JODICOM
JOURNAL OF DIGITAL COMMUNICATION
Received: 17 Juni 2026 | Accepted: 05 Agustus 2026 | Published: 30 September 2026
E-ISSN:3124-3541 P-ISSN:3124-775X | DOI : https://doi.org/10.22373/jodicom.v1i3.344
Vol. 1 No. 3 Tahun 2026 | PP. 276-294

Etika Komunikasi Digital dalam Perspektif Pragmatik Sosial: Interaksi Pemain Mobile Legends di Gampong Tanjong Seulamat Aceh Besar

[1]Althaf Abid, [2]Ade Irma
[1-2]Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
[1]althafabid1244@gmail.com, [2]ade.irma@ar-raniry.ac.id

Corresponding author: althafabid1244@gmail.com

***Abstract*:** *This study aims to analyze social interaction and interpersonal communication among Mobile Legends players from the perspective of digital communication ethics and social pragmatics in Tanjong Seulamat Village, Darussalam District, Aceh Besar. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through interviews and observations. Informants were selected using purposive sampling based on their active involvement in the game and communication with other players. The findings indicate differences in communication patterns based on age. Elementary school players tend to use simple, casual, and positive language and show relatively controlled emotional expressions. Junior and senior high school players are more expressive and emotional, particularly when experiencing defeat, and are more likely to use harsh language and display nonverbal reactions such as hitting tables or slamming mobile phones. Communication patterns during gameplay may also influence everyday social interactions. The study concludes that age, emotional conditions, and the social environment influence players' communication patterns and the application of digital communication ethics. Parental guidance is needed to encourage polite communication and emotional control both during gameplay and in daily life.*
Keywords: *Digital Communication Ethics, Social Interaction, Interpersonal Communication, Social Pragmatics, Mobile Legends, Online Games.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis interaksi sosial dan komunikasi interpersonal pemain game Mobile Legends dalam perspektif etika komunikasi digital dan pragmatik sosial di Gampong Tanjong Seulamat, Kecamatan Darussalam, Aceh Besar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan aktif dalam permainan dan komunikasi antarpemain. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan pola komunikasi berdasarkan usia. Pemain sekolah dasar cenderung menggunakan bahasa sederhana, santai, dan positif serta menunjukkan ekspresi emosi yang relatif terkendali. Pemain SMP dan SMA lebih ekspresif dan emosional, terutama ketika mengalami kekalahan, serta lebih sering menggunakan bahasa kasar dan menunjukkan reaksi *nonverbal* seperti memukul meja atau membanting ponsel. Komunikasi dalam permainan juga berpotensi terbawa ke interaksi sosial sehari-hari. Penelitian menyimpulkan bahwa usia, kondisi emosional, dan lingkungan sosial memengaruhi pola komunikasi pemain serta penerapan etika komunikasi digital. Pendampingan orang tua diperlukan untuk membantu pemain menjaga kesantunan komunikasi dan mengendalikan emosi dalam permainan maupun kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Etika Komunikasi Digital, Interaksi Sosial, Komunikasi Interpersonal, Pragmatik Sosial, Mobile Legends, Game Online.

A. Pendahuluan

Permainan Mobile Legends telah menjadi kegiatan yang cukup digemari oleh pelajar dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan pengamatan, para pemain dari berbagai kelompok usia menunjukkan perbedaan dalam kebiasaan bermain dan cara berinteraksi mereka (Onam et al., 2026). Anak-anak SD umumnya memainkan game ini setelah pulang sekolah, sedangkan siswa SMP cenderung bermain dari sore hari sepulang sekolah hingga usai mengikuti kegiatan mengaji di malam hari. Sementara itu, pelajar SMA lebih sering bermain pada malam hari setelah seluruh aktivitas mereka selesai (Muhammad Rezeki et al., 2022).

Perbedaan ini tampak tidak hanya dalam hal waktu bermain, tetapi juga pada gaya berinteraksi, baik secara lisan maupun gerak tubuh. Misalnya, anak-anak SD cenderung mengekspresikan kekalahan mereka dengan kata-kata ringan seperti "alah su," "palak," atau "kesel," disertai dengan mimik wajah kecewa. Disisi lain, siswa SMP dan SMA menunjukkan reaksi emosional yang lebih intens saat mengalami kekalahan. Ucapan mereka bisa terdengar lebih kasar, seperti "bangke," "taik," "asu," atau "bodoh ko." Reaksi non-verbalnya pun lebih agresif, seperti memukul tembok, membanting ponsel, atau menghentakkan tangan ke lantai. Ungkapan dan reaksi tersebut memperlihatkan adanya perbedaan dalam penerapan etika komunikasi ketika pemain berinteraksi melalui game daring.

Ketidaksadaran terhadap etika dalam berkomunikasi dapat menimbulkan kesalahpahaman, konflik, dan menurunnya rasa saling menghargai dalam hubungan antar individu (Alwajir, 2018). Jika tidak diarahkan dengan baik, gaya komunikasi yang kurang tepat ini dapat terbawa hingga dewasa, dan pada akhirnya menyulitkan mereka dalam menjalin relasi yang sehat baik di keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Hubungan sosial yang terjalin di antara para pemain game dari berbagai latar belakang usia memperlihatkan dinamika yang menarik. Beberapa pemain merasa lebih dekat karena intensitas komunikasi selama bermain, baik melalui kerja sama tim maupun melalui voice chat. Namun, tidak sedikit pula yang merasa tersisih, terutama jika kemampuan bermain

mereka dianggap kurang oleh rekan-rekannya. Hal ini berdampak pada pola hubungan sosial dalam komunitas bermain (Mattiro et al., 2024).

Komunikasi interpersonal dalam permainan Mobile Legends tidak hanya memengaruhi pengalaman bermain, tetapi juga berperan dalam membentuk cara individu mengekspresikan diri dan berinteraksi. Misalnya, anak-anak SD cenderung menunjukkan ekspresi yang sederhana dan positif saat menang maupun kalah. Sebaliknya, siswa SMP dan SMA lebih mengekspresikan emosi mereka secara intens, baik secara verbal maupun non-verbal. Perbedaan ini mencerminkan bahwa komunikasi dalam konteks bermain game bisa memperkuat atau justru membatasi hubungan sosial (Indra & Irma, 2026).

Selain itu, ragam ekspresi seperti ucapan, gestur, hingga ledakan emosi memperlihatkan bahwa game tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang sosial yang turut membentuk pola interaksi antar pemain lintas usia. Dengan demikian, game memiliki dampak lebih luas, tidak hanya pada kesenangan pribadi, melainkan juga dalam proses pembentukan relasi sosial dalam kelompok bermain (Hanifah et al., 2025).

Penelitian mengenai komunikasi interpersonal antar pemain dalam game online seperti Mobile Legends merupakan topik yang menarik, meskipun masih jarang dikaji secara mendalam. Salah satu studi yang relevan dilakukan oleh Nia Anggraini dan Dyah Rachmawati Sugiyanto (2021) berjudul "Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game: Studi Etnografi Virtual dalam Permainan Free Fire", yang menelusuri bagaimana para pemain Free Fire menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi serta bagaimana mereka menafsirkan simbol-simbol dan istilah dalam game.

Hasilnya menunjukkan bahwa komunikasi verbal sangat berperan dalam memahami makna simbol, terutama dalam kerja sama tim. Pemain kerap memanfaatkan percakapan melalui voice chat untuk menyusun strategi dan merespons dinamika permainan. Namun demikian, penelitian ini lebih menyoroti komunikasi saat bermain, dan kurang membahas komunikasi yang terjadi di luar dunia game. Hal ini berbeda dengan fokus penelitian ini yang lebih menitikberatkan pada aspek etika komunikasi

interpersonal di luar permainan, khususnya hubungan sosial pemain dalam kehidupan nyata (Anggraini & Sugiyanto, 2021).

Penelitian lain oleh Agung, Deni, dan Azman Zakirah (2022), berjudul "Peran Komunikasi Interpersonal pada Tim Republic of Gamers (ROG) Aceh dalam Mewujudkan Prestasi", membahas kontribusi komunikasi interpersonal terhadap keberhasilan tim esports, terutama tim ROG Aceh. Penelitian ini lebih memusatkan perhatian pada dinamika tim dalam ranah esports formal, bukan pada relasi sosial di luar permainan. Sebaliknya, penelitian ini mengkaji komunikasi interpersonal di kalangan pemain game Mobile Legends yang tinggal di kampung, suatu konteks yang masih jarang dijelajahi dalam literatur sebelumnya.

Sementara itu, studi lain dari peneliti yang sama, Agung, Deni dan Azman Zakirah (2022), bertajuk "Komunikasi Virtual Antar Pemain Game Online dalam Membentuk Perilaku Sosial Remaja di Kecamatan Lueng Bata Banda Aceh", lebih menyoroti dampak komunikasi virtual terhadap perilaku sosial remaja. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, studi ini mengeksplorasi bagaimana komunikasi dalam game baik melalui teks, suara, maupun ekspresi karakter/avatar berkontribusi pada pembentukan pola interaksi sosial di luar game. Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunikasi dalam game memengaruhi perilaku sosial pemain di dunia nyata. Namun, fokus utama studi ini tetap berada pada dampak komunikasi virtual dalam game terhadap perilaku sosial, sedangkan penelitian ini justru lebih menyoroti bentuk komunikasi interpersonal yang berlangsung di luar game, terutama respons verbal dan non-verbal yang muncul saat kemenangan atau kekalahan dalam bermain.

Secara keseluruhan, ketiga penelitian tersebut menggarisbawahi pentingnya komunikasi verbal dan non-verbal dalam interaksi antarpemain, baik dalam konteks kerja sama tim maupun relasi sosial maya. Namun, keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap etika komunikasi, khususnya di kalangan pemain Mobile Legends dari berbagai jenjang pendidikan yang tinggal di lingkungan kampung.

Fenomena komunikasi dalam Mobile Legends dapat dianalisis menggunakan teori pragmatik sosial yang diperkenalkan oleh Charles Morris

pada tahun 1938. Dalam konteks penelitian ini, teori tersebut sangat relevan untuk memahami interaksi verbal dan non-verbal yang terjadi antar pemain. Teori ini menyoroti pentingnya penggunaan simbol (baik verbal maupun non-verbal) dalam situasi sosial, di mana makna dari simbol tersebut tidak hanya bergantung pada definisi literalnya, tetapi juga pada konteks sosial dan tujuan komunikatif.

Dalam permainan Mobile Legends, pemain kerap menggunakan instruksi, istilah khusus, bahkan bahasa yang kasar sebagai bagian dari komunikasi (Abdurrahman, 2011). Pendekatan ini dipadukan dengan perspektif etika komunikasi digital untuk menilai kepatutan bahasa dan perilaku pemain. Lebih lanjut, aspek pragmatis dari teori ini juga dapat digunakan untuk mengkaji komunikasi non-verbal, seperti ekspresi wajah atau gerakan tubuh selama bermain (Susylowati et al., 2025). Meskipun komunikasi verbal mendominasi, sinyal non-verbal tetap memainkan peran penting dalam menyampaikan perasaan kepada rekan satu tim.

Untuk menganalisis bahasa kasar dan ekspresi emosi pemain, pragmatik sosial dilengkapi dengan teori kesantunan berbahasa. Leech (1983) memandang kesantunan sebagai prinsip yang menjaga agar ujaran tidak menimbulkan ketersinggungan bagi lawan tutur, sedangkan Brown dan Levinson (1987) menjelaskan kesantunan melalui konsep muka (*face*), yaitu citra diri yang ingin dijaga seseorang dalam interaksi. Umpatan dan ejekan kepada rekan satu tim dapat dipahami sebagai ujaran yang mengancam muka lawan bicara, meskipun di antara teman sebaya ujaran serupa juga dapat berfungsi sebagai tanda keakraban sehingga maknanya sangat bergantung pada konteks. Dalam ranah digital, luapan emosi tersebut dapat dijelaskan melalui online disinhibition effect, yaitu kecenderungan seseorang bersikap lebih bebas dan kurang terkendali ketika berkomunikasi melalui media daring dibandingkan saat bertatap muka (Suler, 2004).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif untuk mengkaji pola komunikasi yang terjadi antar pemain dalam permainan Mobile Legends. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menelusuri fenomena sosial yang terjadi secara langsung di lapangan, khususnya dalam konteks interaksi

antar individu yang membutuhkan pemahaman mendalam. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami perilaku manusia dalam konteksnya, sehingga sangat sesuai untuk menelusuri dinamika komunikasi, baik verbal maupun non-verbal, yang terjadi di antara para pemain Mobile Legends (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu bertujuan memberikan gambaran menyeluruh terhadap pola komunikasi yang muncul. Pendekatan deskriptif ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menyajikan deskripsi rinci mengenai situasi atau fenomena yang sedang berlangsung, yang dalam hal ini adalah pola interaksi antar pemain Mobile Legends, agar menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam (Haryono, 2020).

Untuk memperoleh data yang relevan, peneliti akan melakukan wawancara langsung dengan sejumlah pemain Mobile Legends yang berada di Gampong Tanjong Seulamat, Kecamatan Darussalam, Aceh Besar. Wawancara ini dilakukan guna mendapatkan informasi langsung dari para informan mengenai cara mereka berinteraksi, baik saat bermain maupun setelah permainan berakhir. Wawancara merupakan metode penting dalam pendekatan kualitatif karena dapat menggali pengalaman dan sudut pandang informan secara langsung dan mendalam (Ruslan, 2008).

Dalam menentukan informan, penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu metode penentuan subjek penelitian secara sengaja berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian. Informan dipilih dari kalangan pemain Mobile Legends yang memiliki pengalaman aktif dalam berkomunikasi selama bermain. Pemilihan ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa mereka dapat memberikan informasi yang relevan mengenai pola komunikasi yang terjadi dalam permainan, baik secara verbal maupun non-verbal, teknik purposive sampling memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang tepat sesuai dengan kebutuhan penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

Mobile Legends tidak sekadar sebuah permainan, melainkan juga menjadi ruang interaksi sosial yang memengaruhi pola komunikasi para pemainnya. Siswa sekolah dasar umumnya berkomunikasi dengan gaya yang santai dan menggunakan bahasa yang sederhana saat menghadapi kemenangan maupun kekalahan. Misalnya, mereka kerap mengucapkan ungkapan seperti “Alhamdulillah” saat menang, atau “alah” dan “kesel” saat kalah. Berbeda dengan itu, pelajar di jenjang sekolah menengah pertama dan atas menunjukkan respons yang lebih emosional, baik melalui ucapan maupun gerak tubuh, bahkan tidak jarang menggunakan bahasa yang lebih ekspresif dan kadang bersifat kasar, terutama saat mengalami kekalahan.

Komunikasi dalam permainan Mobile Legends terbagi menjadi dua bentuk utama: verbal (melalui ucapan) dan nonverbal (melalui ekspresi wajah, gerak tubuh, dan reaksi fisik lainnya). Anak-anak di jenjang sekolah dasar cenderung berbicara sendiri saat bermain, mengungkapkan perasaan senang atau kecewa dengan kata-kata seperti “tutor menang!” atau “Aduh, kalah lagi!” Secara nonverbal, mereka biasanya menunjukkan senyum lebar ketika menang, dan memasang wajah masam ketika kalah.

Sementara itu, siswa sekolah menengah pertama (SMP) menunjukkan respons yang lebih emosional. Mereka sering melontarkan keluhan seperti “Bangke aku di ciduk!” atau “Aduh, beban kali!” Saat frustrasi, mereka kerap menghela napas panjang atau memukul meja sebagai bentuk ekspresi nonverbal. Pada tingkat sekolah menengah atas (SMA), pemain terlihat lebih strategis, tetapi tetap memperlihatkan emosi yang tinggi. Mereka sering berbicara sendiri saat mempertimbangkan langkah, dan dalam kondisi tertekan, tak jarang mengeluarkan umpatan. Reaksi fisik mereka bisa berupa mengusap wajah, mengacak-ngacak rambut, atau bahkan membanting ponsel karena emosi.

Dalam permainan yang bersifat tim, komunikasi menjadi elemen yang sangat krusial. Anak-anak sekolah dasar biasanya berbicara dengan antusias dan menggunakan bahasa sederhana seperti “ayo join-join!” atau “backup aku woi” Mereka sering menyuarakan semangat lewat kata-kata dan

terkadang melompat-lompat kegirangan bersama teman-teman saat bermain.

Remaja SMP mulai menggunakan istilah khas permainan seperti "bantu aku lah woi!" dan cenderung memanfaatkan fitur voice chat untuk menyampaikan strategi. Secara nonverbal, mereka bisa berteriak kegirangan saat menang atau menendang sesuatu karena kesal. Sementara itu, remaja SMA lebih terstruktur dalam menyampaikan arahan, misalnya dengan kalimat seperti "Jangan terlalu maju, tunggu musuh keluar dulu." Namun, saat tekanan tinggi muncul, mereka tetap bisa kehilangan kendali dan melampiaskan amarah kepada tim, bahkan dengan membanting ponsel.

Di luar permainan, interaksi pemain dengan lingkungan sosial juga menunjukkan perbedaan. Anak-anak sekolah dasar cenderung santai dan bermain untuk bersenang-senang setelah jam sekolah. Mereka lebih menikmati keseruan permainan daripada kompetisi, dan sering kali meniru gerakan dalam game saat bermain di dunia nyata. Remaja SMP mulai membentuk kelompok bermain yang lebih solid, membicarakan strategi, bermain bersama secara rutin, dan mulai membawa istilah-istilah khas game ke dalam pergaulan sehari-hari. Beberapa dari mereka merasa terdorong untuk tampil lebih baik agar diterima oleh kelompok.

Remaja SMA umumnya bersifat lebih kompetitif dan kerap mengikuti turnamen-turnamen kecil. Lingkungan sosial mereka bisa menjadi tempat munculnya konflik, terutama jika terjadi perbedaan pendapat dalam tim. Beberapa dari mereka lebih banyak menghabiskan waktu di dunia game daripada bersosialisasi secara langsung di dunia nyata.

Perbedaan dalam pola komunikasi ini berdampak pada kehidupan sosial pemain. Anak-anak sekolah dasar yang bermain secara santai biasanya tidak mengalami dampak negatif yang signifikan. Namun, remaja SMP dan SMA yang sering menggunakan bahasa kasar dalam permainan berisiko membawa kebiasaan tersebut ke dalam interaksi sosial mereka. Jika tidak diarahkan dengan baik, gaya komunikasi yang agresif dalam game bisa terbawa ke kehidupan nyata dan berpengaruh pada hubungan sosial pemain.

Hasil Wawancara Informan

"Aku biasanya main Mobile Legends setiap hari sepulang sekolah, Bang. Kalau kalah ya biasa aja, paling cuma bilang 'alah' atau 'kesel'. Tapi kalau menang, aku pasti bilang 'Alhamdulillah'." (Zaky, wawancara 25 Mei 2026).

Pernyataan ini menggambarkan bahwa siswa sekolah dasar umumnya memiliki gaya komunikasi yang santai dan positif dalam bermain. Mereka cenderung tidak menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan, sehingga interaksi mereka selama bermain tetap terkendali.

"Aku main Mobile Legends hampir tiap malam, Bang. Kalau kalah, ya pasti kesal, kadang keluar kata-kata seperti 'asu' atau 'bangke'. Tapi kalau menang, sering teriak 'yes!' atau bilang 'mampus, akhirnya menang!' sambil tos sama teman." (Ikbal, wawancara 25 Mei 2026).

"Kalau main Mobile Legends, aku sering ngobrol sama teman mabar. Kalau kalah, biasanya langsung diam atau ngomel 'kampret, bodoh kali aku main tadi!'. Tapi kalau menang, sering ketawa di game dan ngejek kayak 'hahaha, mampus kau!'." (Agung, wawancara 25 Mei 2026).

Kedua kutipan ini memperlihatkan bahwa remaja tingkat sekolah menengah pertama mengekspresikan emosi mereka secara lebih intens dalam komunikasi saat bermain. Saat menang, mereka merayakan dengan antusias, sementara saat kalah, respon yang muncul sering kali bernada negatif dan emosional.

"Aku sering main Mobile Legends sampai tengah malam. Kalau kalah, kesel banget karena capek push rank. Kadang sampai banting HP kalau frustasi. Teman-teman juga gitu. Tapi kalau menang, kami suka tos sambil teriak-teriak bareng, kadang sambil nyindir lawan juga." (Fajri, wawancara 25 Mei 2026).

Dari sini dapat disimpulkan bahwa semakin bertambah usia, pemain menunjukkan keterlibatan emosional yang semakin besar dalam permainan. Remaja sekolah menengah atas cenderung lebih ekspresif, bahkan menunjukkan perilaku agresif seperti memukul meja atau membanting ponsel saat mengalami kekalahan.

Perbedaan pola komunikasi ini berpengaruh terhadap kehidupan sosial para pemain. Anak-anak sekolah dasar yang bermain dengan lebih santai umumnya tidak menunjukkan dampak negatif yang signifikan. Namun, pada remaja sekolah menengah pertama dan atas, penggunaan bahasa kasar atau perilaku emosional berisiko terbawa ke dalam interaksi sosial mereka di luar game. Karena itu, peran orang tua dan pendidik menjadi sangat penting dalam memberikan arahan agar anak tetap berkomunikasi secara positif, baik di dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Pandangan orang tua terhadap anak yang bermain Mobile Legends bervariasi, tergantung bagaimana anak mengatur waktu bermain serta pola interaksinya selama permainan berlangsung. Sebagian orang tua menganggap bermain game sebagai bentuk hiburan yang wajar selama anak tetap mampu menyeimbangkan waktu antara belajar, bermain, dan beristirahat. Namun, kekhawatiran mulai muncul jika anak memperlihatkan perubahan perilaku, seperti menjadi lebih mudah marah saat kalah, atau terlalu larut dalam permainan hingga mengabaikan tanggung jawab lainnya.

Bagi anak-anak usia sekolah dasar, bermain Mobile Legends umumnya hanya menjadi salah satu bentuk hiburan setelah pulang sekolah. Mereka memainkan game ini dengan cara yang santai, sambil mengekspresikan kegembiraan atau rasa kecewa melalui ungkapan-ungkapan sederhana. Sebagian besar orang tua dari anak-anak usia ini tidak terlalu khawatir selama anak tetap disiplin menjalankan tugas-tugas sekolahnya. Bahkan, ada pula orang tua yang memandang permainan ini sebagai media hiburan yang wajar, selama anak masih dapat membagi waktu dengan baik. Meskipun demikian, kekhawatiran tetap muncul jika anak mulai menunjukkan tanda-tanda kecanduan atau terlalu fokus bermain hingga melupakan kewajiban lain.

"Anak saya sering main Mobile Legends habis pulang sekolah. Saya lihat dia senang, kadang teriak-teriak, entah apa yang diteriakin, saya juga kurang paham. Tapi masih saya kasih main, soalnya masih saya awasi juga, dan dia tetap bisa ngatur waktu belajar. Saya marah kalau dia terlalu fokus main game sampai lupa tugas sekolah, jadi masih bisa saya kontrol."

Dari wawancara tersebut terlihat bahwa orang tua cenderung memberikan ruang bagi anak-anak usia sekolah dasar untuk bermain game, asalkan tidak sampai mengganggu kewajiban sekolah. Namun, mereka tetap waspada terhadap kemungkinan anak menjadi terlalu asyik bermain hingga mengabaikan tanggung jawabnya.

Berbeda halnya dengan anak-anak sekolah dasar, remaja tingkat sekolah menengah pertama menunjukkan kecenderungan yang lebih emosional saat bermain. Mereka mulai lebih terlibat dalam komunitas game, sering memanfaatkan fitur voice chat untuk berkomunikasi dengan pemain lain, serta menunjukkan emosi yang lebih intens, baik dalam ucapan maupun tindakan fisik seperti memukul meja atau membanting ponsel saat mengalami kekalahan. Kondisi ini membuat sebagian orang tua merasa khawatir, terutama karena anak-anak mereka mulai lebih memilih menghabiskan waktu bermain game daripada berinteraksi dengan keluarga. Tidak jarang pula, kata-kata kasar yang digunakan saat bermain terbawa dalam kehidupan sehari-hari, yang dikhawatirkan dapat memengaruhi pola pergaulan mereka di luar rumah.

"Kalau anak saya sering main game sampai malam, kadang kalau di rumah pun saya dengar dia emosi dan ngomong kasar. Saya sering negur supaya jangan keterlaluan, masak cuma gara-gara main game sampai begitu. Ya pastilah khawatir, kalau terus-terusan takutnya jadi kebiasaan. Apalagi sering main ke luar juga, pulangnya malam. Kadang saya biarin aja, karena susah dibilangin, itulah sampai jarang ngobrol sama keluarga."

Wawancara ini menunjukkan bahwa orang tua remaja mulai memiliki kekhawatiran yang lebih serius dibanding orang tua anak-anak usia sekolah dasar. Selain durasi bermain yang berlebihan, mereka juga cemas terhadap dampak psikologis dan sosial yang ditimbulkan. Perilaku seperti berkata kasar, mudah marah, atau menjauh dari interaksi keluarga dikhawatirkan dapat memengaruhi sikap dan kebiasaan anak di kehidupan sehari-hari.

Dari berbagai pandangan orang tua, dapat disimpulkan bahwa meskipun Mobile Legends memberikan hiburan bagi anak-anak dan remaja, pengawasan dan pembatasan yang jelas tetap diperlukan. Orang tua yang

bersikap lebih permisif terhadap permainan ini tetap harus memastikan agar anak tidak terbawa emosi berlebihan atau menghabiskan waktu terlalu lama untuk bermain. Sementara itu, bagi orang tua yang mulai merasakan dampak negatifnya, dibutuhkan pendekatan yang lebih tegas serta komunikasi yang baik dengan anak agar tercipta keseimbangan antara kesenangan bermain game dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan

Setelah ditelaah bagaimana bentuk komunikasi verbal dan nonverbal para pemain Mobile Legends dari berbagai jenjang usia, penting untuk memahami dampaknya terhadap kehidupan sosial dan psikologis mereka. Interaksi yang terjadi selama bermain tidak hanya berlangsung dalam dunia virtual, tetapi juga berpengaruh pada kebiasaan komunikasi mereka di kehidupan nyata. Pada anak-anak sekolah dasar, karakter bermain cenderung lebih santai dan polos. Mereka menikmati permainan sekadar sebagai hiburan tanpa terlalu mempersoalkan menang atau kalah.

Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di usia tersebut masih memiliki pengendalian emosi yang cukup baik dibandingkan dengan pemain yang lebih tua. Namun, meskipun cenderung lebih tenang, pola interaksi sosial mereka dalam permainan masih terbatas karena fokus utama mereka lebih tertuju pada alur permainan daripada kerja sama tim. Kondisi ini bisa memengaruhi perkembangan kemampuan komunikasi sosial mereka, terutama dalam hal membangun kerja sama dengan orang lain. Dalam kerangka etika komunikasi digital, temuan ini juga menunjukkan bahwa kesantunan berkomunikasi pada pemain sekolah dasar masih terjaga.

Sementara itu, remaja tingkat sekolah menengah pertama mulai menunjukkan pergeseran dalam cara mereka berkomunikasi. Mereka lebih aktif menyampaikan pendapat, sering memberikan arahan atau komentar dalam tim, namun juga lebih mudah terbawa emosi, terutama saat menghadapi kekalahan. Akibatnya, penggunaan kata-kata kasar atau sikap agresif mulai muncul dalam interaksi permainan. Kebiasaan ini tentu membawa risiko tersendiri karena kata-kata yang biasa digunakan saat bermain bisa terbawa ke dalam kehidupan sosial sehari-hari, sehingga

berpotensi memengaruhi hubungan mereka dengan orang di sekitar. Dari sisi etika komunikasi digital, hal ini menandakan mulai melemahnya kontrol atas kesantunan tutur kata.

Pada tingkat sekolah menengah atas, pola komunikasi para pemain terlihat semakin kompleks. Mereka tidak hanya berdiskusi soal strategi dan taktik permainan, tetapi juga mulai menganggap kemenangan sebagai bentuk pencapaian sosial di lingkup pergaulan mereka. Tekanan kompetitif ini seringkali membuat mereka lebih mudah mengalami stres atau frustrasi, bahkan memicu ledakan emosi secara verbal atau fisik, seperti membanting ponsel atau memukul meja saat kalah. Jika tidak diimbangi dengan pengendalian diri, kebiasaan ini dapat berdampak negatif terhadap cara mereka berkomunikasi di dunia nyata, seperti menjadi lebih mudah tersinggung atau sulit mengontrol emosi dalam pergaulan sosial.

Interaksi yang terbangun dalam Mobile Legends tidak hanya membentuk pola komunikasi antar pemain, tetapi juga mencerminkan bagaimana karakter komunikasi mereka terbentuk di luar permainan. Oleh karena itu, penting bagi para pemain, khususnya remaja, untuk memiliki kesadaran dalam mengatur emosi dan membangun pola komunikasi yang sehat agar tidak berdampak buruk pada kehidupan sosial mereka. Peran orang tua juga sangat penting dalam hal ini, tidak hanya sebatas membatasi durasi bermain, tetapi juga mengarahkan anak agar dapat memanfaatkan interaksi dalam game sebagai sarana melatih komunikasi yang positif.

Berbeda dengan anak-anak sekolah dasar yang cenderung lebih pasif, remaja SMP mulai membangun identitas sosial mereka melalui cara berkomunikasi yang lebih ekspresif, termasuk penggunaan bahasa kasar saat bermain. Meskipun bagi mereka hal ini terasa sebagai bagian dari keseruan, jika tidak dikendalikan, kebiasaan ini dapat terbawa ke interaksi sehari-hari, sehingga menimbulkan masalah dalam hubungan sosial. Sementara itu, pemain di tingkat SMA memperlihatkan keterlibatan emosional yang lebih besar, tidak hanya melalui ucapan, tetapi juga dalam bentuk reaksi fisik ketika menghadapi kekalahan.

Sebaliknya, pemain yang mampu menjaga emosi saat bermain biasanya memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik dan mampu membangun relasi yang lebih sehat dengan orang lain. Selain itu, komunikasi dalam game juga berperan dalam membentuk kemampuan kerja sama tim. Mereka yang terbiasa berinteraksi dengan baik dalam permainan biasanya lebih mudah beradaptasi dalam kehidupan sosial nyata. Sebaliknya, pemain yang sering terlibat konflik dalam permainan berpotensi mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua serta pembinaan komunikasi yang baik sangat diperlukan agar permainan digital seperti Mobile Legends tidak berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan karakter anak.

Ditinjau dari etika komunikasi digital, umpatan seperti “bangke” dan “asu”, nada suara tinggi, serta reaksi fisik seperti memukul meja atau membanting ponsel menunjukkan bahwa norma kesantunan belum sepenuhnya dijaga oleh sebagian pemain remaja ketika berkomunikasi melalui game daring. Sebaliknya, ungkapan sederhana seperti “Alhamdulillah” pada pemain sekolah dasar mencerminkan komunikasi yang relatif santun dan terkendali. Karena komunikasi dalam game berlangsung melalui voice chat maupun interaksi langsung sesama pemain, pelanggaran kesantunan tersebut berpotensi menjadi kebiasaan yang terbawa ke pergaulan sehari-hari. Dengan demikian, etika komunikasi digital perlu ditanamkan sejak dini, baik melalui pendampingan orang tua maupun pembinaan dari pendidik.

Hasil temuan dalam penelitian ini dapat dihubungkan dengan konsep pragmatik sosial, yakni kajian tentang penggunaan bahasa dalam interaksi sehari-hari dan bagaimana unsur sosial turut memengaruhi makna komunikasi. Teori ini menekankan bahwa makna suatu ucapan tidak hanya bergantung pada kata-katanya, tetapi juga dipengaruhi oleh konteks situasi, lawan bicara, serta norma sosial yang berlaku. Dalam konteks penelitian ini, bentuk komunikasi yang terjadi selama bermain Mobile Legends memperlihatkan adanya perbedaan gaya berbahasa yang dipengaruhi oleh usia, tingkat kedewasaan emosional, dan lingkungan sosial para pemain.

Konteks tersebut juga menentukan apakah suatu ujaran dinilai santun atau tidak menurut etika komunikasi digital.

Dari segi usia, anak-anak sekolah dasar cenderung berkomunikasi dengan kata-kata yang sederhana dan bernada positif. Ekspresi seperti "Alhamdulillah" saat berhasil menang atau "alah" ketika kalah mencerminkan bentuk komunikasi spontan yang belum banyak dipengaruhi tekanan sosial. Berdasarkan teori pragmatik sosial, hal ini dapat diartikan bahwa komunikasi mereka masih bersifat spontan dan belum banyak dipertimbangkan berdasarkan norma sosial. Hal ini berbeda dengan remaja sekolah menengah pertama yang mulai menunjukkan komunikasi yang lebih ekspresif dan emosional. Mereka sering kali mengucapkan kata-kata kasar saat merasa tertekan atau kalah, seperti "bangke" atau "asu", serta lebih sering memanfaatkan voice chat untuk berbicara dengan anggota tim. Dalam kajian pragmatik sosial, pola ini dapat dikaitkan dengan konsep kesantunan dan pencarian identitas sosial. Remaja mulai membangun citra dirinya dalam kelompok bermain, salah satunya dengan menunjukkan kemampuan bermain lewat gaya komunikasi yang terkadang agresif.

Sementara itu, remaja sekolah menengah atas memperlihatkan pola komunikasi yang lebih kompleks. Mereka mulai menggunakan bahasa yang lebih terarah, seperti memberikan arahan taktis "jangan maju dulu, tunggu lawan keluar," tetapi dalam situasi tertekan, mereka tetap bisa meluapkan emosi dengan umpatan atau tindakan fisik seperti membanting ponsel. Dari sudut pandang pragmatik sosial, pola ini menunjukkan bahwa konteks situasi sangat memengaruhi cara seseorang menyusun ujarannya. Remaja SMA mencoba menyeimbangkan antara komunikasi yang efektif untuk strategi bermain dengan luapan emosi akibat tekanan permainan atau tuntutan pengakuan dalam kelompok.

Jika dianalisis melalui teori kesantunan, umpatan seperti "bangke" dan "asu" serta ejekan seperti "mampus kau" kepada rekan permainan dapat dipandang sebagai ujaran yang mengancam muka lawan bicara (Brown & Levinson, 1987) dan tidak sejalan dengan prinsip kesantunan (Leech, 1983), meskipun sebagian pemain menganggapnya sebagai bagian dari keseruan dan keakraban. Luapan emosi ini juga dapat dikaitkan dengan online

disinhibition effect (Suler, 2004), karena bermain melalui layar dan voice chat dapat membuat pemain merasa lebih bebas mengekspresikan kemarahan dibandingkan ketika berhadapan langsung. Dengan demikian, penilaian santun atau tidaknya suatu ujaran sangat bergantung pada konteks, lawan bicara, dan norma yang dianut kelompok pemain, dan hal inilah yang menjadi inti kajian etika komunikasi digital dalam penelitian ini.

Dalam hal interaksi sosial, penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi dalam Mobile Legends tidak berhenti di dunia game, tetapi juga merembes ke kehidupan sehari-hari. Pada anak-anak sekolah dasar, pengaruhnya masih ringan dan belum menimbulkan perubahan perilaku yang signifikan. Namun, pada remaja SMP dan SMA, kebiasaan berkomunikasi dalam game mulai terbawa dalam pergaulan di luar, termasuk kecenderungan menggunakan kata-kata kasar dalam interaksi sosial. Dalam perspektif pragmatik sosial, hal ini merupakan bukti bahwa kebiasaan berbahasa dalam konteks game dapat menyatu dengan pola komunikasi sehari-hari. Jika tidak diarahkan dengan baik, penggunaan bahasa yang kasar dalam permainan bisa berkembang menjadi kebiasaan yang memengaruhi hubungan sosial dengan orang-orang di sekitar.

Temuan ini juga mempertegas pentingnya peran orang tua dalam membimbing anak terkait perilaku berbahasa. Umumnya, orang tua dari anak-anak sekolah dasar masih cukup longgar dalam memberikan izin bermain selama anak tidak menunjukkan tanda-tanda kecanduan atau perubahan sikap. Sebaliknya, orang tua remaja cenderung lebih waspada karena mulai melihat gejala yang mengkhawatirkan, seperti meningkatnya emosi, penggunaan bahasa yang kurang pantas, dan kecenderungan lebih sibuk bermain game daripada berinteraksi dengan keluarga. Dalam kajian pragmatik sosial, hal ini memperlihatkan bagaimana norma dan budaya dalam keluarga ikut membentuk cara anak berkomunikasi. Norma tersebut juga menjadi dasar penanaman etika komunikasi digital sejak di rumah.

Berdasarkan analisis tersebut, jelas terlihat bahwa pola komunikasi dalam Mobile Legends sangat dipengaruhi oleh faktor usia dan lingkungan sosial pemain. Semakin bertambah usia, semakin besar pula pengaruh permainan terhadap cara berbahasa dan sikap sosial para pemain. Oleh

karena itu, pendampingan dari orang tua sangat diperlukan agar anak-anak dan remaja dapat membiasakan diri menggunakan bahasa yang baik sesuai etika komunikasi digital, serta mampu menjaga sikap berkomunikasi secara positif baik di dunia maya maupun dalam kehidupan nyata.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pola komunikasi pemain Mobile Legends di Gampong Tanjong Seulamat dipengaruhi oleh faktor usia, tingkat emosional, dan kondisi lingkungan sosial. Ditinjau dari etika komunikasi digital, pemain sekolah dasar umumnya masih menjaga kesantunan, yang tampak dari bahasa yang sederhana dan positif, ungkapan seperti "Alhamdulillah" saat menang, serta emosi yang relatif terkendali. Sebaliknya, pemain SMP dan SMA lebih ekspresif dan emosional. Umpatan, nada suara tinggi, dan reaksi fisik seperti memukul meja atau membanting ponsel saat kalah menunjukkan bahwa norma kesantunan dalam berkomunikasi melalui game daring belum sepenuhnya dijaga.

Melalui pendekatan pragmatik sosial, perbedaan tersebut berkaitan dengan proses penyesuaian terhadap norma sosial yang berlaku. Anak-anak cenderung berbicara secara spontan tanpa terlalu memikirkan dampak sosialnya, sedangkan remaja menggunakan bahasa sebagai bagian dari pembentukan identitas dalam kelompok bermain. Persoalan etika komunikasi digital tidak berhenti di dalam permainan, karena bahasa kasar dan luapan emosi yang terbiasa muncul saat bermain berpotensi terbawa ke pergaulan sehari-hari dan memengaruhi hubungan sosial dengan orang di sekitar.

Oleh karena itu, etika komunikasi digital perlu ditanamkan sejak dini melalui pendampingan orang tua dan pembinaan dari pendidik. Orang tua perlu mengingatkan pentingnya menjaga bahasa yang santun dan mengendalikan emosi, baik saat bermain game maupun saat berinteraksi di dunia nyata. Kesadaran akan etika berkomunikasi serta kemampuan mengelola emosi selama bermain Mobile Legends akan membantu anak dan remaja terhindar dari dampak negatif, khususnya terhadap hubungan sosial mereka di luar permainan.

Daftar Pustaka

Abdurrahman, A. (2011). Pragmatik; Konsep Dasar Memahami Konteks Tuturan. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, *1*(2), 1–19. https://doi.org/10.18860/ling.v1i2.548

Alwajir, D. Q. (2018). *Manajemen Konflik: Suatu Pendekatan Psikologi, Komunikasi, Dan Pendidikan*. Deepublish.

Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game (Studi Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire). *Communications*, *3*(1), 1–17.

Handika, K. D., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Indonesia Siswa dalam Komunikasi Verbal. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *2*(3), 358. https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19284

Hanifah, N., Subekti, E. E., & Artharina, F. P. (2025). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Dukuh Jati Wetan 01. *Jurnal Cerdas Mendidik*, *4*(1), 235–241. https://doi.org/10.26877/jcm.v4i1.22815%0Ahttp://journal.upgris.ac.id/index.php/cm/article/viewFile/22815/pdf

Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak, IKAPI.

Indra, & Irma, A. (2026). Konstruksi Komunikasi Islam dalam Budaya Nongkrong Anak Muda Urban melalui Kajian Nilai Qawlan Sadidan pada Interaksi Lisan Informal. *WATHAN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *3*(2), 1–10.

Leech, G. N. (1983). Principles of Pragmatics. Longman

Mattiro, S., Rahman, Z., & Widaty, C. (2024). Interaksi Sosial Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Dengan Teman Sebaya Di Desa Indrasari Kecamatan Martapura. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, *10*(3), 296. https://doi.org/10.31602/jmbkan.v10i3.14377

Maulana, S., Syamaun, S., & Hanifah. (2025). Komunikasi Interpersonal : Interaksi Verbal dan Non Verbal Pemain Game Free Fire. *Dawatuna : Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, *5*(2), 212–226. https://doi.org/10.47467/dawatuna.v5i3.7369

Morris, C. W. (1938). Foundations of the Theory of Signs. University of Chicago Press.

Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, & Muhammad Muthahari Ramadhani. (2022). Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin. *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science*, *3*(2), 148–158. https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1521

Onam, N., Jallosa, N. A., Setia, N. S., Helena, M. G., & Amul, M. E. (2026). Dampak Media Sosial Terhadap Pergeseran Etika Komunikasi Pada Generasi Muda. *WATHAN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *3*(2), 221–232.

Susylowati, E., Puspitarini, H., Zakiyya, F., & Yulianti, W. (2025). *PRAGMATIK: Konsep, Teori, dan Implementasi*. PT Pena Cendekia Pustaka.