

**DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE MOBILE LEGEND
TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI (KEBIASAAN TRASH
TALKING) SISWA DI SD NEGERI 08 PRUMNAS BATU
GALING**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Dakwah



OLEH:

DEWA KRISNA PUTRA SAKTI

NIM: 18521008

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
TAHUN 2022 M/1443 H**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah. Segala puji bagi Allah SWT karena rahmat, hidayahnya dan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam bagi hamba dan Rasul-Nya, Muhammad Al-Amin, yang diutus sebagai rahmat bagi semesta alam, sebagai pemberi kabar gembira bagi orang-orang yang beriman dan memberi peringatan bagi orang-orang kafir. Mudah-mudahan terlimpah pula kepada kelurgannya, sahabat-sahabatnya, dan orang-orang yang menempuh jalannya serta mengikuti petunjuknya hingga hari kiamat.

Berkat rahmat, kekuatan, kesehatan jasmani dan rohani yang diberikan oleh Allah SWT , akhirnya penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul”*Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa Di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing*”. Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis sangat meyakini bahwa tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan dari beberapa pihak, maka skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada beberapa pihak diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsyah, M.Pd.I, selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE.,M.Pd.,MM selaku Wakil Rektor I
3. Bapak Dr.Drs.KH. Ngadri Yusro,M.Ag selaku Wakil Rektor II
4. Bapak Fakhruddin,S.Ag.,M.Pd.I selaku Wakil Rektor III

5. Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, IAIN Curup
6. Ibu Femalia Valentine, MA selaku ketua program studi komunikasi dan penyiaran islam, IAIN Curup
7. Bapak Anrial,MA , selaku pembimbing I
8. Bapak Pajrun Kamil, M.Kom.I selaku pembimbing II
9. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, terkhusus dosen Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam.

Dengan tersusunya skripsi ini penulis berharap agar dapat dijadikan referensi atau acuan bagi pelaku pemain game online mobile legend dimasa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Curup, 15 Juli 2022

Penulis

DEWA KRISNA PUTRA SAKTI

NIM.18521008

MOTTO

**JANGAN MENDONGAK KEATAS KETIKA SEDANG JAYA
JANGAN MENUNDUK KEBAWAH KETIKA SEDANG SUSAH**

“ Dewa Krisna Putra Sakti ”

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT dan dari hati yang terdalam atas karunia dan barokahnya sehingga saya bisa menyelesaikan karya kecilku ini. Sebagai tanda bukti cinta tulus ku persembahkan karya tulisan ini kepada :

1. Teruntuk Almh.Nenek Ani, nenek keinginanmu untuk melihatku berdiri menyandang gelar dan menggunakan tog Alhamdulillah tercapai
2. Untuk kedua orang tua, terima kasih atas support yang selalu diberikan tanpa lelah memperjuangkan anakmu yang selalu merepotkan kalian
3. Untuk Mama Lusi, mamaku tersayang,terima kasih selalu mensupport tanpa lelah, lelahmu akan ku ukir dalam selembor kertas bersejarah ini.
4. Untuk orang special, Mustika Al Putri, terima kasih sayang yang selalu ada disetiap waktu, tanpamu tulisan ini bukanlah apa-apa, tanpamu mungkin skripsi ini tak akan terbentuk terima kasih atas lelahmu yang tak ada batas selalu menemani.

ABSTRAK

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI (KEBIASAAN TRASH TALKING) SISWA DI SD NEGERI 08 PRUMNAS BATU GALING

Oleh

DEWA KRISNA PUTRA SAKTI

Email: dmdemus8@gmail.com

Bermain game online dapat memicu perilaku agresif. Salah satu fenomena perilaku agresif pada anak yang terjadi di Indonesia adalah perilaku trash-talk. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu dampak game online terhadap siswa dan faktor penyebab perilaku trash-talk. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Media game online yang dipilih adalah Game Online Mobil Legend Bang Bang (MLBB). Sampel dalam penelitian ini sebanyak 10 orang, dimana data primer didapatkan dari siswa SD 8 Prumnas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipasi, wawancara, dan dokumen.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat 2 faktor penyebab remaja berperilaku trash-talk dalam game online MLBB yaitu internal dan eksternal. Dengan meminimalisir kedua faktor tersebut maka dapat menghindari anak dari dampak negative perilaku trash-talk dan berkembang menjadi pribadi yang positif.

Kata Kunci: Dampak Negatif Game Online, Mobile Legend Bang Bang, Trash Talking

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| ABSTRAK..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Batasan Masalah..... | 11 |
| C. Rumusan Masalah | 12 |
| D. Tujuan Penelitian | 12 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 13 |
| F. Penjelasan Judul | 13 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 15 |
| A. Game Online | 15 |
| B. Game Online Mobile Legends | 22 |
| C. Etika Komunikasi..... | 28 |
| D. Trash Talking | 30 |
| BAB III METEDOLOGI PENELITIAN..... | 32 |
| A. Jenis dan pendekatan Penelitian..... | 32 |
| B. Waktu Penelitian | 32 |
| C. Wilayah Penelitian | 32 |
| D. Subjek Penelitian..... | 33 |
| E. Jenis Data dan Sumber Data | 33 |
| F. Teknik Pengumpulan Data | 34 |
| G. Teknik Analisa Data..... | 36 |

| | |
|---|-----------|
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 39 |
| A. Hasil Penelitian | 39 |
| B. Pembahasan Penelitian | 59 |
| BAB V PENUTUP | 62 |
| A. Kesimpulan | 62 |
| B. Saran-saran..... | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 64 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan di era globalisasi menghasilkan banyak sekali teknologi-teknologi yang memberikan kemudahan di berbagai aspek kehidupan. Mulai dari aspek pendidikan, komunikasi hingga aspek hiburan.

Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut peneliti yang dilakukan Mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% email, 84% world wide web, 79% chatting, 68% downloading file, 18% usenetnewagroup dan game online sebesar 16% salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu game online.¹

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri. Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (game) dengan peraturan.

Game merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan diri yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan, dan game online sendiri adalah

¹Angela. (2013). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir. Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman*, 532

sebuah game melalui internet .² Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat, game sudah menjadi sebuah kecenderungan, hingga kebutuhan hidup.³Hal ini terlihat dari semakin menjamurnya warnet ataupun game center yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil hingga pelosok kampung.Game online ini paling banyak digunakan oleh anak-anak.Karena dunia anak memang identik dengan bermain.

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan petakumpet. Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan.Tetapi sekarang anak-anak sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti game online tersebut.Baik di handphone maupun di komputer dengan menggunakan akses internet. Game online hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain game hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket. Game online akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan. .

²Angela. (2013). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman* , 534

³Iwan Januar, T. (2006). *Game Mania*. Jakarta: Insani.

Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah game online dan anda anak-anak juga sangat mengemari permainan yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperlakukan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun ditengah berkembangnya permainan yang menciptakan virtual worlds bagi anak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa vendor permainan dengan adanya education virtual world. Lebih lanjut jenis virtual world ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana modern prometheus ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang mengakut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Menurut A.N (2011) game online akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka.⁴ Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan

⁴GL Ondang . *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar*.*E-Journal Universitas Sam Ratulangi* . (2020). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/download/29290/28429> Diakses tanggal 13 Desember 2021

sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Banyak anak-anak yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain game online berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan game online. Akibat hal ini anak-anak dan remaja pun banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan.

Bermain game online dapat memberikan perubahan perilaku atau efek tertentu terhadap penggunanya. Seperti yang dikemukakan oleh Keith R. Stamm & John E. Bowes (1990), ada dua efek dari media terhadap penggunanya, yang pertama adalah efek primer, yaitu efek yang ditimbulkan karena adanya terpaan, perhatian dan pemahaman; serta efek sekunder, yaitu perubahan tingkat kognitif dan perubahan perilaku.⁵

Game online menurut seorang psikolog Rahmat (2018) mengatakan bahwa bermain game online sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut di rancang khusus agar anak

⁵Stamm, K.R. dan Bowes, J.E. (1990). *The Mass Communication Process, A. Behavioral and Sosial Perspective*. Kendall: Hunt Publishing Company

ingin terus bermain.⁶ Waktu yang di pergunakan anakanak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 2 jam sampai 4 jam bahkan lebih, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus.

Menurut Griffit dan Szabo (2008) , dampak bermain game online itu ada 4 yaitu, dorongan merupakan dorongan untuk melakukan secara terus menerus, penarikan diri merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal, toleransi merupakan berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan dan dihabiskan, masalah interpersonal merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan masalah kesehatan.⁷

Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online salah satunya tantangan. “Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan menjadi lupa diri dan lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan game.

Menurut pendapat Rachmat (2018) , seorang pecandu game online menghabiskan waktunya hanya dengan bermain seharian, hal ini

⁶EZ Dini. *Latar Belakang Penelitian Game Online . E Journal Universitas Bhayangkara JakartaRaya*.2018.http://repository.ubharajaya.ac.id/1770/2/201410515076_Dini%20Eska%20Zen_BAB%20I.pdf. Diakses tanggal 13 Desember 2021.

⁷Chen, C. &. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*. *Asian Journal Of Health And Information Sciences*, 3, 1-4. (2008).

menimbulkan dampak buruk terhadap lingkungan sekitar karena semakin sering mereka bermain game online maka mereka tidak lagi memperdulikan lingkungan sekitar.⁸Dalam Sehari bisa bermain 5 kali.hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi pemain dengan orang disekitar, ketika teman sekitar mengajak berbicara dengan pemain maka tidak adanya umpan balik atau respon.⁹

Baru-baru ini muncul game online dengan bentuk mobile legend , game ini termasuk jenis game Massively multiplayer online first-person shooter games (MMOFPS) , dimana Permainanya mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat kausa, refleks, dan lainnya. Game online mobile legends dirilis pada tanggal 11 juli 2016 oleh Moonton dari tiongkok.

Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Selain itu permainnanya juga terhubung dengan jaringan internet .Menurut Fendy Tan (2019) salah satu Country Manager Moonton Indonesia (pengembang game Mobile Legends) mengungkapkan bahwa angka angka

⁸EZ Dini. *Latar Belakang Penelitian Game Online .E Journal Universitas Bhayangkara JakartaRaya.*(2018).http://repository.ubharajaya.ac.id/1770/2/201410515076_Dini%20Eska%20Zen_BAB%20I.pdfDiakses tanggal 13 Desember 2021

⁹UNMUL, S. F. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. E Journal Ilmu Komunikasi.* (2013).hal 177-187.

pengguna aktif harian Mobile Legends di Tanah Air mencapai angka 8 juta pemain dan sudah diunduh sebanyak 50 juta kali tak hanya itu mobile legends juga menepati urutan pertama dari judul-judul game ternama lainnya seperti GTA 1 juta pengunduh , Call of Duty 10 juta, Point Blank 5 juta , dan Counter Strike 10 ribu. ¹⁰

Saat ini game online mobile legends tersebut banyak digemari diberbagai kalangan terutama dikalangan anak-anak dan pelajar.Hal ini menunjukkan para pengguna mobile legends kian meningkat melihat data yang dirilis oleh Fendy Tan. Selain itu game online mobile legends tersebut juga mudah dimainkan bisa dimainkan dismarphone sehingga bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun selama masih terhubung dengan jaringan internet.

Kelebihan game ini yaitu dilengkapi dengan fasilitas chatbox dan voice chat (microphone), yang dapat digunakan untuk berkomunikasi pada satu tim atau bahkan kepada kesemua user (tim lawan). Hal ini mempermudah para user solo yang terkadang tidak mengetahui informasi mengenai anggota setim untuk saling bertukar informasi dalam membangun strategi. Sehingga game online Mobile legends melakukan komunikasi verbal di dunia maya (virtual komunikasi).

Kebebasan dalam fasilitas komunikasi yang disediakan dalam game online terkadang memiliki dampak negatif jika digunakan oleh pemain-pemain yang kurang bertanggung jawab, apalagi jika digunakan oleh remaja

¹⁰SS Aghata, *Latar Belakang Game Online Mobile Legend. E Journal Universitas Katolik Soegijapranata*.<http://repository.unika.ac.id/20504/2/14.M1.0037%20SEPHEN%20SETYAHADI%20A.%20%283.83%29..pdf%20BAB%20I.pdf>. (2019).Diakses tanggal 13 Desember 2021

yang sedang dalam masa mencoba-coba dan mencari jati diri mereka. Fasilitas komunikasi tersebut dapat disalah-gunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya dalam game online. Salah satu contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fasilitas komunikasi dalam game online adalah trash-talking.

Trash-talking dinyatakan sebagai sebuah bentuk komunikasi yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi (motivasi dan kesenangan) maupun tujuan mengganggu lawan (intimidasi dan pengalihan). Tindakan ini lebih sering dianggap sebagai tindakan yang pengecut dan mengganggu jalannya permainan bagi banyak orang, dan sangat mudah untuk lupa bahwa lawan bicara memiliki perasaannya sendiri. Salah satu game online yang banyak ditemukan tindakan trash-talking di dalamnya adalah mobile legend. Mobile legend tidak memberi batasan umur kepada para pemainnya, sehingga siapa saja dapat mengakses secara bebas, baik itu dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Data yang didapat dari SteamSpy.com yang merupakan penyedia informasi berkaitan dengan Steam yang merupakan distributor resmi game ini menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah pemain terbesar ke-6 di dunia. Komunikasi yang terjadi dalam game mobile legend merupakan komunikasi yang dimediasi oleh komputer, dan menggunakan identitas yang biasanya palsu (in-game identity).

Selain itu mediasi komputer ini memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi dengan pemain di belahan dunia yang lain, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya perbedaan budaya dan pola komunikasi yang

terjadi, sehingga trash-talking yang muncul pun akan berbeda-beda pada setiap permainannya sesuai dengan kebiasaan atau perilakunya. Permainan yang memungkinkan terjadinya trash-talking berpotensi memberikan dampak yang buruk bagi penggunanya, terutama jika diakses oleh anak-anak dan remaja. Hal ini disebabkan karena mereka sedang mengalami masa peralihan dan memiliki emosi yang tidak stabil. Seperti yang dijelaskan oleh WHO, para remaja belum dapat memahami hal-hal yang kompleks dan cenderung tidak sadar akan akibat dari perbuatan mereka.

Di Indonesia perilaku Trash-talk (Berkata kasar) yang berdampak pada etika komunikasi anak. Trash-talk menurut Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed.(2018) adalah perilaku berbicara kasar yang dapat menumbuhkan rasa persaingan (destruktif) atau memotivasi (konstruktif) seseorang.¹¹ Bentuk perilaku Trash-talk berupa perilaku menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan secara verbal maupun non-verbal. Perilaku Trash-talk memberikan dampak seperti mempengaruhi perilaku kompetitif, mempengaruhi psikologis, menimbulkan masalah, menurunkan kemampuan kinerja dan kreatifitas seseorang mempengaruhi kehidupan bersosial, menimbulkan sanksi sosial, menunjukkan kepribadian yang buruk, dan menimbulkan konflik bahkan menurut Fox, Gilbert, dan Tang dalam beberapa situasi, perilaku trash-talk

¹¹Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). *Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes*. Hal 144, 125- 44

dapat dikategorikan sebagai tindakan pelecehan. Seseorang yang berkata kasar atau trash-talk dipicu oleh beberapa faktor.

Fariz (2017) menyebutkan terdapat dua kategori faktor penyebab seseorang melakukan trash-talk.¹²Pertama adalah faktor yang berasal dari dalam permainan itu sendiri atau internal.Kedua adalah faktor yang berasal dari luar permainan itu sendiri atau eksternal.Faktor internal berupa keterbatasan bahasa, tidak mengetahui peraturan permainan, dan karakter pemain yang egois.Sedangkan faktor eksternal berupa lingkungan pemain.

Trash-talking merupakan bagian dari toxic. Menurut Mustofa (2018) tidak ada penjelasan secara baku mengenai toxic, namun secara umum toxic adalah perilaku yang dapat merusak kenyamanan orang lain secara disengaja.¹³Dalam pengertian toxic berbeda-beda, toxic berasal dari bahasa inggris bearti racun. Ketika toxic ini berada dalam konteks game maka itu ditujukan kepada user. maksud dari toxic user/player ini adalah para pemain game yang merusak pemain yang merugikan teman setimnya. Terdapat berbagai macam toxic player/user dalam game diantaranya adalah away from keyboard (AFK), feeder, sering mati, memilih hero sembarangan, kill steal (nyampah), tidak bisa diajak bekerja sama dan berkata kotor (trash-talking) (www.mastekno.com). Ketika user melakukan salah satu dari tindakan diatas

¹²Fariz, Achmad (2017). *Dampak Komunikasi Trash Talk Terhadap Gamers*. *E Journal Universitas Muhammadiyah Jember*.<http://repository.unmuhjember.ac.id/235/> Diakses tanggal 13 Desember 2021

¹³LA Sugiono.(2018). *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online*. *E Journal Universitas Airlangga*.https://repository.unair.ac.id/87306/5/JURNAL_Linda%20Apriliya%20Sugiono_071511533037.pdf Diakses tanggal 13 Desember 2021

maka user tersebut di katakan sebagai toxic user, termasuk trash-talking karena dapat merusak atau mengganggu kenyamanan user lain dalam bermain game.

Berdasarkan observasi , terdapat hampir seluruh seluruh siswa SDN 08 Prumnas Batu Galing memainkan game online mobile legends, ketika mereka berbicara, nada bicara mereka kepada teman-temannya seringkali trash talking (kasar/kotor dan kurang sopan). Tidak hanya itu bahkan cara etika berbicara mereka juga terbawa saat berbicara dengan orang tua. Etika berbicara pemain mobile legend ini di anggap tidak sopan.

Berdasarkan latar belakang diatas, saya tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul penelitian berdasarkan eksperimen tentang “Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa Di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing”

B. Batasan Masalah

Mengingat luasnya pembahasan tentang dampak game online mobile legend terhadap etika komunikasi (kebiasaan trash talking) siswa SD NEGERI 08 Prumnas Batu Galing, maka untuk mempermudah penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Dampak game online mobile legend terhadap etika komunikasi para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing

2. Faktor penyebab kebiasaan trash talking para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas , maka saya merumuskan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana dampak game online mobile legend terhadap etika komunikasi para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing
2. Faktor apa yang menyebabkan kebiasaan trash talking para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas , maka saya merumuskan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak game online mobile legend terhadap etika komunikasi para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing.
2. Untuk mengetahui faktor apa yang menyebabkan kebiasaan trash talking para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoretis

- 1) Untuk menambah wawasan dan sebagai acuan kajian terkait dengan dampak negatif game online terutama terhadap etika komunikasi dan kebiasaan trash talking
- 2) Untuk menambah referensi bagi penelitian selanjutnya yang sejenis

b. Manfaat Praktis

- 1) Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan guru di SD negeri 08 Prumnas Batu Galing agar lebih perhatian lagi kepada siswanya karena adanya dampak negatif game online ini.
- 2) Hasil penelitian ini menjadi acuan orang tua untuk lebih mengontrol waktu bermain game online tersebut.

c. Manfaat bagi penulis

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi saya agar dapat dijadikan antisipasi dan membuat persiapan untuk menangani siswa yang terdampak game online.

F. Penjelasan Judul

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang memberikan kemudahan bagi semua orang untuk berkomunikasi, terutama penggunaan internet yang mudah menjadi salah satu alasan kita untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam ruang online secara cepat dan dapat

dilakukan di mana saja. Internet tidak lepas dari game online seperti mobail legend bang bang yang menjadi trend, di dalam game online mobail legend terdapat fitur komunikasi chat dan microphone dimana fitur tersebut dapat disalah gunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya, satu contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fasilitas komunikasi dalam game online Mobile legend adalah Trashtalking. Trashtalk adalah sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang sadar atau disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. Positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik deskriptif. Bermain game online dapat memicu perilaku agresif. Salah satu fenomena perilaku agresif pada remaja yang terjadi di Indonesia adalah perilaku trash-talk. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu dampak game online mobile legend terhadap etika komunikasi para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing dan faktor penyebab kebiasaan trash talking para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. GAME ONLINE

1. Definisi Game Online

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.¹⁴

Game online merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet. Game online merupakan suatu bentuk permainan yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.¹⁵

Pengertian game online sebenarnya adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain game online maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet. Jika tidak

¹⁴ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1.

¹⁵ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan game online*, hal. 89.

terhubung, maka yang akan terjadi game online itu tidak dapat dimainkan. Game online biasanya memungkinkan suatu pemain (player) game untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan para pemain saling berkontak, antar pemain satu dengan pemain yang lain, baik dalam bentuk permainan, seperti pukul-memukul, tembak-menembak, ataupun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media. Game online, dengan segala keasyikannya yang penuh tantangan, dan juga chatting yang gak kalah seru di dalam ruang dunia game, dimana dunia kita menjadi tak terbatas dengan berkomunikasi antar para pemain game. Bagi para gamers yang juga ingin terus aktif berinteraksi dengan sesama gamers yang berada di tempat lain (lawan atau teman mainnya), menambah ketertarikan para gamers untuk lebih dekat lagi dengan gamers lainnya. Selain membantu gamers dalam bermain, juga bisa dimanfaatkan sebagai ajang buat mengobrol soal-soal lain yang biasa dilakukan pada saat chat. Seperti kenalan, melakukan transaksi, janji ketemuan, membentuk clan dan sebagainya. Interaksi semacam ini membentuk suatu simbol, dimana para gamers dalam hubungan yang mereka bangun sebagai salah satu penunjukan identitas mereka sebagai gamers.

Selain itu juga komunikasi yang terbangun menghasilkan interaksi yang saling melengkapi. Satu sisi mereka tertantang dengan

game online yang dihadapi, di sisi lain juga interaksi antar mereka juga membentuk suatu kepuasan, karena interaksi yang berlangsung tidak sekedar lewat game yang dihadapi bersama secara online, tetapi juga lewat percakapan yang terjadi lewat chat

2. Sejarah Dan Perkembangan Game Online

Abad ke-20, teknologi radio, tv dan komputer memegang peran untuk pengumpulan, dan media distribusi informasi. Abad ke-21 ini, di mana teknologi jaringan komputer global mampu menjangkau seluruh wilayah dunia, pengembangan sistem dan teknologi yang digunakan, penyebaran informasi melalui media internet, peluncuran satelit-satelit komunikasi dan perangkat komunikasi wireless atau selular, menandai awal abad millennium.¹⁶ Menurut ligagame Indonesia (ligagames.com), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role playing game). Tercatat banyak judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menunjukkan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.¹⁷

¹⁶Melwin Syafrizal, Pengantar Jaringan Komputer,(Yogyakarta: Andi, 2005), hal. 1

¹⁷Reviandhika95, "Sejarah dan Perkembangan Game Online", <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/diakses> 26 juli 2022

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika game online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game. Lalu muncul computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (multiplayer games). Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN yang jaringannya mencakup wilayah kecil saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet.¹⁸Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game genre simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, permainan ini kemudian menginspirasi game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat. Game saat ini semakin berkembang dan

¹⁸Wikipedia, "Jaringan Wilayah Lokal", dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringanwilayahlokal> diakses 26 juli 2022.

menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, game juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi game sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan single player, tetapi sekarang game bisa dimainkan secara online dan bersama dengan orang lain (multiplayer).

Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para gamers atau sebutan bagi para maniak penggemar game untuk berkreasi di dunia online dengan game yang disukainya. Kecanduan game online membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan komputer ataupun smartphone sehingga menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun self control yang baik, tentu saja seorang individu dapat meng-handle rasa ketergantungan pada game online. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna game online yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja.¹⁹ Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika mereka ingin bermain game, peran orang tua bisa memilihkan permainan yang cocok buat anaknya, lalu sampai pada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu anak. Anak-

¹⁹Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 3, Nomor 1, Februari 2018.

anak jangan sampai dibiarkan dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak.

3. Jenis-Jenis Game Online

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis-jenis game online sebagai berikut:

- a. Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games (MMOFPS) Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer.
- b. Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games (MMORTS) Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam MMRTS, tema permainan bisa berupa sejarah, fantasi dan fiksi ilmiah.

- c. Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)
Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. MMORPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam MMORPG, para pemain bergabung dalam satu kelompok.
- d. Cross Plat Formonline Play Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks).
- e. Massively Multiplayer Online Browser Game Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui html dan teknologi scripting html (JavaScript, ASP, PHP, MySQL).
- f. Simulation Games Pada game jenis ini, pemain akan mendapatkan pengalaman dari simulasi yang diberikan. Ada berbagai macam permainan jenis stimulasi, yaitu construction and management simulation games, vehicle simulation, dan life-simulation games. Karakter pada jenis ini memiliki kebutuhan tokoh yang hidup pada dunia virtual seperti makhluk hidup pada umumnya.

- g. Massively Multiplayer Online Games (MMOG) Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.
- h. Musik/dance game Permainan musik/dance game adalah jenis pengembangan baru di dunia game. Permainan ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Permainan ini bahkan cukup populer dimainkan dikeramaian seperti di mall. Permainan musik/dance game di dunia online sangat banyak, salah satunya ayodance, showtime, dan streetidol.
- i. Cross-platform game
Game ini mempunyai konsep permainan yang dapat dimainkan di mana saja. Cross-platform game adalah pengembangan satu jenis game yang dapat dimainkan di semua perangkat game, seperti playstation, nintendo, maupun PC.

B. GAME ONLINE MOBILE LEGEND

1. Pengertian game mobile legends bang-bang

Mobile legends bang-bang adalah game online multiplayer game mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. Game

Mobile Legends Bang Bang termasuk dalam game online seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. Mobile Legends Bang Bang sebenarnya hampir mirip dengan game yang bergenre RPG (roling player games), karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam Mobile Legends Bang Bang masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018) Mobile Legends BangBang biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang jagoan..

Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di game yang selanjutnya. Game Mobile Legends Bang Bang akhir-akhir ini sering peneliti melihat banyak dari kalangan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari smart phone-nya, baik itu disekitar rumah, di kampus, diwarung kopi, ataupun di cafe-cafe. Game Mobile Legends Bang Bang memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu game online yang bernama Clash of Clans (COC) yang juga sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu game COC mulai ditinggalkan, dan sekarang

banyak dari kalangan masyarakat yang beralih ke game Mobile Legends Bang Bang.

Game jenis multiplayer online battle arena (MOBA) ini berada di kategori „populer“ dan sempat menjadi peringkat pertama di Play Store. Layaknya game MOBA (multiplayer online battle arena) pada umumnya, ada karakterkarakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan. Game yang dirancang untuk Smartphone ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle dan bottom, yang menghubungkan basis-basis.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter control komputer yang lebih lemah, yang disebut minions, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

2. Sejarah Game Mobile Legend bang-bang

Mobile Legend adalah sejenis game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Secara harafiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara online. Bila kita tarik jauh kebelakang, sejarah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sebenarnya diprakarsai dari genre RTS (Real Time Strategy) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90-an! Salah satu “bapak” dari game RTS sendiri adalah HerzogZwei yang diluncurkan pada tahun 1989 untuk console Sega. Permainan Herzog Zwei sendiri memang memiliki beberapa elemen MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit yang dikontrol oleh AI (Di tahun yang sama, Blizzard meluncurkan salah satu game RTS paling populer, yaitu Starcraft untuk PC. Berbekal kemampuan untuk menciptakan custom map, seorang pemain bernama Aeon64 menciptakan map Aeon of Strife yang pertama kali memperkenalkan sistem map dengan tiga lane berbeda. Aeon of Strife dianggap sebagai cikal bakal game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) modern yang kita kenal sekarang.

Kepopuleran Aeon of Strife berlanjut sampai dengan sejarah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) berikutnya bergulir saat munculnya Warcraft III: Reign of Chaos pada tahun 2002. Berbekal Warcraft III World Editor, Barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya Warcraft III: Frozen Throne, seorang modder bernama Meian

mencoba menggabungkan berbagai map yang ada dan memberinya nama Dota Allstars yang berisikan berbagai hero dari macam-macam map DOTA yang pernah dibuat pada periode 2002. Dota Allstars meledak dan menjadi sangat populer pada masanya. Pada titik ini, muncul salah seorang tokoh penting dalam sejarah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), yaitu „„Steave Guinso Feak““ yang pada waktu itu berkomitmen mengembangkan map Dota Allstars dengan cara menciptakan berbagai hero baru dan juga peningkatan permainan. Nampaknya, istilah MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat.

Fauzi Moch Prima (2017) Game yang disebutkan di atas, game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut “hero” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain. Persamaan ketiga adalah MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil objektif, membunuh hero lawan, atau mengumpulkan gold dengan membunuh non-controllable character (creep atau minion). Tahun ini sejarah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) telah memasuki

babak baru dimana game MOBA bisa dimainkan di gadget seperti smartphone atau tablet. Fenomena ini Universitas Sumatera Utara kembali mendobrak tradisi MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang selama ini hanya bisa dimainkan di PC, sebut saja vaing glory atau mobile legends karena lebih simple dan tidak serumit game MOBA yang ada di PC.

3. Fitur mobile legends bang-bang

- A) Pertarungan 5 vs 5 real-time melawan pemain sungguhan,dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.
- B) Banyak pilihan hero yang dapat dipilih, dan berbagai jenis hero seperti fighters, assasin, mage, tank dan marskam
- C) Kerja sama tim dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.
- D) Kontrol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari.
- E) Pertarungan yang adil dan tergantung skil pemain meracik strategi bermain
- F) Pencarian lawan hanya dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menentukan lawan dan tim.

4. Aturan Bermain Mobile Legends

- A) Setiap pemain tidak diperbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama tim kecuali sesama musuh diperbolehkan menggunakan hero yang sama.
- B) Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan rank (peringkat) yang 2 tingkatan di atas dan di bawah peringkat dan pemain memiliki.
- C) Jika pemain mengalami masalah gangguan koneksi internet maka pemain dinyatakan AFK (bermain secara komputer) d) Jika pemain memiliki skill yang rendah maka pemain tidak mendapat peringkat (rank)

C. ETIKA KOMUNIKASI

1. PENGERTIAN ETIKA KOMUNIKASI

Etika merupakan seperangkat nilai sebagai pedoman, acuan, referensi, penuntun apa yang harus dilakukan dalam menjalankan tugasnya, tapi juga sekaligus berfungsi sebagai standar untuk menilai apakah sifat, perilaku, tindakan atau sikap terangnya dalam menjalankan tugas dinilai baik atau buruk. Oleh karenanya, dalam etika terdapat sesuatu nilai yang dapat memberikan penilaian bahwa sesuatu tadi dikatakan baik, atau buruk. Etika menurut Bertens seperangkat nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan dari seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur

tingkah lakunya.²⁰Sedangkan Darwin dalam Johannesen mengartikan Etika adalah prinsip-prinsip moral yang disepakati bersama oleh suatu kesatuan masyarakat, yang menuntun perilaku individu dalam berhubungan dengan individu lain masyarakat.²¹

Etika komunikasi (*Communication ethics*) adalah gagasan moral yang berdampak cara komunikasi. Etika sendiri adalah prinsip yang mengatur tingkah laku manusia.Sedangkan komunikasi yaitu hubungan interaksi antara penerimaan pesan dan pengiriman pesan. Jadi dapat diartikan, etika komunikasi merupakan prinsip yang mengatur tentang hubungan interaksi antar manusia satu dengan yang lain. Secara umum, etika komunikasi berkaitan dengan moral *good present* dalam segala bentuk komunikasi manusia. Hal Ini termasuk komunikasi antar orang, komunikasi di media massa, dan komunikasi digital. Etika komunikasi mencakup kejujuran dalam komunikasi, menjaga kerahasiaan informasi, dan tidak membahas hal yang bersifat pribadi ataupun urusan orang lain di depan umum atau di depan pihak ketiga.

2. BENTUK ETIKA KOMUNIKASI

Ada tiga bentuk etika berkomunikasi : Kesopanan, Kesantunan, dan Kepedulian.

²⁰ K. Bertens, Etika, Seri Filsafat Atma Jaya, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2007)

²¹ Darwin dalam, Richard L. Johannesen, Ethics in Human Communication, (Waveland Press : England, 1988).

- a) kesopanan Kesopanan dalam pragmatik dapat diartikan sebagai suatu cara untuk menghormati face atau citra diri seseorang. Dalam melakukan tindak tutur, kesopanan merupakan konsep yang penting untuk dimunculkan agar citra diri sendiri terkesan baik dan juga menjaga citra diri orang lain agar tetap dihormati.
- b) Kesantunan Kesantunan ataupun berbahasa adalah aktivitas bersosial dengan mengutamakan nilai dan norma dalam berkomunikasi.
- c) Kepedulian Kepedulian adalah menjadikan diri kita terkait dengan orang lain dan apapun yang terjadi terhadap orang tersebut. Orang yang mengutamakan kebutuhan dan perasaan orang lain daripada kepentingannya sendiri adalah orang yang peduli. Orang yang peduli tidak akan menyakiti perasaan orang lain. Mereka selalu berusaha untuk menghargai, berbuat baik, dan membuat yang lain senang

D. TRASH TALKING

Trash-talk adalah usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui kata-kata verbal atau simbol-simbol non-verbal. Dalam konteks game online merupakan suatu wadah pertandingan atau persaingan dimana salah satu motivasi dalam bermain game online adalah berkompetisi diantaranya memprovokasi, menentang pemain lain, dan mendominasi pemain lain

Yee (2006) dalam Rogers (2019:98) juga menyebut ada tiga aspek perilaku yang biasanya dilakukan oleh para pemain yaitu:

1. Menentang
2. Memprovokasi
3. Mendominasi atau mengalahkan

Dalam game online, para pemain dapat dengan bebas berinteraksi dan membentuk hubungan dengan pemain lain. Bahkan pemain yang tidak termotivasi untuk membentuk hubungan social pemain lain terkadang dipaksa oleh sistem dalam game untuk setidaknya bekerja sama dalam memenangkan pertarungan di dalam game itu sendiri. Interaksi kerjasama yang berjalan antar pemain menyebabkan mereka membentuk suatu ikatan relasi yang bertahan dalam jangka waktu tertentu selama pemain masih memiliki ketertarikan atas sebuah pertandingan yang berlangsung. Namun ketika berhadapan dengan pemain lain dengan motivasi yang kuat pada achievement terutama berkompetisi dengan pemain lain, maka aspek social akan dikorbankan (Yee, 2006:24).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode studi kasus yang bersifat diskriptif kualitatif. Yang dimaksud dengan deskriptif adalah menggambarkan, menjelaskan, menerangkan, atau menggambarkan suatu peristiwa. Kualitatif mempunyai keunggulan karena masalah yang dikaji tidak hanya sekedar berdasarkan pada laporan saja, namun juga dikroscek dengan berbagai sumber yang terpercaya.²²

B. Waktu Penelitian

Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini kurang lebih 15 hari. Dalam 15 hari itu sudah termasuk pengamatan, analisis data, wawancara, dan terakhir menimpulkan hasil penelitian.

C. Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan SD 8 perumnas batu galing Kecamatan Curup tengah kabupaten Rejang Lebong. Alasan kenapa peneliti memilih lokasi penelitian di Desa prumnas batu galing karena menurut penulis Desa ini merupakan desa yang notabennya anak-anak dan

²²Deddy Mulyana, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 143

remaja yang selalu menggunakan gadget disetiap harinya anak-anak di Desa Prumnas Batu galing tidak hanya bermain game mobile legend saja ada juga para remaja yang bermain lebih dari satu game online seperti PUBG,FF dan lain-lain. Dalam melaksanakan penelitian di desa ini, peneliti juga masuk ke dalam partisipan, hal ini karena peneliti berdomisili tetap di Desa Prumnas batu Galing

D. Subjek Penelitian

Metode sampling dalam penelitian ini adalah sampling insidental yaitu teknik kempuan sampel berdasarkan kebetulan, dimana siapa saja yang ditemukan oleh peneliti yang dirasa cocok dalam kriteria yang dirasa cocok sebagai sumber data. Subjek penelitian ini adalah beberapa siswa SD 08 perumnas Curup kelas 4-6 yang dirasa memenuhi kriteria, yaitu anak-anak yang bermain game mobil legen.

Adapun beberapa kriteria subjek sebagai berikut :

- a. Siswa kelas 4-6
- b. Berjenis kelamin laki-laki
- c. Masi duduk dibangku sekolah yakni di SDN 08 Perumans Curup
- d. Aktif bermain game mobail legend.
- e. Guru dan orang tua murid

E. Jenis Data Dan Sumber Data

Dalam penelitian ini jenis data dan sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder . Data primer berupa hasil wawancara informan. Data sekunder dalam penelitian ini ialah segala bentuk dokumen.

Unit yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah siswa SDN 08 prumnas batu galing yang merupakan pemain mobile legend. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposif dan teknik snowball.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini terdiri dari :

1. Observasi

Di samping wawancara, penelitian ini juga melakukan metode observasi. Menurut Nawawi dan Martini observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam sebuah objek penelitian.²³

Dalam penelitian ini observasi di butuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara.

Dari penjelasan di atas, peneliti menjadikan observasi sebagai metode pertama untuk dapat mengamati secara langsung

²³Hardadi Nawawi dan M. Martini, *instrument Penelitian Bidang Sosial*. (Yogyakarta: Gajah Mada University, 1992), hal. 74.

subjek penelitian serta upaya mencari penyebab gejala-gejala yang muncul di lapangan.

2. Wawancara

Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan melakukan pedoman wawancara. Dalam proses wawancara ini, interview dilengkapi pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak berbentuk pertanyaan yang ekspilisit.

Dengan demikian, wawancara yang dilakukan dengan dua bentuk, yaitu wawancara terstruktur (dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti). Sedangkan wawancara tidak terstruktur (wawancara dilakukan apabila adanya jawaban berkembang diluar pertanyaan-pertanyaan terstruktur namun tidak lepas dari permasalahan penelitian).

Dalam penelitian ini wawancara dipergunakan untuk mengadakan komunikasi dengan pihak-pihak terkait atas subjek penelitian, antara lain kepala desa tokoh masyarakat dalam rangka memperoleh penjelasan atau informasi tentang hal-hal yang belum tercantum dalam observasi dan dokumentasi.

3. Dokumentasi

Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang ada dalam administrasi desa ataupun yang berada di luar desa, yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut metode ini di gunakan dalam rangka mencari data grafik atau data masyarakat yang berdomisili di desa Prumnas Batu Galing.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan empat jalur analisis atau kualitatif, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yaitu data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif adalah catatan alami, (catatan tentang apa yang dilihat, didengar, dan disaksikan dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti terhadap fenomena yang dialami.

Catatan Reflektif adalah catatan yang berisi kesan, komentar, pendapat dan tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai, dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

2. Reduksi Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya dibuat reduksi data, guna memilih data yang relevan dan bermakna, memfokuskan data yang mengarah untuk memecahkan masalah, penemuan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kemudian menyederhanakan dan menyusun secara sistematis dan menjabarkan hal-hak penting tentang hasil temuan dan maknanya. Pada proses reduksi data, hanya temuan data atau temuan yang berkenaan dengan permasalahan penelitian saja yang direduksi. Sedangkan data yang tidak berkaitan dengan masalah penelitian dibuang. Dengan kata lain reduksi data digunakan untuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan dan membuang yang tidak penting, serta mengorganisasikan data, sehingga memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan.

3. Penyajian data

Penyajian data dapat berupa bentuk tulisan atau kata-kata, gambar, grafik dan tabel. Tujuan sajian data adalah untuk menggabungkan informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. Dalam hal ini, agar peneliti tidak kesulitan dalam penguasaan informasi baik

secara keseluruhan ataupun bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian, maka penelitian harus membuat naratif, matrik atau grafik untuk memudahkan penguasaan informasi atau data tersebut. Dengan demikian peneliti dapat tetap menguasai data dan tidak tenggelam dalam kesimpulan informasi yang dapat membosankan. Hal ini dilakukan karena data yang terpancar-pancar dan kurang tersusun dengan baik dapat mempengaruhi peneliti dalam bertindak secerah ceroboh dan mengambil kesimpulan yang memihak, tersekat-sekat dan tidak mendasar. Untuk display data harus disadari sebagai bagian dalam analisis data.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarik kesimpulan dilakukan selama proses penelitian berlangsung seperti halnya proses reduksi data, setelah data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Game online sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari remaja, dimana game online sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain dari pada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan computer dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka game online, serta mengidentifikasi pengaruh game online terhadap prestasi remaja dan mendiskripsikan cara mengatasi kecanduan game online.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, pemilihan informan, orang-orang di ambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian, adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain game online, orang tua informan.

Dari hasil penelitian yang ditemukan faktor-faktor penyebab game online lebih disukai adalah game online lebih menarik daripada pelajaran di sekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar remaja, dan cara mengatasi kecanduan game online yaitu didikan orang tua sangat diperlukan terutama dalam

masalah belajar, remaja lebih ditekankan untuk belajar dari pada bermain game online, pemberian motivasi belajar bagi remaja.

Mobile Legends merupakan salah satu game MOBA yang paling banyak dimainkan oleh gamer Indonesia. Kepopuleran game ini sendiri tidak lepas dari fakta bahwa game tersebut ramah spesifikasi sehingga Smartphone kentang pun masih bisa memainkannya. Game ini sendiri pertama kali rilis di tahun 2016 lalu dan langsung menjelma sebagai salah satu game paling laris sampai saat ini. Khusus di Indonesia, ML pertama kali datang pada tanggal 11 Juli 2016 lalu. Ketika itu, peminat dari game ini langsung membludak terus meningkat sampai saat ini.

Dalam sejarah, Mobile Legends berhasil memenangkan penghargaan Most Favorite Game of the Year pada gelaran Indonesia Gaming Awards 2019 lalu. Sampai saat ini, game tersebut masih terus mematangkan diri sebagai salah satu game MOBA populer. Dalam sejarah, Mobile Legends sendiri berasal dari Tiongkok atau China. Game ini dikembangkan oleh developer asal Negeri Tirai Bambu dan memulai ekspansinya pada tahun 2016 silam. Saat ini, ML masih dipegang oleh developer dari Tiongkok walau begitu mereka memiliki kantor cabang di Indonesia. Saat ini, ML masih dikembangkan oleh Moonton dan baru saja melakukan berbagai perubahan terhadap game tersebut. Jadi, tidak heran mengapa jika kalian terlihat kaget dengan perubahan game tersebut. Pencipta game Mobile Legends adalah

Moonton yang merupakan developer asal Shanghai, China. Moonton merupakan nama tengah dari perusahaan bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd.

Secara sejarah, Mobile Legends dikembangkan bukan hanya oleh Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Sebab, pengembangan game ini juga dilakukan oleh Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd. Jadi, tidak heran mengapa game tersebut mampu terus bertahan mengingat banyaknya sokongan sumber daya yang bisa mereka manfaatkan. Jadi, kalian tentu tidak akan bosan dengan berbagai hero yang ada di game tersebut. Adapun di balik keberhasilan terciptanya Mobile Legends ini, ada banyak kontroversi yang mengikuti. Salah satunya adalah ketika Moonton dituntut dengan tuduhan plagiat oleh salah satu developer game MOBA yaitu permainan PC League of Legend. Hero dalam MLBB dianggap memiliki kesamaan karakter dengan game milik pengembang game tersebut. Padahal, hak cipta sudah didaftarkan oleh Moonton. Karakter hero yang dimiliki kedua game MOBA tersebut unik dan berbeda apabila diperhatikan lagi lebih teliti. Selain itu, kontroversi lainnya adalah ketika pengguna Reddit ada yang mengaku kalau dia adalah mantan karyawan Moonton. "Rahasia" perusahaan dibocorkan oleh akun anonim. Untungnya sekarang postingan tersebut sudah dihapus dan tidak ada lagi. Walaupun terdapat banyak kontroversi yang beredar, hal tersebut tidak membuat penggemar MLBB berkurang.

Justru banyak penggemar baru berdatangan dan game ini disukai oleh banyak pengguna karena kualitasnya bukan latar belakangnya.

MLBB merupakan game MOBA yang paling terkenal karena jumlah pemain game ini sudah sangat banyak. Sudah lebih dari 25 juta pengguna mengunduh game ini baik di Android maupun IOS. Antusias para gamer yang besar didapatkan oleh game ini sejak launching pertama kali yaitu tahun 2016. Menurut situs sugartekno.com, keuntungan yang didapatkan Moonton sekitar \$500 juta atau 7 Triliun Rupiah. Ini merupakan pendapatan kotor selama beroperasi dan akan berbeda di setiap tahunnya. Karena hampir 36% keuntungan game MLBB meningkat setiap tahun. Setelah versi 2.9 dikeluarkan oleh Moonton, sebanyak \$24.4 juga keuntungan yang mereka dapatkan. Sekitar 60% atau sekitar \$301 juta dari total pendapatan disumbangkan dari Kawasan Asia seperti Indonesia dan Malaysia.

Game ini pertama kali dirilis untuk Android server Indonesia pada tanggal 11 Juli 2016. Sedangkan untuk IOS dirilis pada tanggal 9 November 2016. Untuk dapat mencapai titik yang sekarang tidak mudah yang kini mempunyai beberapa turnamen besar seperti M World Championship padahal dulunya hanya permainan biasa. Pada tahun 2018, Cayayan yang seorang Country Manager Moonton Indonesia berkata bahwa total pemain di Asia Tenggara ada 43 juta pemain dan Indonesia yang paling banyak sekitar lebih dari 50

persennya. Kalau dihitung dari jumlah yang diungkapkan Cayayan, setidaknya kurang lebih player MLBB yang berasal dari Indonesia sekitar 20 juta orang. Ini data pada tahun 2018, di mana pastinya terdapat kenaikan pengguna setiap tahunnya. Dari data yang penulis kumpulkan bahwasanya game mobile Legend ini mulai dikenal oleh seluruh kalangan pada tahun 2017 dimana saat itu game mobile bersaing dengan 2 game lainnya seperti game PUBG dan FF dimana ketiga game tersebut sangat digandrungi oleh masyarakat khususnya kalangan remaja dan anak-anak namun tidak menuntut kemungkinan para orang dewasa banyak yang juga menyukai game online ini karena game online ini asik juga mampu membuat semua orang lupa akan waktu.

Maka penulis mewancarai beberapa orang seperti :

Aparratur Desa, Guru, wali murid, dan anak SD 08 prumnas

Dari hasil wawancara penulis mendapatkan informasi dari guru ia menuturkan bahwasanya siswa di SD 08 khususnya mengalami perubahan emosional setelah mengenal game online tersebut yang awalnya penurut menjadi pembantah bukan hanya itu saja anak anak disekolah SD 08 prumnas Batu Galing komunikasi menjadi terhambat dikarenakan anak-anak cenderung menjadi tertutup sulit diajak berkomunikasi kata-kata yang tak pantas dikeluarkan menjadi hal tabu oleh anak-anak tersebut dan dari data yang penulis kumpulkan bahkan ada +-15 di setiap penjuru daerah sumatra mengalami gangguan fisik

seperti tremor, kejang-kejang dan bahkan beberapa harus dilarikan ke rumah sakit untuk mendapatkan pertolongan yang serius yang disebabkan oleh game online ini.²⁴

Dikuatkan juga oleh para ahli bahwa “efek psikologis anak yang sangat mengkhawatirkan kedua orang tua, diantaranya anak menjadi Depresi, Gelisah, Hiperaktif, Sulit Fokus, Fobia Sosial Menurut Profesor Psikologi Douglas A. Gentile yang mencoba menjalankan penelitian Media Research Lab di Iowa State University, Ames, terkait Anak-anak kecanduan game menyebutkan bahwa anak-anak sudah pasti 60% akan mengalami fobia sosial seperti yang dijabarkan olehnya pada hasil penelitiannya.²⁵

Disini penulis menyimpulkan bahwasanya anak-anak dibawah 15 tahun rentan sekali terpengaruh oleh kemajuan teknologi khususnya dalam hal negatif oleh sebab itu peranan orang terdekat disekolah harus menerapkan peraturan-peraturan yang mewajibkan siswa-siswi disekolah tidak dapat membawa handphone untuk mengurangi kecanduan game dan membuat sisw-siswi berfokus kepada pelajaran dan mengembalikan minat belajar siswa khususnya di SD 08 Prumnas curup Batu Galing.

Kemudian penulis mewawancarai salah satu orang tua murid dari 10 siswa yang penulis anggap paling rentan terhadap kecanduan game online tersebut Orang tua murid (Ibu Desi) menuturkan bahwasanya

²⁴ N,L.1 Januari 2022 Pukul 08.00. Prumnas Batu Galing

²⁵ <https://dosenpsikologi.com/pengaruh-game-terhadap-mental-anak>), anak akan menjadi pemalas, tertutup, bosan, pornografi, halusinasi, mencuri.

anak bungsunya kecanduan game online sejak berumur 6 tahun sejak saat itu semua keinginan anaknya tak bisa dibantah meskipun kedua orang tuanya sering memarahinya namun ia tak jera terus menerus memainkan game hingga melupakan waktu sholat, belajar bahkan makan. Selain itu anak dan teman-temannya juga ketika bermain game online mobile legend sering mengeluarkan kata-kata kotor (Trsah Talking).²⁶

Dokter “Sake Prama Wisakti S. Psi, Psikolog di Rs dr. Dradjat Prawiranegara Jika anda menyayangi keluarga, jauhkan anak – anak anda dari kecanduan Android”, ini beberapa contoh dampak negatif game online

- 1) Meningkatkan perilaku agresif
- 2) Isolasi sosial
- 3) Keterampilan sosial berkurang
- 4) Penurunan prestasi akademik
- 5) Kesehatan fisik terganggu
- 6) Kebingungan antara realitas dan fantasi
- 7) Kehilangan identitas diri
- 8) Memburuknya hubungan keluarga
- 9) Efek kecanduan
- 10) Timbulnya perilaku impulsif
- 11) Muncul masalah finansial

²⁶ Desi. 22 Juli 2022. Prumnas Batu Galing

Penulis menyimpulkan disini bahwasanya bahaya dari game online ini sangat lah serius peran orang tua keluarga bahkan guru sangat dibutuhkan sebab mudahnya mengakses aplikasi-aplikasi seperti game online ini dikalangan anak-anak sekarang dengan perkembangan zaman yang signifikan kemajuan teknologi dikalangan anak 5-12 tahun sangat rentan diserap tanpa disaring terlebih dahulu sehingga timbulnya perilaku yang menyimpang pada anak.

Dari 10 anak yang penulis wawancara karna penulis ingin mengetahui respon dan fitback dari anak-anak yang sedang bermain dilokasi penulis mendapatkan beberapa informasi dan penulis simpulkan ada tiga kreteria sang pemain game online tersebut²⁷

Pertama : Pemain tim yang dimana ketika bermain secara tim yang berdekatan etika komunikasi mereka amatlah sangat tak terkendali mereka menghiraukan sekeliling mereka ketika melontarkan kata-kata yang tidak pantas untuk dikeluarkan ntah itu guru,orang tua ataupun masyarakat yang lewat seolah mereka bermain tanpa ada orang disekeliling mereka fitback yang dikleurakan pun hanya seadannya karna mereka pertanyaan dari penulis hanyalah pengganggu saja yang membuat mereka tak mampu berkonsentrasi terhadap game yang mereka mainkan.

²⁷ Rival,Aga, Sandi,Putra,Tomi,Ridho,Kenzi,Cio,Agung,Agus.5 Januari 2022

Tipe yang kedua yaitu pemain solo atau perorangan yang dimana pemain perorangan ini lebih tertutup dan lebih banyak diam hanya berkonsentrasi pada game data yang penulis dapatkan pun hanya seadanya dikarenakan iya tak mau diganggu perubahan emosional pemain tunggal ini tak menentu yang menyebabkan penulis sulit mendapatkan informasi yang akurat kemudian tipe yang ke tiga yaitu adalah pemain penonton (noob) istilah kata anak-anak gamers ini yang dimana ia seorang pecandu game pemula yang dimana ketika bermain hanya menjadi beban untuk timnya sehingga ia selalu saja memancing kata-kata yang menjadi timnya tak terkendali sehingga bisa menimbulkan keributan antar tim pemain tipe ini sangatlah dibenci oleh para pemain-pemain game yang notabennya sudah mampu bermain dan memenangkan game tersebut. jadi disini penulis menyimpulkan dari ketiga tipe ini bahwasanya etika komunikasi talk talking para siswa SD 08 Prumanas Batu Galing tersebut sangat membutuhkan perhatian khusus terkhusus dari orang-orang terdekatnya seperti orang tua dan keluarga untuk mengubah pola pikir dan mengurangi jam bermain smartphone (HP) disela maupun dirumah ada baiknya anak-anak diberikan kesibukan untuk mengurangi bermain handphone seperti mengaji atau belajar (LES) yang diawasi langsung oleh orang tua agar anak tak ketergantungan oleh handphone.

”Ini diperkuat oleh Dr. Gumilar bahwa kecanduan game online juga dapat merubah perilaku yang tidak wajar, para pecandu game ini

biasanya akan mengalami kecemasan dan kegelisahan saat diminta untuk berhenti bermain.

Dari pengalamannya sebagai pemimpin pondok pesantren Nurul Firdaus yang mengelolah rehabilitasi kecanduan game online memiliki kemiripan perilaku dengan kasus penyalahgunaan narkoba maupun judi”Sementara itu ketua Divisi KPAI atau Komisi Perlindungan Anak Indonesia, Erlinda menyampaikan banyaknya keluhan para orang tua terhadap perubahan drastis pada anak-anak usia 10-16 tahun yang mencandu game daring.Keluhan ini terutama menyangkut tentang perilaku anak yang semakin agresif, rasa respek terhadap orang tua yang menurun,suka berbohong,menjadi malas, tidak menyadari tanggung jawabnya, bahkan tidak menghargai dirinya sendiri.Besarnya dampak negatif game daring ini telah mendorong badan Kesehatan Sedunia WHO untuk turun tangan. Seperti dikutip dari Kompas.Com, WHO akan menetapkan kecanduan bermain game online sebagai bentuk atau jenis gangguan mental. WHO memasukkan kelainan ini kedalam dokumen INTERNATIONAL CLASSIFIED DISEASES (ICD). Kelarifikasi Penyakit Internasional Ke-11 sebagai gaming disorder.

Disini penulis menyimpulkan bahwa kecanduan game online ini tidak hanya anak dibawah umur melainkan merambah keseluruhan remaja dewasa maupun anak-anak disini penulis mengharapkan kepada pihak keluarga pihak sekolah maupun orang-orang terdekat

untuk saling mengingatkan dan memantau aktifitas anak-anak yang sangat rentan terpengaruh oleh kemajuan zaman terutama di dunia digital yang semakin hari semakin pesat kemajuannya dan semakin mudah pula anak-anak untuk mengakses apapun yang mereka inginkan tanpa ada pembatasan sehingga akan menimbulkan dampak yang mengerikan.

Didapat dari salah satu jurnal Psikologi²⁸, ia melakukan wawancara pada tiga informan, didapatkan informasi bahwa terdapat beberapa alasan atau faktor penyebab P1, P2 dan P3 melakukan perilaku trash-talk dalam permainan MLBB. Beberapa diantaranya memiliki kesamaan pengalaman antar informan. Beberapa alasan atau faktor penyebab dijabarkan sebagai berikut: Beberapa diantaranya memiliki kesamaan yakni, pertama ketika P1, P2 dan P3 bermain dengan orang yang tidak dikenal. Ketiga informan mengaku dapat terpicu berperilaku trash-talk ketika bergabung menjadi satu tim ataupun melawan tim yang anggotanya tidak mereka kenal. Menurut P1, bahwa ia dapat berperilaku trash-talk ketika bermain dengan orang yang tidak dikenal. Seperti yang P1 katakan: “Karena gak kenal itu kak, suka-suka mainnya. Apalagi kalau semau dia gak bakal bisa dikasih tau udah”; “Iya itu kesalnya saya kalau main sama yang gak kenal truss sok asik, tapi mainnya gak bener nob lah itu selow sih cuma gimana yaaa”. P2 juga menceritakan pengalamannya saat

²⁸ Malahayati, Volume 2, No.2, September 2020: 72-85

bermain dengan pemain secara random yang berasal dari Malaysia. Pemain khususnya dari negara tersebut seringkali memicu P2 untuk berperilaku trash talk. Pernyataan tersebut sesuai dalam kutipan wawancara: “Terus temu lagi malaysia yang bacotnya aduh”; “Iya Malaysia malah kalau udah ketemu Indo nih pasti langsung ngata-ngatain bu langsung ngehujat toxic dah bu padahal mah aslinya negara dia mah maling bu”; “Ya biasanya mainnya nggak santuy bu bocah gituu pokoknya toxic the genks bu. Udah maling gak mau ngaku lagi”. Ini juga disampaikan oleh P3 yang mengatakan: “Kalau main sih enakan ber-5 sih bu, jangan solo” dengan maksud tidak bermain sendiri, namun bermain dengan membentuk tim yang sudah dikenal terlebih dulu. “Udah auto lose bu, ya emosi kesel sendiri, ngomel sendiri hehe”; “Udah auto kalah itu bu. Iya ngomel bu ke temen pas maen, toxic kadang”.

Kedua adalah karakter pemain yang egois. Sesuai dengan penjelasan Fariz (2017)²⁹ karakter pemain yang egois termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab perilaku trash-talk. Pemain dalam tim maupun lawan yang memiliki watak egois, tidak sabar, tidak mau diberikan saran maupun masukan, dan bertindak semaunya akan memicu terjadinya perilaku trash-talk oleh ketiga informan. Menurut P1 pemain yang memiliki watak egois, tidak suka diberi masukan dan

²⁹ Fariz, Achmad (2017). *Dampak Komunikasi Trash Talk Terhadap Gamers*. *E Journal Universitas Muhammadiyah Jember*. <http://repository.unmuhjember.ac.id/235>

saran lebih besar kemungkinannya untuk memicu P1 berperilaku trash-talk. Seperti pada kutipan berikut, ketika P1 memberikan saran: “Pakai hero ini aja, ini lebih bagus gitu daripada hero itu kalah mulu di war” dan komentar: “Kok gitu sih mainnya gitu doang, dibilang pick ini bandel sih kalau dibilangin” namun pemain yang egois tersebut menghiraukannya. Keadaan ini membuat P1 berperilaku trash-talk terhadap pemain egois tersebut, seperti mengatakan: “Bego banget sih bim mainnya bim, tolol”. Sesuai kutipan pernyataan P2: “Terus tau sendiri lah game bocah bu sering ketemu bocah bacot, salah ngetik bacot, buffnya di ambil bacot padahal mah nggak ngaruh gitu aduh saya juga bingung”. Seperti penjelasan P3 yang mengatakan pemain yang egois dan tidak sabar dalam permainan juga seringkali berperilaku tidak baik dan memicu P3 untuk berperilaku trash-talk. Seperti situasi yang digambarkan: “Gimana ya, gak gimana gimana bu paling ngatain trus mainnya asal, keluar dari game di report jelek, rank turun trus saling bacot gak trima apalagi kalo tanding”.

Ketiga adalah keterbatasan bahasa. Seperti yang dijelaskan Fariz (2017)³⁰ keterbatasan bahasa termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab perilaku trash-talk yang dilakukan seseorang. Keterbatasan bahasa yang dialami P1 menyebabkan komunikasi yang tidak lancar antar pemain. Kondisi ini terjadi saat P1 bermain secara

³⁰ Fariz, Achmad (2017). *Dampak Komunikasi Trash Talk Terhadap Gamers*. *E Journal Universitas Muhammadiyah Jember*. <http://repository.unmuhjember.ac.id/235>

random dan dipasangkan dengan pemain yang berasal dari negara lain. P1 mengatakan: “Biasanya emang gitu sih orang dari luar Indonesia susah gitu cara mainnya, nggak sesuai ekspektasi kita. Tapi kita ngediemin aja, dia nggak ngerti bahasa kita, kita bacotin juga”. P2 menceritakan pengalamannya bermain dengan pemain yang berasal dari negara Myanmar dan mengalami kesulitan saat berkomunikasi seperti: “Hampir semua bu ben hari (bertemu pemain Myanmar setiap hari), kalau setiap dia kesel nih bu kita kill banyak dia iri kan, pasti ngomong Le Le Larlah saya mana ngerti bahasanya bu”; “Lah saya nggak ngerti saya bilang aja lu ngomong apaan sih”. Kondisi P2 dan pemain yang tidak dapat berkomunikasi dengan baik ini seringkali menimbulkan perilaku trash-talk. Keterbatasan bahasa yang dimiliki antar dua negara ini menyebabkan komunikasi yang tidak baik dan lebih sering memicu emosi yang ditunjukkan dalam bentuk perilaku trash-talk. Seperti hambatan yang dialami P3: “Apa yaa kalau sama luar ya itu gak ngerti ngomong apa, tau tau udah ngatain gitu bu, kayak Myanmar gitu eh toxic ajah gitu mainnya, pokoknya emosi kalau ketemu bendera Myanmar”.

Keempat adalah bertemu dengan pemain yang memiliki perilaku trash-talk. Tidak dapat dipungkiri dengan situasi kompetitif yang terbentuk dalam game online MLBB menyebabkan banyak pemain terbiasa berperilaku trash-talk. P1 menyatakan bahwa ia dapat berperilaku tersebut dikarenakan mendapatkan perilaku tersebut dari

pemain lain, seperti: “Kalau nggak ada yang duluan, aku orangnya bodoamat”. Sama halnya dengan P2 yang mengatakan: “Saya diem bu sebenarnya ga sering gitu, tapi kalau ada yang gituin saya yaa saya bales bu” dan P2 menjelaskan bahwa seseorang yang awalnya tidak berperilaku tersebut dapat melakukan perilaku tersebut dikarenakan memiliki pengalaman mendapatkan perilaku trash-talk dari pemain lainnya. Seperti yang dikatakan juga oleh P3, ia berperilaku trash-talk dikarenakan menerima perkataan yang tidak baik dan bully-an dari teman sekelasnya: “Jadi tuh satu kelas main mobile legend, beberapa orang itu diajakin terus ngambil katakata nob ‘nob itu’ ‘cupu’ lah buru main, di bully lah bu gitu”.

Kelima adalah pengaruh media game online Mobile Legends Bang-Bang. Game online MLBB tidak jauh dengan budaya dan situasi kompetitif, sehingga dengan mudah menumbuhkan perilaku trash-talk terhadap pemainnya. Adanya perilaku trash-talk dalam sebuah permainan dan olah raga memiliki pengaruh yang kuat untuk menjatuhkan, mengambil alih pikiran, dan rasa percayadiri lawan. P1 menceritakan bahwa ia mulai terbiasa berperilaku trash-talk semenjak bermain game online MLBB. Seperti pengakuan yang dikatakan P1 : “Pertama kali main mobile legend sih (berkata trash-talk)” dan “Dari mobile legendnya pas lagi main ada yang toxic ’bego banget sih’ pakai bicara kasar gitu. Toxic pokoknya” dan mulai terbiasa ikut meniru berperilaku tersebut. P2 menjelaskan bahwa game online

MLBB juga memberikan pengaruh yang besar karena hampir setiap saat perilaku tersebut dilakukan oleh pemain dalam pertandingan. Seperti kutipan berikut: “Ya di ML hehe. Kebanyakan di ML, Iya pasti banget itu nggak pernah absen (perilaku trash-talk)”. Dari melihat dan merasakan kondisi ini, P2 dengan mudah meniru untuk berperilaku trash-talk tersebut. Juga seperti kutipan lainnya yaitu dari pernyataan P3: “Paling itu bu di ML nyakan banyak”. P3 menekankan bahwa didalam media game online MLBB sudah tidak asing adanya perilaku tersebut : “Iya bu gak usa ditanya lagi itu (pengaruh game MLBB)”.

Keenam adalah bertemu dengan pemain yang tidak mengetahui rule of game dan cara bermain yang benar. Fariz (2017)³¹ menjelaskan bahwa rule of game atau peraturan permainan yang diabaikan termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab perilaku trash-talk. Pemain baru atau yang biasa dijuluki sebagai pemain ‘nob’ yang seringkali melakukan kesalahan dalam permainan juga dapat memicu P1 berperilaku trash-talk. Biasanya pemain nob ini belum paham dengan macam karakter hero, keahlian serta tugas yang seharusnya dilakukan sebagai pemain. Kondisi ini membuat pemain lainnya menjadi tidak nyaman dan merasa terbebani bermainnya. Seperti pada kutipan pengalaman cerita P1 dalam wawancara berikut: “Gak maju maju (pemain nob tidak berani maju untuk bertarung). Udah didepan

³¹ Fariz, Achmad (2017). *Dampak Komunikasi Trash Talk Terhadap Gamers*. *E Journal Universitas Muhammadiyah Jember*. <http://repository.unmuhjember.ac.id/235>

malah ditengah mulu gimana dah maunya”. Ha ini juga Seperti pada kutipan pernyataan P2 berikut: “Padahal mah nggak ngaruh gitu aduh saya juga bingung. Hero yang nggak butuh buff malah ngebuff”; “Iya bu. (contohnya) buta map”; “Ah beban banget misalnya nih dia pakai Tank kita pakai MM, semestinya kita buff kan, nah dia malah ngebuff bu”; “Kaya misalnya kita main hyper carry MM, berarti Tank auto 2 kan hyper carry, dia malah pick MM lain kan aduh kebangetan bu bego tuh duh”; “Semua buff diambilin padahal mah semua bodoh”; “Itu yang Roger pengen bantai ah main gak bener masa nembakin harusnya pake yang (seperti) serigala, gak cocok gitu sama musuhnya”. Situasi ini menyebabkan P3 bergejolak emosinya dan memicu berperilaku trash-talk terhadap pemain lainnya seperti penjelasan: “Ya naik lah emosi bu”; “Udah dikasih tau ngeyel kadang”; “Saya kan udah bilang jangan war dah pasti kalah, tapi malah di warin, ngotot sendiri udah jelas kalah kan bikin emosi ajah bu kalo dikatain bales, katain mulu gak selese-selese”.

Ketujuh adalah pengaruh lingkungan. Kondisi lingkungan yang terbiasa dengan perilaku trash-talk memicu P1 untuk ikut berperilaku tersebut. P1 mengatakan: “Sama lingkungan mah emang dari kecil kayak gitu omong kasar sampai anak umur 5 tahun aja ngomong kayak gitu disini”. Termasuk didalamnya adalah tetangga dan peer group. Seperti kutipan penjelasan kehidupan sehari-hari P1 berikut: “Kecuali lagi chatingan samatemen, temen tiba-tiba toxic” dan

menerangkan banyak orang terdekatnya yang saat ini berperilaku tersebut. Seperti pada kutipan: “Temen sendiri sih, tetangga lah ada”. Lingkungan keluarga P2 yang terbiasa berperilaku trash-talk juga dapat memicu dirinya untuk melakukan hal yang sama. P2 mengaku mendapatkan contoh dari orangtuanya yang sudah biasa berperilaku trash-talk terhadap P2. Kondisi ini terjadi ketika P2 asik bermain game online seharian dan membuat orangtuanya marah hingga mengeluarkan kata-kata yang tidak baik. Seperti yang dikatakan P2: “Gak sampe dihukum bu, (hanya) dikatain juga, kadang ‘kerjaan main mulu gitu bego’, disuru sholat makan gitu bu”. Selain itu lingkungan kelompok bermain dan disekolah juga memberikan contoh perilaku tersebut. Bahkan sosok guru yang seharusnya memberikan contoh yang baik, nyatanya tidak jarang pula memberikan contoh kata-kata yang termasuk didalamnya trash-talk sebagai bentuk atau cara memperingatkan maupun memberitahu murid-murid terhadap kesalahannya. Seperti kutipan penjelasan kehidupan sehari-hari P2 berikut: “Karena SD temen saya berandal semua bu, udah makanan sehari-hari mereka bu. Nggak dibagi makanan langsung ‘anjing lu’ ‘babi lu’ gitu. Ah sorry bu”; dan sosok guru yang juga berperilaku tersebut seperti pengakuan P2: “Ya sekolah lumayan lah (berpengaruh memberi contoh), guru paling cuman ‘bego’ ‘goblok’ gitu doang”. Begitupula kondisi lingkungan yang terbiasa dengan perilaku trash-talk juga memicu P3 untuk ikut berperilaku tersebut. Khususnya

pada lingkungan keluarga dan kelompok bermainnya. Pengalaman, P3 mulai terbiasa mendengar dan berkata kasar saat temanteman seusianya berperilaku tersebut: “Pas saya masih cupu-cupu banget nggak ngerti game, masih SD kelas 6 (pertama mendengar temannya berkata kasar)”; ”Temen sekolah ada, banyak bu udah biasa sekarang bu itu (temantemannya yang berperilaku Trash-talk)”; “Banyak pokoknya temen semua bu, iya seumuran”.

Kedelapan adalah faktor perubahan cuaca. Menurut P1 terjadinya perubahan cuaca seperti panas dan hujan dapat mempengaruhi jalannya permainan yang menyebabkan kondisi dirinya menjadi lebih mudah emosi. P1 mengatakan “Oh itu pengaruh kak bikin HP panas gitu bikin makin low batt. Sekali main kan baterainya habis 5% kena panas bisa habis 10%”; ”Ngaruh banget itu kak kalau hujan biasanya nge-lag”; “Iya, apalagi pas listrik mati wah itu nggak ada sinyal tuh”. Kondisi ini menyebabkan perubahan hati P1 seperti penjelasan: “Oo iya kak kalau udah kebawa perasaan, gak sadar udah main ketemu orang gak bener atau toxic ya kita juga bales kak”. Menurut P3 terjadinya perubahan cuaca seperti hujan dapat mempengaruhi kualitas jaringan internet dan menyebabkan kendala saat permainan berlangsung. Seperti penjelasannya: “Hujan bu kalau hujan (saat hujan), ngaruh parah”. Kondisi ini membuat jalannya permainan terhambat atau terjeda dan dapat memicu dirinya berperilaku trash-talk.

Kesembilan adalah akibat gangguan yang ditimbulkan oleh provider penyedia jasa internet. P2 menjelaskan bahwa saat ini provider yang digunakan seringkali mengalami gangguan dan membuat sesi bermain terhambat. Seperti hambatan yang terjadi ketika permainan berlangsung: “Pas lagi maen kan nih jadi kalah tuh turun rank, di katin juga sama yang lain tuh, jadi ngatain ngatain balik” ; “Ya biasa bu pasti pada toxic. ‘beban lu beban’ gitu rame dah timnya, saya kan AFK ya mau gimana emang indihhomenya bikin gedek”. P3 juga menyebutkan jaringan internet yang tidak lancar akan menimbulkan perilaku trash-talk: “Beh pengaruh banget bu! Udah pasti kalah (jika jaringan internet bermasalah), trus toxic dah pada gak sabaran”.

Kesepuluh adalah hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Seperti yang dikatakan P1: “Mainnya nggak sesuai ekspektasi gitu, harusnya mainnya begini, kita mainnya begitu, padahal kita punya cara sendiri untuk menang” adalah hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain dapat memicu perilaku trash-talk.

Kesebelas adalah disebabkan alat atau media yang digunakan untuk bermain (HP) yang tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan game. Kondisi ini dapat menghambat jalannya permainan karena membuat game online berat untuk diakses atau dijalankan. Seperti dikatakan P2: “Iya bu malah tambah kalah, Iya (saat) ngetik

ngetikngetik pas lagi ngetik tiba-tiba mati haha, apalagi hp saya bisa dibilang ini semi potato”. Terakhir adalah disebabkan pengaruh media online. Seperti yang dikatakan P3 dari pengalamannya bermain salah satu media online berikut: “Tapi kan sekarang youtube kena sensor bu, udah nggak boleh sekarang, kalau dulu iya sering bu kan banyak dulu bu (perilaku Trash-talk)”. Menurut P3 media online juga berpengaruh dalam merubah perilakunya, sehingga ia dengan mudah mencontoh untuk berperilaku tersebut. Dari penjabaran faktor penyebab atau alasan yang mendasari P1, P2 dan P3 melakukan perilaku trash-talk diatas, dapat disimpulkan terdapat 12 faktor penyebab remaja berperilaku trash-talk dalam game online MLBB.³²

B. Pembahasan Penelitian

Dalam sub pembahasan sebelumnya, penelitian menyajikan temuan dalam bentuk wawancara dan observasi serta sedikit kesimpulan dari wawancara dan observasi tersebut. Selanjutnya peneliti akan membahas hasil penelitian tersebut yang dipilih sesuai dengan batasan masalah penelitian.

Didapatkan hasil dari penelitian ini yaitu dampak penggunaan game online mobile legend dikalangan siswa SD terutama di SD 8 Prumnas Batu Galing lebih banyak mengarah ke dampak negative , diantaranya rasa minat belajar menurun , sering meninggalkan ibadah solat , perilaku anak yang semakin agresif, rasa respek terhadap

³² Jurnal Psikologi Malahayati, Volume 2, No.2, September 2020: 72-85

orang tua yang menurun, suka berbohong, menjadi malas, tidak menyadari tanggung jawabnya, tidak menghargai dirinya sendiri dan juga sering melakukan trash talking ketika bermain game online mobile legend tersebut bahkan kepada orang disekitarnya baik itu orang tua maupun yang lainnya.

Selain itu dari penelitian lain ditemukan delapan faktor diantara memiliki kesamaan pengalaman diantara ketiga informan. Dua faktor diantaranya memiliki kesamaan pengalaman diantara dua informan. Empat faktor diantaranya merupakan pengalaman pribadi tambahan yang dirasakan masing-masing informan. Selain itu berdasarkan penjelasan Fariz (2017)³³ faktor penyebab perilaku trash-talk dapat dibagi menjadi dua yakni, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi berasal dari dalam game, seperti faktor keterbatasan bahasa, pemain yang tidak mengetahui rule of game dan karakter pemain yang egois. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi berasal dari luar game atau lingkungan pemain. Sedikit berbeda dengan hasil temuan peneliti. Selain menemukan faktor yang dijabarkan Fariz, peneliti juga menemukan faktor internal tambahan penyebab trash-talk diantaranya: pengaruh dari media game online MLBB, bertemu dengan pemain yang tidak dikenal, dipicu oleh pemain yang berperilaku trash-talk terhadap dirinya, dan permainan yang tidak

³³ Fariz, Achmad (2017). *Dampak Komunikasi Trash Talk Terhadap Gamers*. *E Journal Universitas Muhammadiyah Jember*. <http://repository.unmuhjember.ac.id/235>

sesuai dengan ekspektasi. Sedangkan faktor eksternal tambahan penyebab perilaku trashtalk diantaranya: gangguan yang disebabkan provider internet, disebabkan alat atau media yang digunakan untuk bermain tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan game online, pengaruh media online, dan pengaruh perubahan cuaca.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan temuan data serta pembahasan pada bab sebelumnya maka pada bab terakhir ini peneliti dapat menyimpulkan :

- a. Dampak game online mobile legend terhadap etika komunikasi para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing bahwasanya siswa – siswa di SD 08 Prumanas Batu Galing ini mengimbangi kemajuan teknologi namun tak di imbangi dengan pengawasan yang memadai dari pihak keluarga maupun sekolah sehingga banyak menimbulkan polemik terhadap perkembangan anak kebebasan anak mempunyai hanphone salah satu penyebab anak mampu mengakses apa yang diinginkan tanpa pengawasan orang tua yang membatasi jam bermain hanphone dari orang tua .
- b. Faktor penyebab kebiasaan trash talking para siswa di SDN 08 Prumnas Batu Galing kebebasan anak yang tak terkontrol tanpa ada larangan dari orang tua yang berarti kurangnya perhatian dari orang tua salah satu faktor anak bebbas memilih prosa kata yang tak layak dilontarkan kepada orang yang leih tua maupun terhadap teman sebaya nya.

Selain itu faktor penyebab perilaku trash-talk dapat dibagi menjadi dua yakni, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi berasal dari dalam game, seperti faktor keterbatasan bahasa, pemain yang tidak mengetahui rule of game dan karakter pemain yang egois. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi berasal dari luar game atau lingkungan pemain. terhadap dirinya, dan permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi.

B. Saran

Disini penulis berharap di SD 08 Prumnas Batu Galing untuk kedepannya agar pengawasan terhadap anak-anak dibawah umur bukan hanya guru yang berperan melainkan orang terdekat seperti keluarga dan orang tua berperan aktif untuk menjaga dan mengawasi anak-anak agar tak terjadi hal-ha yang tak diinginkan kedepannya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih sangat sederhana dan jauh dari kata sempurna namun penulis berharap tulisan ini bisa menjadi referensi awal bagi bagi siapapun yang mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian berkaitan dengan kebiasaan trash talking anak-anak di SD08 Prumnas Batu galing.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghata, SS *Latar Belakang Game Online Mobile Legend. E Journal Universitas Katolik Soegija pranata* .<http://repository.unika.ac.id/20504/2/14.M1.0037%20SEPHEN%20SETYAHADI%20A.%20%283.83%29..pdf%20BAB%20I.pdf>.(2019).
- Angela. *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir.Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman*,2013.
- Bertens,K. *Etika, Seri Filsafat Atma Jaya*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2007)
- Chen, C. &*An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. Asian Journal Of Health And Information Sciences*, 3, 1-4. (2008)
- Dini, EZ (2018). *Latar Belakang Penelitian Game Online . E Journal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya*. http://repository.ubhara.jaya.ac.id/1770/2/201410515076_Dini_%20Eska_%20Zen_BAB%20I.pdf
- Fariz, Achmad (2017). *Dampak Komunikasi Trash Talk Terhadap Gamers. E Journal Universitas Muhammadiyah Jember*.
<http://repository.unmuhjember.ac.id/235>
<https://dosenpsikologi.com/pengaruh-game-terhadap-mental-anak> anak akan menjadi pemalas, tertutup, bosan, pornografi, halusinasi, mencuri.
- Januar, Iwan T. *Game Mania*. Jakarta: Insani.(2006).
- Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 3, Nomor 1, Februari 2018.
- Jurnal Psikologi Malahayati, Volume 2, No.2, September 2020
- K.R. Stammdan Bowes, J.E. *The Mass Communication Process, A. Behavioral and Sosial Perspective*. Kendall: Hunt Publishing Company.(1990).
- Mulyana Deddy, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004).
- M. Martini ,Hardadi Nawawi.*Instrument Penelitian Bidang Sosial*. (Yogyakarta: Gajah Mada University,1992)

- Ondang, GLDampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar.E-Journal Universitas Sam Ratulangi. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/download/29290/284>. (2020)
- Richard L. Johannesen, Darwin dalam, *Ethics in Human Communication*, (Waveland Press : England, 1988)
- Revi andhika 95, *Sejarah dan Perkembangan Game Online*, <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/>
- Rini, Ayu Menanggulangi Kecanduan game online.
- Syafrizal, Melwin Pengantar Jaringan Komputer, (Yogyakarta: Andi, 2005)
- Sugiono, LA. *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online*. (2018). *EJournal Universitas Airlangga*. https://repository.unair.ac.id/87306/5/JURNAL_Linda%20Apriliya%20Sugiono_071511533037.pdf.
- UNMUL, S. F. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. *E Journal Ilmu Komunikasi*.
- Wikipedia, *Jaringan Wilayah Lokal*, dalam. https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringan_wilayah_lokal
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. *Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. 2018
- Zebeh Aji, Candra Berburu Rupiah Lewat Game Online, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012).

L

A

M

P

I

R

A

N













