komunikasi di SMPN 01 Mojo melalui analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai signifikansi dari tabel Coefficients sebesar $0,008 < 0,05$, kesimpulannya adalah bahwa variabel Game Moba (X) berpengaruh terhadap variabel Etika Komunikasi (Y). Dari output model summary diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,065, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Game MOBA) terhadap variabel terikat (Etika Komunikasi) adalah sebesar 65%. Angka tersebut berada pada interval 0,51 – 0,75 yang berarti tergolong pada kategori kuat.

Tentang dampak positif dan negatif bermain game moba agar dapat memberikan edukasi dini kepada peserta didik sehingga dampak-dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain game online dapat diminimalisir.

Daftar Rujukan

- Ihsani, A. Fikri Amiruddin, dan Novi Febriyanti. "Etika Komunikasi Sebagai Kontrol Kesalehan Virtual dalam Perilaku Bermedia Masyarakat di Era Digital." *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* 2, no. 1 (26 Februari 2021): 24. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v2i1.512>.
- Mulachela, Abdurrahman, Khairur Rizki, dan Y. A. Wahyuddin. "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)." *Indonesian Journal of Global Discourse* 2, no. 2 (2020): 32–51.
- Soleh, Rachmad, Retno Indah Rokhmawati, dan Komang Candra Brata. "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2," t.t.
- Wibowo, Tony. "Studi Faktor Pendukung Popularitas Multiplayer Online Battle Arena dengan Pendekatan Kuantitatif." *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 28 Juni 2021, 1–7. <https://doi.org/10.31937/si.v12i1.1951>.
- Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, h. 431.
- Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru," *Jurnal FISIP*, Vol. 4, No.1 Februari, 2017, h. 11.
- Desy Kusumaningrum, "Adiksi Game Online: Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Medika Hutama*, Vol 02, No 04, Juli 2021, h. 1232.
- Sarah Haibanisa, dkk, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Remaja SMA", *Jurnal Keperawatan*, VO. 7 No 2, 2022, h. 209.