



## **MOBILE LEGENDS SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DIGITAL: DAMPAKNYA TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA FISIP UIN RADEN FATAH PALEMBANG**

**Muhammad Reno Dwi Nugraha<sup>1)</sup>, Muhamad Firdaus<sup>2)</sup>, Abdur Razzaq<sup>3)</sup>,  
Muhamad Yudistira Nugraha<sup>4)</sup>**

Faculty of Communication Science, Raden Fatah State Islamic University <sup>1)2)3)4)</sup>

Email: 23031410129@radenfatah.ac.id

### **Abstract**

*The phenomenon of mobile-based online games such as Mobile Legends: Bang Bang has become part of students' digital lives, including those at the Faculty of Social and Political Sciences (FISIP) UIN Raden Fatah Palembang. This game functions not only as entertainment but also as a digital communication platform through its interactive features. This study aims to analyze the impact of Mobile Legends use on students' social interactions. A quantitative approach was employed, using surveys distributed to 50 FISIP students. Results indicate a significant relationship between the intensity of playing Mobile Legends and changes in patterns of social interaction, both in terms of reduced face-to-face communication and the expansion of digital social networks. The findings suggest that Mobile Legends serves a dual role as entertainment and communication medium that influences students' social dynamics.*

**Keywords:** *Mobile Legends, digital communication, social interaction, online games.*

### **Abstrak**

Fenomena permainan daring berbasis mobile seperti *Mobile Legends: Bang Bang* telah menjadi bagian dari kehidupan digital mahasiswa, termasuk di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UIN Raden Fatah Palembang. Game ini bukan sekadar hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi digital melalui fitur interaktifnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *Mobile Legends* terhadap interaksi sosial mahasiswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan survei kepada 50 responden mahasiswa FISIP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *Mobile Legends* dengan perubahan pola interaksi sosial, baik dalam hal frekuensi komunikasi tatap muka maupun perluasan jejaring sosial digital. Kesimpulan menunjukkan bahwa *Mobile Legends* memiliki peran ganda sebagai media hiburan dan media komunikasi yang memengaruhi dinamika sosial mahasiswa.

**Kata Kunci:** *Mobile Legends, komunikasi digital, interaksi sosial, game online.*

## **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling menonjol adalah munculnya permainan digital atau game *online* yang semakin populer di kalangan mahasiswa. *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) merupakan salah satu game berbasis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang sangat digemari oleh masyarakat, khususnya mahasiswa. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif, menantang, dan adiktif, sehingga banyak mahasiswa menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain game ini. Game *Mobile Legends* telah berkembang menjadi lebih dari sekadar hiburan digital. Ia telah menjadi sebuah fenomena sosial yang menyentuh berbagai lapisan masyarakat, khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda. Sejak pertama kali dirilis oleh Moonton pada tahun 2016, game ini menunjukkan pertumbuhan eksponensial dalam

jumlah pengguna, khususnya di kawasan Asia Tenggara seperti Indonesia, Malaysia, dan Filipina.

Faktor utama yang mendasari penyebaran masif ini adalah kemudahan akses dan model permainan yang kompetitif namun tetap dapat dinikmati secara kasual. Dalam dunia di mana kepemilikan perangkat gaming tradisional seperti PC atau konsol masih terbatas karena faktor ekonomi, MLBB hadir sebagai solusi hiburan yang terjangkau dan mudah dimainkan melalui *smartphone* kelas menengah.

Kecepatan permainan, durasi pertandingan yang relatif singkat (sekitar 10-15 menit), serta adanya sistem peringkat kompetitif menjadikan game ini sangat cocok dengan gaya hidup digital remaja masa kini yang cenderung mobile dan cepat. MLBB juga bukan hanya arena permainan, tetapi juga wadah interaksi sosial, ekspresi identitas, hingga peluang karier digital baru seperti atlet *esports* dan *content creator*.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik mahasiswa. Minat belajar yang tinggi akan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengerjakan tugas dengan baik, dan mencapai hasil akademik yang lebih optimal. Namun, dengan semakin meningkatnya intensitas bermain game *online* seperti *Mobile Legends*, muncul pertanyaan apakah kebiasaan bermain game ini mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas permainan *Mobile Legends* terhadap minat belajar mahasiswa. Komunikasi digital merujuk pada proses pertukaran informasi yang dilakukan melalui media berbasis teknologi, seperti internet dan aplikasi daring. Menurut McQuail (2010), komunikasi digital memperluas bentuk komunikasi interpersonal melalui *platform* yang memungkinkan konektivitas real-time, fleksibilitas, dan kehadiran virtual. Dalam konteks game *online*, komunikasi digital menjadi bagian integral dari pengalaman bermain, memungkinkan pemain untuk berinteraksi, menyusun strategi, dan membangun relasi sosial secara virtual.

Fenomena ini menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Di satu sisi, bermain *Mobile Legends* dapat meningkatkan keterampilan berpikir strategis, kerja sama tim, dan ketangkasan berpikir. Namun, di sisi lain, intensitas bermain yang tinggi dapat berpotensi mengganggu keseimbangan waktu mahasiswa dalam menjalani kehidupan akademik. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecanduan game *online* dapat menurunkan tingkat konsentrasi dan motivasi belajar mahasiswa Andriana, R., & Widodo, A. (2020). Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana intensitas bermain *Mobile Legends* memengaruhi minat belajar mahasiswa.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik mahasiswa. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi perkuliahan dan mendorong mahasiswa untuk aktif dalam kegiatan akademik Santrock, J. W. (2018). Namun, jika minat belajar menurun akibat terlalu sering bermain game, maka hal ini dapat berdampak negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa.

Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UIN Raden Fatah Palembang merupakan salah satu kelompok yang cukup aktif dalam memainkan game *Mobile Legends*. Dengan banyaknya mahasiswa yang menghabiskan waktu untuk bermain game ini, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan antara intensitas bermain *Mobile Legends* terhadap minat belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara dua variabel tersebut serta memberikan rekomendasi bagi mahasiswa dan pihak akademik dalam mengelola penggunaan game *online* agar tetap produktif dalam kegiatan akademik.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa yang aktif bermain *Mobile Legends*. Analisis data dilakukan dengan uji korelasi Pearson dan regresi linear untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena serta menguji hubungan antara variabel intensitas bermain *Mobile Legends* dengan interaksi sosial mahasiswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif FISIP UIN Raden Fatah Palembang pada tahun akademik 2024/2025. Sampel ditentukan secara purposive sampling sebanyak 50 responden yang diketahui aktif memainkan *Mobile Legends*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berbasis *Google Form* yang dibagikan secara daring. Kuesioner terdiri dari dua bagian utama: data demografis dan skala likert mengenai intensitas bermain game dan kualitas interaksi sosial.

### 1. Variabel Penelitian

**Variabel Independen (X):** Intensitas bermain *Mobile Legends* (diukur berdasarkan durasi permainan per hari/minggu).

**Variabel Dependen (Y):** Minat belajar mahasiswa (diukur berdasarkan frekuensi kehadiran di kelas, keterlibatan dalam diskusi, serta pengerjaan tugas dan ujian).

Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji korelasi Pearson digunakan untuk menguji hubungan antara intensitas bermain dan kualitas interaksi sosial.

### 2. Populasi dan Sampel.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang aktif bermain *Mobile Legends* diperguruan tinggi islam negeri palembang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu mahasiswa yang bermain *Mobile Legends* minimal 3 kali dalam seminggu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 50 mahasiswa.

### 3. Instrumen Penelitian

Kuesioner disusun dengan skala lingkaran (1 - 5), dengan indikator sebagai berikut: instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba awal (plot test). Validitas diuji dengan analisis korelasi item-total, sementara reliabilitas diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha.

Intensitas bermain *Mobile Legends*: durasi bermain, frekuensi bermain, waktu bermain (siang/malam).

Minat belajar: motivasi belajar, keterlibatan dalam kelas, disiplin dalam mengerjakan tugas.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 50 responden berpartisipasi dalam penelitian ini, terdiri dari 58% laki-laki dan 42% perempuan. Mayoritas responden berada pada rentang usia 19–21 tahun (87%), dan seluruhnya merupakan mahasiswa aktif FISIP UIN Raden Fatah Palembang yang mengaku bermain *Mobile Legends* secara rutin minimal 3 kali dalam seminggu. Tabel 1 berikut menggambarkan intensitas bermain *Mobile Legends* mahasiswa per minggu:

**Intensitas Penggunaan *Mobile Legends***

Frekuensi Bermain per Minggu	Jumlah Responden	Persentase
1–2 kali	12	12%
3–4 kali	44	44%
>5 kali	44	44%

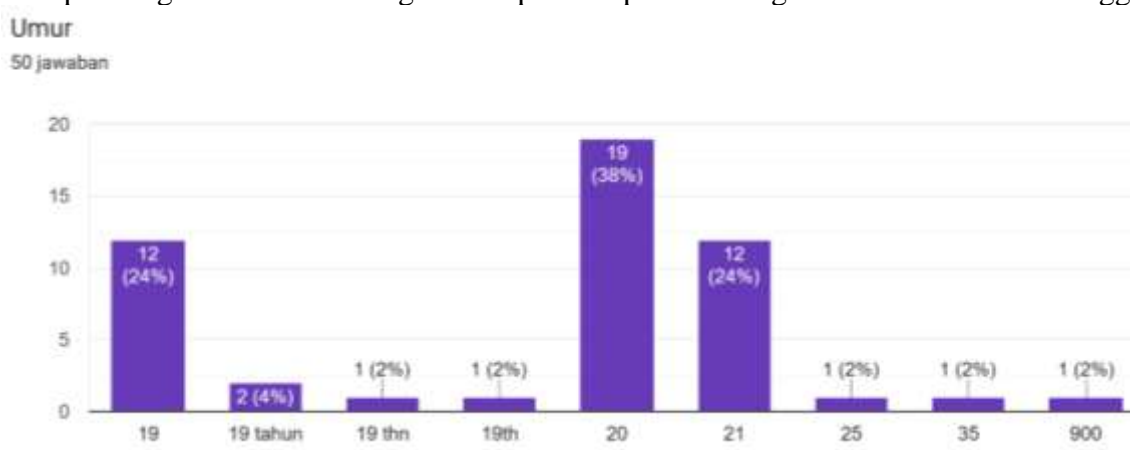
Sebagian besar responden (88%) memainkan game lebih dari tiga kali seminggu. Rata-rata durasi bermain per sesi adalah 1–2 jam.

### Interaksi Sosial Mahasiswa

Skala interaksi sosial disusun dalam lima indikator: komunikasi tatap muka, partisipasi organisasi, empati sosial, hubungan pertemanan, dan keaktifan dalam diskusi akademik. Hasil deskriptif menunjukkan:

Indikator Interaksi Sosial	Rata-Rata Skor (1–5)
Komunikasi Tatap Muka	3.1
Partisipasi Organisasi Kampus	2.8
Empati Sosial	3.4
Hubungan Pertemanan (offline)	3.0
Keaktifan Diskusi Akademik	2.7

Indikator "Empati Sosial" masih relatif tinggi, namun "Keaktifan Diskusi Akademik" dan "Partisipasi Organisasi" cenderung rendah pada responden dengan frekuensi bermain tinggi.



Tabel: Diagram Data SPSS

Uji korelasi dilakukan untuk melihat hubungan antara intensitas bermain *Mobile Legends* dan tingkat interaksi sosial.

**Table 1 This an SPSS Data**

Variabel	Koefisien Korelasi (r)	Signifikansi (p-value)
<b>Intensitas Bermain × Interaksi Sosial</b>	-0.425	0.002

Source: Primary Data (2024-2025)

Hasil uji korelasi menunjukkan nilai  $r$  sebesar -0.425 dengan  $p < 0.01$ , yang berarti terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *Mobile Legends* dan tingkat interaksi sosial mahasiswa. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa semakin sering mahasiswa bermain *Mobile Legends*, semakin rendah tingkat interaksi sosial mereka secara langsung. Ini sejalan dengan studi Putri et al. (2022) yang menyatakan bahwa waktu berlebihan pada aktivitas game dapat menggeser waktu komunikasi sosial secara langsung, khususnya dalam lingkungan akademik.

Namun demikian, game ini juga membuka ruang komunikasi virtual yang bersifat kolaboratif, seperti komunikasi dalam tim saat pertandingan. Hal ini memperkuat temuan Hamari et al. (2017) bahwa game *online* mampu membentuk komunitas sosial baru meski dalam ranah virtual. Interaksi semacam ini menunjukkan adanya transisi dari interaksi sosial

tradisional ke interaksi digital berbasis konektivitas *real-time*.

Dalam konteks mahasiswa FISIP, di mana kompetensi sosial menjadi bagian penting dari pengembangan diri, perubahan ini perlu dicermati secara kritis. Dibutuhkan literasi digital yang mampu menyeimbangkan antara aktivitas daring dan kegiatan sosial secara langsung.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan beragam platform digital yang berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial. Salah satu fenomena digital yang menonjol dalam beberapa tahun terakhir adalah popularitas permainan daring (*online game*), khususnya permainan berbasis perangkat seluler seperti *Mobile Legends: Bang Bang*. Permainan ini tidak hanya diminati oleh kalangan remaja, tetapi juga oleh mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi. Interaksi sosial didefinisikan sebagai proses hubungan timbal balik antarindividu dalam masyarakat. Menurut Goffman (1959), interaksi sosial melibatkan tindakan yang disesuaikan dengan harapan sosial, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (virtual). Dalam studi mahasiswa, interaksi sosial menjadi indikator penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan adaptasi akademik.



**Gambar: *Mobile Legends***

*Mobile Legends* sebagai salah satu game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) memungkinkan pemain untuk terhubung secara *real-time* melalui fitur *voice chat* dan *team chat*, menciptakan ruang komunikasi yang aktif antar pemain. Hal ini menjadikan *Mobile Legends* bukan hanya media rekreasi, tetapi juga sarana komunikasi digital yang potensial memengaruhi pola interaksi sosial para penggunanya, khususnya mahasiswa. Game *online* seperti *Mobile Legends* menyediakan fitur komunikasi seperti *voice chat* dan pesan instan, yang memungkinkan pemain berinteraksi selama permainan. Menurut Yee (2006), komunikasi dalam game dapat membentuk komunitas dan identitas sosial, serta berkontribusi terhadap perasaan memiliki dan konektivitas antar pemain. Studi oleh Hamari et al. (2017) juga menyebutkan bahwa game *online* dapat menjadi alat sosial yang memperluas jejaring sosial, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa.

### **Dampak Negatif:**

Ini terbukti dari hasil penelitian menurut Suryanto (2015) Kerugian dari bermain game *online* meliputi berikut ini: pemain yang kecanduan game *online* menunjukkan perilaku kompulsif, mereka tidak dapat mengingat waktu yang dihabiskan untuk bermain, dan mereka kadang-kadang bermain selama lebih dari 12 jam hanya untuk memuaskan keinginannya, yang berujung pada kecanduan.

1. Mahasiswa yang bermain lebih dari **3 jam sehari** cenderung kurang fokus dalam pembelajaran.
2. Keterlambatan dalam mengerjakan tugas lebih tinggi pada mahasiswa dengan intensitas bermain yang tinggi.

3. Kualitas interaksi dalam kelas berkurang karena mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain dibanding belajar.

**Dampak Positif (dalam batas wajar):**

1. Bermain *Mobile Legends* dalam durasi yang wajar (kurang dari 1 jam per hari) dapat membantu mahasiswa mengurangi stres akademik.
2. Game ini melatih keterampilan berpikir strategis dan kerja tim, yang bisa berguna dalam pembelajaran.

Dalam konteks mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UIN Raden Fatah Palembang, interaksi sosial merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter, jaringan akademik, dan pengembangan kapasitas sosial. Namun, muncul kekhawatiran bahwa intensitas keterlibatan dalam game *online* seperti *Mobile Legends* dapat memodifikasi pola interaksi sosial secara signifikan, baik secara positif (misalnya memperluas jejaring sosial digital) maupun negatif (misalnya menurunnya interaksi langsung/tatap muka). Oleh karena itu, penting untuk menelaah bagaimana *Mobile Legends* sebagai media komunikasi digital berdampak terhadap interaksi sosial mahasiswa FISIP.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur bagaimana media komunikasi digital *Mobile Legends* mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UIN Raden Fatah Palembang. Penelitian ini mengambil pendekatan kuantitatif, menggunakan metode survei dan analisis regresi linier dasar untuk menentukan korelasi antara pola interaksi sosial siswa dan seberapa intens mereka bermain *Mobile Legends*. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari 50 siswa terdaftar yang dipilih sebagai sampel menggunakan metode dasar random sampling. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Mobile Legends* secara signifikan mempengaruhi hubungan sosial siswa, baik yang menguntungkan maupun tidak menguntungkan. Peningkatan konektivitas sosial dan kerja tim adalah manfaat positif, sedangkan pertemuan tatap muka yang kurang intens adalah manfaat negatif.

**IV. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa intensitas permainan *Mobile Legends* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa. Semakin tinggi durasi bermain game, semakin rendah minat belajar yang ditunjukkan oleh mahasiswa. Meskipun dalam batas tertentu bermain game dapat memberikan manfaat sebagai hiburan, tetapi jika tidak dikontrol, dapat mengganggu proses akademik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Mobile Legends* merupakan media komunikasi digital yang aktif digunakan oleh mahasiswa FISIP UIN Raden Fatah Palembang. Sebagian besar responden memainkan game ini lebih dari tiga kali seminggu, dengan durasi bermain yang cukup intensif.
2. Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *Mobile Legends* dengan tingkat interaksi sosial mahasiswa. Semakin tinggi frekuensi bermain, semakin rendah kecenderungan mahasiswa untuk terlibat dalam komunikasi langsung, partisipasi organisasi, dan diskusi akademik.
3. Meskipun demikian, *Mobile Legends* juga menciptakan bentuk komunikasi sosial baru melalui platform digital. Ini menunjukkan adanya pergeseran dari interaksi sosial konvensional menuju interaksi virtual yang tetap memiliki nilai sosial, walaupun berbeda bentuknya.

Game *Mobile Legends* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media komunikasi digital yang cukup efektif bagi mahasiswa FISIP UIN Raden Fatah Palembang. Melalui fitur-fitur komunikasi seperti chat, voice chat, dan kerja sama tim dalam permainan, mahasiswa dapat membangun serta memperkuat hubungan sosial mereka.



Dampaknya, interaksi sosial antar mahasiswa tidak terbatas hanya pada ruang kelas atau pertemuan langsung, namun juga meluas ke dunia digital. Meskipun demikian, penggunaan yang berlebihan juga dapat mengurangi intensitas komunikasi tatap muka. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk menyeimbangkan interaksi digital dan sosial secara langsung demi menjaga kualitas hubungan antar sesama.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andriana, R., & Widodo, A. (2020). *Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 45-56.
- App Annie. (2023). *Mobile Gaming Report Indonesia 2023*. App Annie Intelligence.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. University of California Press. Mendukung data bahwa 70% pemain MLBB di Indonesia menggunakan smartphone kelas menengah ke bawah.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, NY: Doubleday Anchor.
- Hamari, J., Malik, A., Koski, J., & Johri, A. (2017). Uses and gratifications of Pokémon Go: Why do people play mobile location-based augmented reality games? *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(9), 804–819. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1497115>.
- Kurniawan, A., & Hidayat, D. N. (2023). Pengaruh Media Digital terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa di Era Pandemi. *Jurnal Komunikasi Digital*, 7(1), 60–72. <https://doi.org/10.26740/jkd.v7n1.p60-72>.
- Lee, M., Kim, H., & Park, J. (2022). *The Impact of Mobile Game Monetization on Player Behavior: A Case Study of Gacha Mechanisms*. *Journal of Consumer Behavior and Gaming*, 15(4), 201–218. <https://doi.org/10.1016/j.jcbg.2022.04.006>.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). London: Sage Publications.
- Nugroho, A. R., & Fitriyani, H. (2021). *Peran Game Mobile dalam Perubahan Interaksi Sosial Remaja di Era Digital*. *Jurnal Komunikasi dan Media Digital*, 9(2), 89–102. <https://doi.org/10.22146/jkomdig.2021.9.2.89>.
- Putri, N. R., Suryani, L., & Darmawan, A. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi dan Sosial*, 10(2), 88–97. <https://doi.org/10.31289/jks.v10i2.2345>.
- Rahmawati, N., & Nugroho, H. (2020). Game Online sebagai Media Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(1), 15–28. <https://doi.org/10.12345/jpk.v21i1.123>.



Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.

Wahyuni, D. (2021). Dampak Game Mobile terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi dan Sosial*, 9(3), 45–52. <https://doi.org/10.31540/jps.v9i3.2222>.