



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 7086-7100

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legends Terhadap Etika Berkomunikasi

Pardiaman Sinaga^{1✉}, Silviana Purwanti², Johantan Alfando Wikandana Sucipta³,

Jaka Farih Agustian⁴

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Mulawarman

Email: pardi144sinaga@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menentukan seberapa besar pengaruh kecanduan game Mobile Legends (Variabel X) terhadap etika berkomunikasi (Variabel Y). Metode penelitian yang digunakan ialah dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini ialah 100 mahasiswa Universitas Mulawarman dipilih melalui teknik simple random sampling, metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori ketergantungan media (*Dependency Media Theory*) yang menyatakan media modern atau yang sering disebut media baru menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menyebabkan ketagihan atau ketergantungan. Metode statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi sederhana menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistics versi 29 for windows*, seperti uji validitas, reliabilitas, regresi sederhana, dan hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kecanduan game Mobile Legends memiliki nilai thitung sebesar 3,070 dengan tingkat signifikansi 0,000 dan nilai ttabel sebesar 1,987 dengan kriteria uji hipotesis yaitu nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel (3,070 lebih besar dari 1,987) dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05). Dengan demikian, H1 diterima, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh dari kecanduan game Mobile Legends terhadap etika berkomunikasi.

Kata kunci: *Game Mobile Legends, Etika Berkomunikasi, Kecanduan*

Abstract

The purpose of this study is to determine how much influence Mobile Legends game addiction (Variable X) has on communication ethics (Variable Y). The research method used is a quantitative approach. The subjects in this study were 100 Mulawarman University students selected through simple random sampling technique, the data collection method used a questionnaire. The theory used in this study is the theory of media dependency (Dependency Media Theory) which states that modern media or what is often called new media is very important in everyday life and can cause addiction or dependence. The statistical method used in this research is simple regression using the help of the IBM SPSS Statistics version 29 for windows program, such as validity, reliability, simple regression, and hypothesis testing. The results showed that the Mobile Legends game addiction variable had a tcount value of 3.070 with a significance level of 0.000 and a ttable value of 1.987 with hypothesis testing criteria, namely the tcount value is greater than the ttable value (3.070 is greater than 1.987) with a significance value (less than 0.05). Thus, H1 is accepted, which shows that there is an effect of Mobile Legends game addiction on communication ethics.

Keywords: *Mobile Legends Game, Communication Ethics, Addiction*

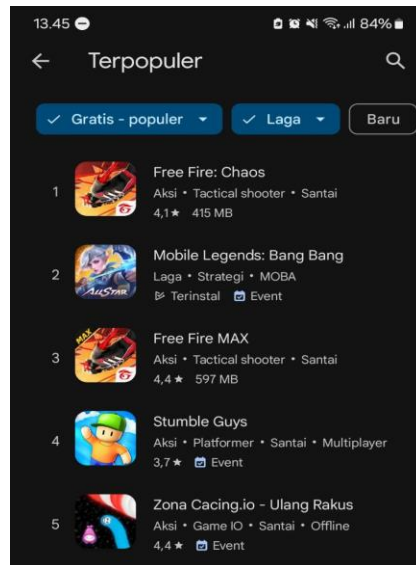
PENDAHULUAN

Internet dan *game online* sangat populer di Indonesia, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Menurut APJII, pada tahun 2023, ada sekitar 215,6 juta pengguna internet di Indonesia, atau sekitar 78% dari total populasi 275,8 juta jiwa. Ini adalah peningkatan sebesar 1,17% dari periode sebelumnya. Pada tahun 2022, diperkirakan ada sekitar 180 juta pemain *game* di Indonesia, atau sekitar 64,5% dari total populasi. Dengan jumlah ini, Indonesia berada di posisi ketiga di Asia dalam hal jumlah pengguna internet. *Game online* telah menjadi kecanduan tren baru karena menyenangkan dan bisa membuat orang ketagihan. Jika seseorang cenderung melihat atau bermain *game*, mereka bisa menjadi kecanduan.

Game online sangat diminati oleh remaja termasuk pelajar dan mahasiswa, khususnya yang berbasis MOBA (*multiplayer online battle arena*). Salah satu contohnya adalah *game Mobile Legends*, sebuah *game* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini sangat populer dan memiliki banyak pemain. *Mobile Legends* adalah *game* strategi yang mempertemukan dua tim dalam sebuah arena. Pemain tidak hanya bermain sendiri, tetapi juga bisa bermain bersama lima orang sekaligus.

Menurut Mewalia dkk. (2020) *Mobile Legends* adalah *game online* yang memungkinkan interaksi sosial yang intensif dan menarik, serta memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan. *Game Mobile Legends* dibuat dan dikeluarkan oleh Moonton, sebuah perusahaan asal Tiongkok, pada 11 Juli 2016. *Game* ini terkenal sebagai permainan yang menuntut strategi ketika bermain, sehingga memberikan pengalaman baru, di mana kita dapat berkomunikasi lebih erat dengan orang lain, sambil menikmati keseruan bermain *game*. *Game* ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam tim yang terdiri dari 5 orang.

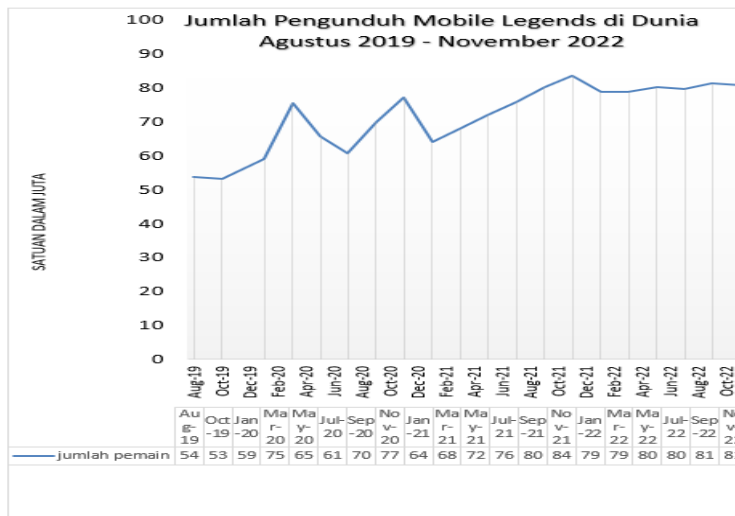
Gambar 1. Peringkat *Game* Terpopuler di aplikasi *Play Store*



Sumber: aplikasi *playstore* 2024

Berdasarkan tangkapan layar yang diambil peneliti pada tanggal 19 April 2024, dapat dilihat bahwa *game* terpopuler peringkat satu merupakan *game Free Fire* dengan jenis *battle royale* dan *game Mobile Legends* merupakan *game* terpopuler peringkat dua, di sisi lain menjadi *game* peringkat satu terpopuler pada jenis MOBA di aplikasi *Play Store*.

Banyak pemain yang menjadi kecanduan bermain *Mobile Legends*, salah satunya karena grafik yang menarik dan beragam karakter dengan kemampuan unik. Beberapa orang memainkan *game* ini untuk mengisi waktu luang, sementara yang lain bermain hingga melupakan waktu demi mencapai rank tertinggi. Sayangnya, kata-kata kasar sering terdengar dari beberapa pemain yang kalah dalam permainan. *Mobile Legends* adalah *game* yang sangat populer dengan banyak pengguna. Kita bisa melihat seberapa banyak orang yang telah mendownload *game* ini dari *Play Store* di *Smartphone* kita.



Gambar 2. Data Pengunduh *Game Mobile Legends* di Dunia

Sumber: activeplayer.io (2024)

Berdasarkan sumber data dari *website* activeplayer.io yang tertera pada grafik data diatas terlihat peningkatan pengunduh *game Mobile Legends* didunia yang sangat drastis, yang awalnya sebanyak 53,5 juta orang pengunduh per agustus 2019 menjadi 83,6 juta orang pengunduh per november 2021.



Gambar 3. Data *Game* Paling disukai di Indonesia

Sumber: databoks.katadata.co.id (2024)

Menurut *website* databoks.katadata.co.id diantara 10 *game mobile* yang paling disukai di Indonesia, *game Mobile Legends* menduduki peringkat pertama yang paling disukai dibandingkan *game mobile* lainnya, dengan persentase sebanyak 67% sedangkan yang lainnya berada dibawah persentase 30%.

Akan tetapi *game Mobile Legends* menyebabkan rendahnya etika dan moralitas penggunanya. Mutiah dkk. (2019) menjelaskan bahwa etika komunikasi dalam pelaksanaannya antara lain bisa dilihat dari cara berkomunikasi yang sopan, dari sini terlihat bahwa cara kita berkomunikasi adalah cerminan dari kepribadian kita yang santun.

Akibat kecenderungan bermain *game Mobile Legends* banyak pengguna menjadi kecanduan yang merubah etika berkomunikasi dari pemainnya mulai dari nama pengguna

didalam *game* hingga menunjukkan sikap agresif serta memakai *trash talk* saat bermain. Pemain mengeluarkan perilaku agresif, baik secara verbal maupun non verbal, yang dapat merusak kerjasama dalam tim dan menyebabkan kekalahan. Ada banyak kasus di mana bermain *Mobile Legends* tanpa disadari telah menimbulkan perilaku agresif, emosi negatif, dan kekerasan verbal

Menurut Wibisono dan Naryoso (2019) agresi didefinisikan sebagai tindakan yang sengaja dilakukan untuk melukai orang lain. Perilaku ini bersifat negatif dengan kecenderungan menyakiti, baik secara fisik (nonverbal) maupun verbal. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan agresi termasuk lingkungan, pergaulan, pengawasan orang tua, dan penggunaan media yang tidak bijaksana.

Agresi verbal adalah bentuk agresi yang dilakukan secara lisan terhadap sasaran agresi. Menurut Karyanti (2018) agresi verbal bisa berupa kata-kata kasar atau kata-kata yang dapat menyakiti, melukai, menyinggung perasaan, atau membuat orang lain menderita. Agresi verbal langsung adalah perilaku agresi verbal yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok secara langsung kepada orang lain atau kelompok lain, contohnya menghina seseorang dengan kata-kata kasar. Menurut Bandura (2018), pengalaman berperan penting dalam membentuk tindakan agresif seseorang. Tindakan agresif yang dilakukan hari ini memiliki kecenderungan untuk memperkuat perilaku agresif di masa mendatang. Konsep ini menggambarkan pola perilaku yang berkembang dari hasil-hasil yang diperoleh dari interaksi agresif. Dengan demikian, pengalaman saat ini berpotensi membentuk landasan untuk respons agresif yang lebih intensif di masa depan. Ini menyoroti pentingnya pengawasan dan intervensi untuk mengarahkan pola perilaku agar lebih positif dan konstruktif. Dengan pemahaman akan dampak pengalaman terhadap perilaku, upaya-upaya pencegahan dan penanganan konflik bisa lebih terarah dan efektif. berikutnya.

Menurut Usoh (2024). Penyebab kecanduan *game Mobile Legends* pada remaja dapat dibagi menjadi faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal termasuk tekanan atau dorongan dari orang lain untuk menjadi *pro player* atau menjadi joki, sedangkan faktor internal termasuk keinginan mencapai rank atau peringkat tertinggi, merasa terhibur, dan keinginan menjadi *pro player* atau menjadi joki.

Orang kecanduan *game Mobile Legends* biasanya menghabiskan waktu sepanjang hari hanya untuk bermain, yang bisa berdampak negatif pada lingkungan sekitar karena mereka menjadi kurang peduli. Di Indonesia, perilaku kasar atau *Trash-talk* dalam bermain *game* dapat mempengaruhi etika komunikasi. Menurut Rizal (2022) *Trash-talk* adalah perilaku berbicara kasar yang bisa memicu persaingan yang merusak atau memotivasi

seseorang. Perilaku ini bisa berupa pamer, mengintimidasi, memprovokasi, atau merendahkan lawan, baik secara verbal maupun non-verbal.

Menurut Faris (2017) ada dua kategori faktor yang menyebabkan seseorang melakukan *trash-talk*. Faktor pertama berasal dari dalam game itu sendiri, atau internal, seperti keterbatasan bahasa, ketidaktahuan tentang aturan *game*, dan sifat egois pemain. Faktor kedua adalah eksternal, atau berasal dari luar *game*, seperti lingkungan pemain. Menurut Mustofa (2018) *Trash-talk* dapat merusak atau mengganggu kenyamanan pemain lain dalam bermain *game*. Jika dikaitkan dengan fenomena masalah dilapangan peneliti melihat mahasiswa sering terkena dampak dari pengaruh *game Mobile Legends* yang dapat merubah etika berkomunikasi mereka. Hal itu didukung dengan diadakannya kompetisi atau turnamen *game Mobile Legends* oleh organisasi mahasiswa yang target pesertanya yaitu mahasiswa unmul, hal ini menjadi bukti bahwa ternyata banyak pengguna *game Mobile Legends* di lingkungan kampus terutama di Universitas Mulawarman, berikut bukti gambarnya:



Gambar 4. Poster Turnamen *Game Mobile Legends* di Unmul

Sumber : KBMK UNMUL dan UKM Olahraga FISIP UNMUL

Tujuan penelitian ini ialah menganalisis pengaruh kecanduan *game mobile legends* terhadap etika berkomunikasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi untuk penelitian yang akan dilakukan adalah mahasiswa Universitas Mulawarman, menurut data dari *website* resmi Universitas Mulawarman jumlah populasi adalah 31.975 mahasiswa. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah *probability sampling*, *simple random sampling*, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi (mahasiswa Universitas Mulawarman) untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Adapun penentuan populasi dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan rumus Slovin. Maka disesuaikan oleh peneliti menjadi 100 orang responden.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu mengumpulkan data melalui daftar pertanyaan atau kuesioner, yang terdiri dari sejumlah pernyataan tertulis yang dijawab secara tertulis oleh responden menggunakan media *Google Form*. Selanjutnya, skala Likert akan digunakan untuk menguji hasil kuesioner. Program SPSS versi 29.0 untuk Windows akan digunakan untuk menganalisis seluruh data.

Teknik yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan regresi sederhana untuk melihat kekuatan dari pengaruh antara variabel *independent* (*Game Mobile Legends*) terhadap variabel *dependent* (Etika Berkomunikasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan memaparkan jawaban rumusan masalah yang sudah ditentukan pada bab sebelumnya yaitu pada bagian rumusan masalah. Sebelum menjawab rumusan masalah, peneliti akan melakukan analisis regresi liner sederhana menggunakan program SPSS versi 29. Hubungan secara linier antara variable bebas (X), yaitu kecanduan *game Mobile Legends*, dan variabel terikat (Y), yaitu etika berkomunikasi, ditunjukkan dengan analisis regresi liner sederhana.

Gambar 5. Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.460 ^a	.212	.204	2.12774

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Mobile Legends

Sumber: Diolah pada SPSS (2024)

Berdasarkan gambar 5 diperoleh bahwa nilai koefisien korelasi/hubungan (R) sebesar 0,460 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,212 diperoleh. Ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel bebas (Kecanduan Game Mobile Legends) terhadap variabel terikat (Etika Berkomunikasi) adalah 21,2%.

Dengan menggunakan SPSS versi 29.0, peneliti melakukan analisis regresi linier sederhana dan menemukan bahwa ada pengaruh antara variabel X dan Y. Ini ditunjukkan oleh koefisien persegi atau koefisien determinasi 0,212 dan besaran signifikansi 21,2%. Dengan begitu, hipotesis H0 ditolak dan hipotesis H1 diterima.

Gambar 6. Uji Nilai Signifikansi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	119.076	1	119.076	26.302	.004 ^b
	Residual	443.674	98	4.527		
	Total	562.750	99			

a. Dependent Variable: Etika Berkomunikasi

b. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Mobile Legends

Sumber: Diolah pada SPSS (2024)

Hasil menunjukkan bahwa nilai F hitung adalah 4,527 dan tingkat signifikansi adalah 0,004 di bawah 0,05. Dengan demikian, variabel Kecanduan Game Mobile Legends (X) terhadap variabel Etika Berkomunikasi (Y) dapat diprediksi dengan menggunakan model regresi

Gambar 7. Koefisien Regresi Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	3.132	5.249		.597	.555
	Kecanduan Game Mobile Legends	.413	.134	.471	3.070	.004

a. Dependent Variable: Etika Berkomunikasi

Sumber: Diolah pada SPSS (2024)

Berdasarkan gambar 7, nilai Constant (a) adalah 3,132, dan nilai Kecanduan *Game Mobile Legends* (b/koefisien regresi) adalah 0,413, dengan begitu persamaan regresinya ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 3,132 + 0,413$$

Persamaan ini dapat diartikan sebagai berikut:

- Nilai Constant (a) adalah 3,132, yang menunjukkan bahwa nilai konsisten variabel Etika Berkomunikasi adalah 3,132;
- Koefisien regresi X sebesar 0,413 menunjukkan bahwa Sebagai hasil dari koefisien regresi yang positif, dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Gambar 8. Hasil Analisis Koefisien Regresi Sederhana SPSS

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.132	5.249		.597	.555
	Kecanduan Game Mobile Legends	.413	.134	.471	3.070	.004

a. Dependent Variable: Etika Berkomunikasi

Sumber: Diolah pada SPSS (2024)

- Berdasarkan nilai signifikansi, variabel Kecanduan Game Mobile Legends (X) berpengaruh terhadap variabel Etika Berkomunikasi (Y). Nilai signifikansi untuk variabel ini adalah 0,004, yang kurang dari 0,05.
- Berdasarkan nilai t, maka disimpulkan variabel kecanduan Game Mobile Legends (X) berpengaruh terhadap variabel Etika Berkomunikasi (Y). Oleh karena itu persamaan yang dihasilkan adalah $Y = 3,132 + 0.413 X$,

Persamaan ini berlaku bagi populasi dalam penelitian ini, jadi terlebih dahulu dilakukan pengujian koefisien regresi agar dapat digeneralisasikan untuk semua mahasiswa di lingkungan responden. Penulis menguji bagaimana kecanduan bermain game Mobile Legends berdampak negatif pada kebiasaan berkomunikasi. Oleh karena itu, dapat dituliskan H0 dan H1 adalah sebagai berikut:

- Hipotesis Nol (H0) : menyatakan bahwa tidak ada pengaruh kecanduan *game Mobile Legends* terhadap etika berkomunikasi mahasiswa Universitas Mulawarman.
- Hipotesis Alternatif (H1) : menyatakan bahwa ada pengaruh kecanduan *game Mobile Legends* terhadap etika berkomunikasi mahasiswa Universitas Mulawarman.

Temuan menunjukkan bahwa nilai t-uji sebesar 3,07 berada pada daerah penolakan H0, dengan titik kritis pada tabel distribusi t sebesar 1,987, yang berarti thitung lebih besar dari ttabel = 3,07 lebih besar dari 1,987.

Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa kecanduan *game Mobile Legends* terhadap etika berkomunikasi mahasiswa Universitas Mulawarman memiliki efek positif yang signifikan, dengan rata-rata persentase 21,2%. Orang-orang yang terlalu sering bermain *game Mobile Legends* dapat menjadi kecanduan dan menghabiskan banyak waktu yang sia-sia hanya untuk bermain daripada melakukan aktivitas atau kegiatan lain. Akibatnya, mereka mungkin menganggap game lebih penting daripada hal lain.

Selain itu, pemain *game Mobile Legends* dapat mengalami berbagai emosional, seperti menjadi marah ketika mereka merasakan kekalahan, mengganggu pemain lain

dengan kata-kata kasar dan panggilan tidak sopan, yang dapat mengakibatkan kurangnya etika komunikasi pemain *game Mobile Legends* dan dapat dibawa ke dunia nyata.

Sakti (2022) menjelaskan bahwa ketergantungan pada *game Mobile Legends* dapat diidentifikasi melalui unsur-unsur berikut: dorongan, penarikan diri, dan masalah interpersonal. Ketika seseorang melupakan aktivitas lain, pikiran, perasaan, dan tingkah lakunya menjadi dominan.

Semua variabel yang dikaji dalam penelitian akan dibahas pada bagian berikut. Berbicara tentang indikator untuk masing-masing aspek akan dimulai dengan aspek pertama.

Dorongan (Motivasi)

Motivasi untuk bermain *game Mobile Legends* secara berkepanjangan berasal dari fakta bahwa seseorang bermain *game* ini dengan meniru teman-temannya. Meskipun *game Mobile Legends* tidak selalu hadir di antara responden, ada beberapa orang yang memulainya terlebih dahulu, dan orang-orang yang terlibat dalam diskusi ini mungkin mengetahui atau meniru dari teman-teman mereka.

Dengan demikian, motivasi untuk bermain *game Mobile Legends* secara berkelanjutan yang disebabkan oleh kecenderungan meniru teman-teman lainnya menunjukkan adanya korelasi. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menggunakan standar evaluasi yang didasarkan pada skor rata-rata; indikator ini mendapatkan total 424 skor dan dapat dianggap berada dalam kategori sangat tinggi. Berikutnya, akan dibahas item kedua dari aspek dorongan dalam variabel X, yaitu alasan saya bermain *game Mobile Legends* karena mengikuti tren saat ini.

Penarikan Diri

Salah satu efek buruk dari bermain *game Mobile Legends* terlalu lama adalah risiko menjadi kecanduan, yang membuat sulit untuk berhenti bermain. Pemain cenderung menghabiskan banyak waktu setiap hari untuk bermain *game* tersebut. Menurut responden, sulit untuk menghindari bermain *game Mobile Legends*. Salah satu dari mereka mengatakan bahwa ada banyak alasan mengapa mereka bermain *game Mobile Legends* setiap hari karena mereka sudah terbiasa dengan permainan dan resah jika tidak bermain.

Oleh karena itu, responden pasti bermain *Mobile Legends* untuk mengisi waktu mereka dalam satu hari. Dengan skor 396, ini termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa responden tidak dapat menahan diri untuk tidak bermain *game Mobile Legends*,

Saat pemain *Mobile Legends* mengalami kekalahan dalam permainan, mereka pasti akan tertarik untuk mencoba lagi. Pemain merasa bahwa kegagalan mereka sebelumnya terbayar ketika mereka akhirnya memenangkan pertandingan, yang membuat mereka lebih tertarik untuk menghadapi lawan mereka berikutnya.

Rasa penasaran untuk permainan berikutnya muncul setelah pemain memenangkan pertandingan karena kepuasan atas kemenangan. Ini menunjukkan kemungkinan bahwa peserta mungkin telah mengalami ketergantungan pada permainan *Mobile Legends*. Indikator kedua dalam dimensi penarikan diri yaitu munculnya rasa penasaran dengan permainan selanjutnya dalam *game Mobile Legends* menerima skor 431, yang menunjukkan bahwa indikator ini termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Masalah Interpersonal

Game Mobile Legends telah menjadi tren di kalangan semua usia, terutama di kalangan mahasiswa yang sangat menyukainya. Mereka sering lupa waktu, karena waktu yang mereka habiskan bersama berkurang, hubungan sosial mereka dengan teman dan keluarga terputus.

Akibatnya, bermain *game Mobile Legends* menyebabkan masalah interpersonal, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa game tersebut membuat kita kurang berinteraksi dengan orang-orang di sekitar kita. Indikator ini memperoleh total 428 skor dan dapat disimpulkan berada dalam kategori sangat tinggi,

Berlebihan dalam bermain *game Mobile Legends* dapat menyebabkan efek negatif, yaitu kecanduan. Seseorang akan terus berpikir tentang *game* ini dan gelisah ketika mereka tidak dapat memainkannya dalam satu hari. Oleh karena itu, bermain *game Mobile Legends* dapat menyebabkan masalah dengan orang lain, terutama karena kecenderungan untuk menggunakan kata-kata kasar saat terganggu. Seperti yang ditunjukkan oleh evaluasi yang dilakukan dengan kriteria penilaian ditentukan dari nilai rata-rata, berarti ini memiliki korelasi. Indikator ini menerima skor total 444, yang menempatkannya dalam kategori sangat tinggi.

Kesopanan

Segala perilaku yang dapat diterima secara pribadi dan sosial disebut etika, termasuk aturan tata krama sehari-hari hingga keputusan yang berdampak pada pekerjaan kita, hubungan dengan teman, keluarga, dan lingkungan kita. Dalam etika berkomunikasi, kepedulian kepada orang lain, lingkungan, dan unsur-unsur lainnya menunjukkan moralitas

yang tinggi atau rendah. Misalnya, jika seseorang sangat senang bermain *Mobile Legends*, mereka mungkin menolak membantu orang lain karena mereka merasa terganggu.

Banyak orang yang menjawab bahwa saat mereka bermain *Mobile Legends* dengan asyik, mereka cenderung menolak permintaan bantuan dari orang lain, seperti saat orang tua meminta mereka melakukan tugas sehari-hari seperti makan, mandi, tidur, atau belajar. Semua orang mungkin mengalami pengalaman sehari-hari yang sangat mirip dengan fenomena ini. Berdasarkan analisa data kriteria penilaian dapat dilihat dari nilai rata-rata, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan ini berada dalam kategori sangat tinggi, dengan total skor jawaban dari responden yang menunjukkan kecenderungan ini, yaitu menolak bantuan saat bermain *game*, memperoleh skor 452.

Jika terlalu lama bermain *Mobile Legends*, pemain *game Mobile Legends* tersebut cenderung mengacuhkan orang-orang yang berada di sekitarnya, yang merupakan contoh tingkat kesopanan berikutnya. Perilaku ini dapat menyebabkan pemain menjadi apatis terhadap orang lain, yang berarti mereka cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar mereka. Kebiasaan ini sangat memengaruhi etika komunikasi, baik antarindividu maupun kelompok. Oleh karena itu, total skor 431 diberikan kepada responden terkait kecenderungan mereka untuk tidak peduli dengan orang-orang di sekitar mereka saat bermain *game Mobile Legends*. Ini masuk dalam kategori sangat tinggi

Kesantunan

Contoh perilaku yang melanggar etika berkomunikasi adalah perilaku diskriminatif, ejekan, atau yang sering disebut sebagai *bullying*, yang dapat terjadi saat bermain *Mobile Legends*. Responden memprovokasi pemain lain yang kalah, menggunakan kata-kata kasar, dan mengejek mereka karena senang bermain *game* dan menghadapi tantangan. Tidak hanya memarahi pemain yang kalah dalam permainan, tetapi ketika kita kalah dan pemain lain menang, kita mungkin tergoda untuk memarahi dan mem-*bully* mereka juga. Kami kadang-kadang merasa senang ketika pemain yang kalah dalam *game Mobile Legends* berperilaku dengan cara yang tidak adil. Ada beberapa alasan untuk perilaku ini, seperti menjadi iseng, tidak tahu tentang latar belakang pemain tersebut, atau bahkan menjadi gangguan yang disebabkan oleh kecanduan *game*. Bagian dari kecerdasan emosional (EQ) seseorang adalah kesadaran diri yang baik. Studi ini menemukan bahwa ketika orang menjadi kecanduan *game Mobile Legends*, kesantunan mereka menurun.

Kepedulian

Salah satu efek negatif bermain *Mobile Legends* adalah saat bermain perhatian hanya terfokus pada permainan dan tidak pada orang lain di sekitar kita. Ini dapat menyebabkan orang lain merasa diabaikan dan diabaikan. Semua jawaban responden menghasilkan skor total sebesar 450 karena tidak menghormati atau tidak mendengarkan pendapat orang lain. Ada kemungkinan bahwa perilaku ini termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Budaya bergotong-royong yang melibatkan semua orang masih kuat di banyak tempat, terutama di antara mahasiswa Universitas Mulawarman, tempat penelitian ini dilakukan. Namun, ketergantungan pada media baru, seperti *game Mobile Legends*, seringkali mengakibatkan kurangnya kepedulian untuk bekerja sama atau membantu orang lain. Ketakutan terbesar adalah ketika responden mempertahankan sikap tidak peduli saat berada di masyarakat karena terlalu asyik bermain *game Mobile Legends*, hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk menata kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, peneliti mendapatkan kategori sangat tinggi dengan skor total 465 berdasarkan semua jawaban responden tentang korelasi antara bermain *game Mobile Legends* dan kemampuan untuk membantu orang lain atau bekerja sama.

Berdasarkan hasil analisis skala likert untuk setiap indikator dari masing-masing aspek variabel X dan Y, maka dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang masing-masing memiliki skor dalam pembagian kategori. Dengan demikian, tabel berikut dapat membantu mengevaluasi pendapat responden dengan jumlah nilai yang diberikan dan ke dalam klasifikasi apa mereka termasuk:

Tabel 1. Kategori Penilaian

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Skor	Kategori
1	Kecanduan <i>Game Mobile Legends</i> (X)	Dorongan	X.1	424	Sangat Tinggi
			X.2	414	Tinggi
Penarikan Diri		X.3	396	Tinggi	
		X.4	431	Sangat Tinggi	
Masalah Interpersonal		X.5	428	Sangat Tinggi	
		X.6	444	Sangat Tinggi	
4	Etika Berkomunikasi (Y)	Kesopanan	Y.1	452	Sangat Tinggi
			Y.2	431	Sangat Tinggi
Kesantunan		Y.3	458	Sangat Tinggi	
		Y.4	450	Sangat Tinggi	
6		Kepedulian	Y.5	450	Sangat Tinggi

			Y.6	465	Sangat Tinggi
--	--	--	-----	-----	---------------

Sumber: Diolah pada SPSS (2024)

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan Teori Ketergantungan Media oleh Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach (1975) sebagai kerangka teoretis, ditemukan bahwa kecanduan game Mobile Legends memiliki pengaruh signifikan terhadap etika berkomunikasi mahasiswa. Temuan ini menegaskan relevansi Teori Ketergantungan Media dalam konteks penggunaan game Mobile Legends oleh mahasiswa, di mana ketergantungan yang tinggi pada game Mobile Legends berhubungan dengan perubahan signifikan dalam perilaku komunikasi. Dengan begitu penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat ketergantungan mahasiswa pada game Mobile Legends, semakin besar pengaruhnya terhadap etika berkomunikasi mereka, sesuai dengan pandangan teori bahwa media memengaruhi kehidupan individu yang bergantung padanya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh bahwa menurut analisis regresi linear sederhana, hasilnya adalah $Y = 3,13 + 0,41X$, dengan variabel X menunjukkan kecanduan game Mobile Legends terdiri dari tiga aspek: dorongan, penarikan diri, dan masalah interpersonal. Sementara itu, variabel Y menunjukkan etika berkomunikasi dengan tiga dimensi, yaitu kesantunan, kepedulian, dan kesopanan. Selanjutnya, diamati bahwa hasil thitung sebesar 3,070 lebih besar dari nilai ttabel sebesar 1,987, yang berarti bahwa thitung lebih besar dari ttabel karena hasil thitung lebih besar dari nilai ttabel sebesar 1,987. Oleh karena itu, jumlah thitung lebih besar dari jumlah ttabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh etika berkomunikasi pada kecanduan game Mobile Legends.

Dengan menggunakan korelasi *product moment*, diketahui bahwa rhitung = 0,460, yang menunjukkan bahwa dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05), korelasi berdasarkan interval nilai r menurut Sujarweni (2019) adalah cukup, rtabel memperoleh nilai sebesar 0,195, yang menunjukkan bahwa rhitung lebih besar dari rtabel (0,460 lebih besar dari 0,195), yang menunjukkan bahwa korelasi product moment tersebut signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah, M. F. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi. Vol. IV No. 1.
- Azwar, S. (2016). Reliabilitas dan validitas aitem. *Buletin Psikologi*, 3(1), 19-26.
- Bandura, A. (2019). The social learning theory of aggression. In *The War System* (pp. 141-156). Routledge.
- Fariz, A. (2017). Dampak Komunikasi Trastalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER).
- Mohd. Rafiq, *Depedency Theory* (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach), 2012, Vol.VI, No. 1
- MUSTOF, A. (2018). Sikap Toxic Saat Bermain Game Online, Perlukah. Perilaku toxic terjadi tidak hanya karena ada niat pelakunya, tapi juga karena ada kesempatan, 1-9.
- Mutiah, T., Albar, I., Fitriyanto, A. R., & Rafiq, A. (2019). Etika Komunikasi dalam menggunakan Media Sosial. *Jurnal Global Komunika*, 1(1), 14-24.
- Nuzuli, A. K. N., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Palenza, N. R., & Gazali, A. (2023). Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend. *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 5(2), 261-271.
- RIZAL, M. (2022). TINGKAT MOTIVASI PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM FENOMENA TRASH TALK DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UTU (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UTU) (Doctoral dissertation, UPT PERPUSTAKAAN).
- Sakti, D. K. P., Anrial, A., & Kamil, P. (2022). Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing (Doctoral dissertation, IAIN Curup).
- Sujarweni, V. W., & Utami, L. R. (2019). *The master book of SPSS*. Anak Hebat Indonesia.
- Usoh, T., Buanasari, A., & Wowiling, F. (2024). Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa. *JURNAL KEPERAWATAN*, 12(1), 18-28
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179-187.