

---

**ANALISIS KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN INTEAKSI REMAJA PECANDU  
GAME ONLINE MLBB DENGAN KELUARGA DI KELURAHAN MAREKU**

Oleh

Muhammad Arfan Said<sup>1</sup>, Nur Akbar A. Koja<sup>2</sup>, M. Jufri Sukandi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nuku Tidore

Email: [1mhmmmdarfn16@gmail.com](mailto:1mhmmmdarfn16@gmail.com)

---

**Article History:**

Received: 20-03-2023

Revised: 27-03-2023

Accepted: 23-03-2023

**Keywords:**

Online Game,  
Addiction, MLBB,  
Youth, Interpersonal  
Communication, and  
Family Interaction

**Abstract:** *The development of technology and networks at this time triggers the emergence of various things that can be carried out depending on the internet network, one of which is online games. Online games are now a hobby for teenagers and children so that they can reduce other activities. One online game that is now a favorite of some people, especially teenagers, is MLBB. Frequently playing MLBB online games for such a long duration in a day, causing changes in interpersonal communication and interaction with family. The purpose of this study was to determine the quality of interpersonal communication and interaction among young online game addicts and the factors that influence the quality of interpersonal communication and interaction between online game addict adolescents and their families in Mareku Village. The method used in this research is qualitative research with a phenomenological approach. By using six key informants, MLBB online game addicts and 6 supporting informants. In this study, it can be concluded that interpersonal communication and interactions between online game addicts and their families are less effective. This is due to the habit of playing online games with a very high duration of time, which causes changes in interpersonal communication and interaction within the family environment and factors that influence the quality of interpersonal communication and interactions of adolescent online game addicts with their families who tend to be more open, empathetic, and positive. sympathy and influence that goes with every family member*

---

**PENDAHULUAN**

Perkembangan media maupun jaringan pada saat ini memicu timbulnya bermacam hal yang dapat dijalankan dengan bergantung pada internet. Berkat teknologi dan jaringan komputer, Game online, atau singkatnya "permainan", yang menjadi salah satu contoh dari bermacam hal yang dapat dioperasikan dengan mengandalkan jaringan internet. Dalam bahasa Inggris, kata "game online" menggabungkan kata "game" dan "online", yang keduanya berarti "dalam jaringan" (Online). Pengertian dari istilah "permainan online" kemudian ditetapkan sebagai permainan yang dimainkan dengan menggunakan teknologi komputer dan sumber daya jaringan internet.

Semakin popolernya game online sehingga bukanlah hal yang baru untuk masyarakat

Indonesia, apalagi bagi anak-anak, dan remaja. Kepopuleran ini seiring dengan menjamurnya game online di kota-kota besar Indonesia. Mobile LegendsiBang-Bang (MLBB) kini menjadi salah satuligame online yang sangat digemariLoleh banyak remaja.

MLBB adalah game yang membutuhkan strategi dan kerja sama, MLBB dimainkan oleh dua kelompok, di setiap tip mempunyai lima players. Game ini lebih menekankan pada seberapa baik setiap kelompok yang bekerja sama untuk menghancurkan markas tim lawan di pojok peta.

MLBB bukanlah game yang baru bagi para pecinta game online. Penggemar game online semakin menyebar ke setiap wilayah Indonesia salah satunya, wilayah Timur Indonesia yaitu Kota Tidore Kepulauan. Setiap pemain mengaku bahwa mereka mencari kebahagiaan pribadi mereka setelah memenangkan permainan, sehingga jumlah aktivitas game online terus bertambah setiap hari.

MLBB sekarang menjadi candu tersendiri bagi remaja di kelurahan Mareku. karena membutuhkan waktu 20 hingga 45 menit untuk menyelesaikan sebuah game saat memainkan game online ini. Pemain MLBB tercepat bermain rata-rata tiga jam per game. Beberapa orang bahkan menghabiskan 12 jam atau dari malam hingga pagi, hanyalluntuk bermain game tersebut. DenganEdurasi yang lama hanya dipakai untukUmenyelesaikan satu permainanaktivitas tersebut dilakukan berulang-ulang kali setiap hari dengan durasi waktu yang sama setiap saat.

Berdasarkan penelitian yang telah penelitiNlakukan di Kelurahan Mareku, penelitiUmenemukan sejumlah remaja yangAtermasuk dalam kategori adiksi atau kecanduan game online. Dari sekian banyak remaja di kelurahan mareku, peneliti menemukan ada 74 remaja yang termasuk dalam kategori pecandu game online MLBB. Dari 74 remaja yang tergolong dalam adiksi, peneliti menggolongkan remaja tersebut berdasarkan tingkat adiksi, dimana untuk tingkat adiksi sedang berjumlah 27 remaja dan kategori adiksi tinggi yaitu 47 remaja pecandu.

Dari uraian latar belakang masalah diatas dapat di kemukakan perumusan masalah sebagai, yakni Bagaimana kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi pada remaja pecandu game online dengan keluarga di Keluarhan Mareku?. dan faktor-faktor apa sajayang mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga di Kelurahan Mareku?. Dengan tujuan untuk mengetahui kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga di Kelurahan Mareku. Dan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga di Kelurahan Mareku.

## LANDASAN TEORI

### 1. Game Online

Secara umumkigame merupakan sumber permainan. Game tidak terbatasuapada barang elektronik. Gamesonline ialah suatu permainan yang membutuhkan sampbungan pada jaringan internet.

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah komunitas pecinta game di Indonesia, "internet game adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau console game biasa seperti PS2,

Xbox, gadget atau HP, dan sejenisnya” (kompas cyber media, 14 November 2003).

Jadi, yang Game Online yaitu sebuah permainan yang dapat dimainkan secara online apabila terhubung dengan internet melalui jaringan komputer (computer network) biasanya dimainkan oleh banyak palyers secara bersamaan dan setiap pemain bisaLsaja salingOtidak mengenal.

## 2. Unsur Komunikasi Dalam Game Online

Ada beberapa unsurUyang harus dipenuhi ketika melakukan komunikasi dalam bermain game online antar lain:

### a. Komunikator

Komunkator merupakan unsur atau objek yang mengirim pesan dalam proses komunikasi. Komunikator.Ibisa perorangan atupun suatu lembaga yangUbertindakISuntuk mengirim pesan tersebut.

### b. Pesan

Pesan ialah isi dari apa yang disampaikan kepada orang lain.

### c. Saluran atau media

Alat yang dipakai atau digunakan dalam menyampaikanIlpesan dari komunikator ke komunikan. Alat atau media yang di gunakan untuk menyampaikanuipesan yaitu alat yang dipakai untuk bermain game tersebut, baik itu PC ataupun Handphone.

### d. Penerima/komunikan

Komunikan adalah target penyampaian pesan oleh komunikator kepada Komunikan bisa berupa individu ataupun beberapa orang.. Komunikan disini yaitu sesame pemain game online.

### e. Akibat

Ada dampak perubahan efek pada diri komunikan ketik menerima pesan yang di berikan oleh komunikator.

### f. Umpan balik

Adanya tanggapan dari individu lain saat berlangsungnya proses komunikasi

### g. Lingkungan

Lingkungan mempengaruhi jalannya komunikasi dalam game, karena pada saat bermain game online membutuhkan lingkungan dengan jaringan internet yang stabil.

## 3. Remaja

Remaja merupakan perubahan yang terjadihhpada diri seseorang dalamerhal perubahan psikososialnya maupun hal-hal yang menyangkut perubahan fisiknya secara lahiriya.

Dalam hal ini kategori remaja berasarkan usia sesuai dengan data Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mengatakan “bahwa rentang usia remaja yaitu 10-24 tahun dan yang belum menikah”, seperti halnya yang dikatakan Efendi dan Mukhfidi (2009) “bahwa remaja tidak diukur berdasarkan usia, namun berdasarkan status perkawinan dan tingkat ketergantungan terhadap orang tua”.

## 4. Kecenderungan Kecanduan Game Online

Ketergantungan fisik pada suatu hal disebut sebagai kecanduan atau adiksi. Secara umum, kecanduan ini mengembangkan toleransi terhadap zat, ketergantungan fisik dan psikologis, dan juga mempertinggi gejala akibat penghentian obat.

Menurut Keepers “makna dari adiksi kini beralih dengan mengikutsertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung intoxicant (sesuatu yang memabukkan) seperti online

game play". Kecanduan bermain game online menjadi salah satu bentuk kecanduan pada diri seseorang bukan karena obat-obatan melainkan keterganungan pada intrnet tegnology atau intrnet addiction. Salah satu bentuk kecanduan terhadap teknologi internet yaitu bermain game dengan durasi yang berlebihan.

Menurut Weinstein (dalam Fitri E dan Erwinda L. 2018), "Seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negative bagi pemainnya".

Sementara Young (2009) mengungkapkan bahwa "seseorang bisa dikatakan adiksi atau kecanduan game online apabila memenuhi tiga dari enam kriteria berikut", yakni:

1. Salience, menunjukkan keunggulan dalam kegiatan bermain dalam pikiran dan Behavioral Sailance, aktivitas bermain game mendominasi pada tingkah laku
2. Euphoria, merasakan kesenangan ketika bermain game
3. Conflict, munculnya perselisihan diantara pecandu game online dengan orang di lingkungan sekitar maupun dirinya sendiri.
4. Tolerance, aktivitas bermain game online cenderung meningkat secara berskala seiring waktu dmei mendapatkan kesenangan.
5. Withdrawal, perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain game.
6. Relapse and reinstatement, lebih sering melakukan hal yang sama secara terus menerus, bahkan semakin parah walaupun telah hilang bertahun-tahun dan dikontrol.

## 5. Konsep Komunikasi Interpersonal

MenurutH DeVito (2013) komunikasiL merupakan "proses memberikan dan menerima berita atau pesan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dan adanya akibat dan tanggapan langsung yang terjadi". Menurut DeVito (2013), "komunikasi antarpribadi bisa terjadi antara dua orang yang sedang berduaan misalnya suami istri lagi ngobrol, atau antara dua orang yang bertemu, seperti antara penguji makalah dengan seorang peserta seminar atau seorang bapak yang menasehati anaknya yang nakal dan sebagainya".

Menurut Devito (Paramithasari dan Kartika, 2017) efektivitas komunikasiL interpersonal memiliki lima kualitasO umum, antara lain:

### 1. Keterbukaan (Openness)

Keterbukaan adalah individu harus terbuka dengan individu lainnya saat berkomunikasi. Terbuka dalam arti sikap individu yang mau menceritakan atau sekedar memberi tanggapan mengenai suatu informasi.

### 2. Empati (Empathy)

Empati adalah sesuatu yang menyangkut dengan perasaan individu sehingga membuat individu tersebut bisa memahami dan merasakan kondisi individu lain.

### 3. Sikap Mendukung (Supportive attitude)

Individu yang memiliki sikap mendukung ketika terjadi komunikasi interpersonal.

### 4. Sikap UPositif (Positiveness)

Sikap positifEdalam berkomunikasi ditujukan dengan perilaku yang baik dari setiap individu.

### 5. Kesetaraan (Equality)

Kesetaraan adalah setiap individu yang melakukan komunikasi saling menghargai dan

saling membutuhkan.

Dari lima karakteristik tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi interpersonal menjadi efektif, apabila setiap individu memiliki lima karakteristik tersebut.

#### 6. Interaksi Keluarga

Dalam kehidupan keluarga kita pasti melakukan interaksi dengan anggota keluarga lain. Dalam keluarga tentu menjadi tahap awal dalam melakukan interaksi. Pada proses interaksi, maka dari itu interaksi didalam hidup kita, kita tidak lepas dari anggota keluarga lain dalam kehidupan berkeluarga. Menurut Sarwono dan Meinarno (2009) "interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lain". Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi keluarga yaitu adanya hubungan responsif antara individu dengan anggota keluarga lainnya, antara orang tua dengan anak, dan anak dengan anak.

#### 7. Aspek Interaksi keluarga

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari, begitu juga dalam kehidupan keluarga. Oleh karena itu tidak dapat pungkiri bahwa manusia wajib melakukan hubungan dengan yang lainnya. Hubungan ini yang disebut interaksi. Sarwono (2012), mengatakan "bahwa beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial tersebut yaitu, komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma-norma sosial".

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Mareku, Kecamatan Tidore Utara, Kota Tidore Kepulauan. Penelitian ini difokuskan pada kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga. Dimana data-data dalam penelitian ini di peroleh langsung di lokasi penelitian dengan cara wawancara, yakni dengan wawancara kepada informan yang telah di pilih sebelumnya. Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Kualitas Komunikasi Inerpersonal Dan Interaksi Remaja Pecandu Game Online Dengan Keluarga**

Kualitas komunikasi dan interaksi yang terjadi harus adanya timbal balik yang saling mempengaruhi dan saling membutuhkan satu sama lain, hal tersebut membuat komunikasi interpersonal dan interaksi yang terjadi lebih efektif. Perkembangan media online khususnya pada game online sekarang ini membuat kebiasaan dan tingkah laku pecandu game online berubah, terutama pada kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi mereka. Kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi mereka hanyalah bergantung pada objek dan subjek tertentu yang membuat komunikasi dan interaksi mereka menjadi efektif. Menurut Devito bahwa komunikasi interpersonal itu harus memiliki lima poin agar bisa dikatakan efektif antara lain, keterbukaan (openess), empati (empathy), sikap mendukung (sportive), Sikap Positif (Positiveness), dan Kesetaraan (Equality). Dari kelima karakteristik tersebut jika di kaitkan dengan hasil wawancara di atas, peneliti menemukan ada beberapa karakteristik yang tidak terlaksana dalam pelaksanaan komunikasi interpersonal, seperti informan Udu dan Rais yang kebiasaanya di rumah terus membuat salah satu karakteristik komunikasi

interpersonalnya tidak terpenuhi yaitu keterbukaan atau harus terbuka dengan individu lain. Kemudian menurut menurut Bienvenu dalam melakukan komunikasi interpersonal harus memiliki lima komponen antara lain, self concept, ability, skill experience, emoticon, dan self disclosure. Dari lima komponen tersebut dapat dikaitkan dengan hasil wawancara di atas, maka peneliti menemukan ada beberapa komponen yang tidak terlaksana dalam diri informan misalnya self concept dan self disclosure yang tidak di terakan dalam keluarga dan hanya terjadi ketika bersama teman saja

Kita tahu bahwa interaksi itu dilakukan oleh setiap manusia karena manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan, namun adakala kualitas interaksi itu memiliki beberapa ciri-ciri agar bisa dikatakan efektif. Dalam hal ini interaksi yang mereka lakukan itu efektif apabila objek atau sasaran mereka kepada orang yang tepat, tapi kalau hanya sekedar dengan orang yang berpapasan maka satu poin interaksi yang efektif tidak terpenuhi yaitu tidak adanya komunikasi lanjutan yang terjadi antara pelaku interaksi. Pecandu game online Mobile Legends memiliki kualitas komunikasi interpersonal yang berbeda-beda, tergantung pada situasi dan objek yang menjadi lawan dalam komunikasi interpersonal dan interaksi mereka. Kualitas komunikasi dan interaksi seorang pecandu game online menjadi efektif apabila mereka melakukan komunikasi interpersonal dan interaksi dengan orang yang mengerti akan mereka, apalagi mengenai game yang mereka mainkan. Komunikasi interpersonal dan interaksi yang terjadi dengan keluarga informan mereka sangatlah lemah, karena kebiasaan sering keluar nongkrong yang membuat jarang terjadinya komunikasi dan interaksi bersama keluarga di rumah, walaupun ada sebagian yang mengatakan bahwa dia lebih sering dirumah, tetapi hal itu tidak membuat kualitas komunikasi dan interaksi dengan keluarga menjadi baik, namun masih tetap sama bahwa komunikasi dan interaksi yang terjadi masih lemah.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Remaja Pecandu Game Online Dengan Keluarga**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi dalam penelitian ini. Dalam melakukan komunikasi interpersonal dan interaksi pecandu game online memiliki beberapa faktor yaitu faktor penghambat maupun pendukung. Dalam hal ini peneliti menganalisis sesuai dengan kajian teoritis yang peneliti jadikan sebagai pedoman dalam penelitian ini.

Pertama yaitu faktor yang mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal dalam penelitian ini yaitu lain lingkungan social, lingkungan fisik, dan kondisi fisik, atau situasi diri saat itu. Seperti halnya yang dikatakan informan bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan harus tergantung pada situasi dirinya, kalau lagi mod berarti komunikasi interpersonalnya baik namun ketika lagi tidak baik maka kualitas komunikasi interpersonalnya lemah, itu sebabnya situasi diri menjadi pengaruh dalam kualitas komunikasi interpersonal. Kemudian untuk faktor kualitas interaksi dalam penelitian ini adalah sugesti/pengaruh dan simpati atau tertarik, seperti halnya yang dikatakan oleh informan pendukung bahwa ada hal yang membuat dia menjadi malas untuk berbicara atau berinteraksi dengan informan kunci. Hal tersebut membuktikan bahwa kualitas interaksi dipengaruhi oleh ketertarikan seseorang untuk berhubungan atau berkomunikasi karena interaksi yang berkualitas itu adanya komunikasi lanjutan dan saling memahami.

## KESIMPULAN

1. Komunikasi interpersonal dan interaksi pecandu game online dengan keluarga kurang efektif. Hal ini disebabkan karena kebiasaan bermain game online dengan durasi waktu yang sangat tinggi sehingga menyebabkan timbulnya perubahan komunikasi interpersonal dan interaksi dalam lingkungan keluarga. Komunikasi dan interaksi yang terjadi hanya dalam waktu singkat. Hal ini sekaligus menunjukkan kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi yang terjadi dalam keluarga rendah baik dari aspek intensitas maupun konten komunikasi dan interaksi dalam keluarga.
2. Faktor yang mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga lebih cenderung pada sikap terbuka, empati, sikap positif serta simpati dan pengaruh yang terjadi dengan setiap anggota keluarga. Hal tersebut pada umumnya remaja pecandu game online tidak dapat mengontrol waktu dalam kehidupannya untuk melakukan komunikasi dan interaksi dengan keluarga

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cangara, Hafied. (2006). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Deddy, Mulyana. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [3] DeVito, Joseph A. (2013). The Interpersonal Communication Book 13th Edition. United States of America: Person Education, Inc.
- [4] Efendi, F., & Makhfudi. (2009). Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan Praktik dalam Keperawatan. Jakarta. Salemba Madika.
- [5] Enjang, AS. 2009. Komunikasi Konseling. Bandung: Nuansa.
- [6] Sarwono, W, Sarlito. (2012). Psikologi Remaja. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- [7] Sarwana, W, Sarlito & Meinarno, E,A. (2009). Psikologi Sosial. Jakarta: Salemba Humanika.
- [8] Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- [9] Supratiknya, Dr, A. (2003). Komunikasi Antar Pribadi "Tinjauan Psikologi", Yogyakarta: Kanisius (anggota IKAPI).
- [10] Ademi Rezki, (2016), komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online di Kota Padang, Padang, Universitas Andalas.
- [11] Eliana Pratiwi, (2017), Studi Tentang Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Dota 2 Di Kota Serang, Serang, Universitas Sultan Ajen Tritayasa Serang.
- [12] Jurnal
- [13] Bienvenu, M.J., Sr. (1969). Measurement of parent-adolescent communication. The Family Coordinator, 19, 26-31.
- [14] \_\_\_\_\_. (1971). An Interpersonal Communication inventory. The Journal Of Communication, 21(4), 381-388.
- [15] Fitri, E dan Erwinda, L. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampak Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. Jurnal Koseling dan Pendidikan, 4(3), 211-219
- [16] Young, K.S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and treatment Issues for Adolescent. The American Journal Of Family Therapy.
- [17] \_\_\_\_\_. (2000). Cyber Disorders: The Mental Health Concern For The New Milenium,

1106

JOEL

Journal of Educational and Language Research

Vol.2, No.8, Maret 2023

ISSN: 2807-8721 (Cetak)

ISSN: 2807-937X (Online)

---

CyberPsychology & Behaviour, Vol 3 No 5