

PENGUNAAN KOMUNIKASI VERBAL GAMEMOBILE LEGENDS : BANG BANG TERHADAP MENTAL PLAYER

Muhammad Nauval¹, Risa Dwi Ayuni², M. Agus Humaidi³

Ilmu Komunikasi, 70201, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad
Arsyad Al-Banjari, 19110112

Ilmu Komunikasi, 70201, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad
Arsyad Al-Banjari, 1122129001

Ilmu Komunikasi, 70201, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad
Arsyad Al-Banjari, 1129097201

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin@nauvaljalga11@gmail.com

ABSTRAK

Mobile Legends mempunyai akibat positif dan negatif pada kesehatan mental pemain. oleh sebab itu, komunikasi verbal di dalam game ini sangatlah krusial.. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah dampak komunikasi verbal dari bermain game online *Mobile Legends: Bang Bang* terhadap metal player. Teori yang dipakai dalam penelitian ini antara lain komunikasi verbal, dan teori behavioristik Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Dimana yang menjadi informan dalam penelitian ini delapan mahasiswa di FISIP Uniska Banjarsin. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi, wawancara mendalam serta bukti dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak dari penggunaan komunikasi verbal mempengaruhi mental player *Mobile Legends: Bang Bang* bagaimana sikap dari para pemainnya, merubah sikap dan mental seketika saat bermain *Mobile Legends: Bang Bang*, boros dalam segi waktu, bisa mendapatkan teman baru di dunia maya dari negara lain sehingga tidak membatasi hubungan interaksi, menambah wawasan dan pengalaman mengenai teknologi.

Kata Kunci : Komunikasi, Komunikasi Verbal, Mental Player, Mobile Legends: Bang Bang, Teori Behavioristik

ABSTRACT

Mobile Legends has both positive and negative impacts on players' mental health. Therefore, verbal communication in this game is very crucial. The purpose of this study was to find out how the impact of verbal communication from playing the online game *Mobile Legends: Bang Bang* has on metal players. Theories used in this study include verbal communication and behavioristic theory. The method used is a qualitative descriptive method. Where the informants in this study were eight students at FISIP Uniska Banjarsin. Data collection techniques were carried out by means of participatory observation, in-depth interviews and documentary evidence. The results of the study show that the impact of using verbal communication affects the mentality of *Mobile Legends: Bang Bang* players, how are the attitudes of the players, changing attitudes and mentality instantly when playing *Mobile Legends: Bang Bang*, wasteful in terms of time, can make new friends in cyberspace from other countries. other so as not to limit interaction relations, add insight and experience about technology.

Keywords: Communication, Verbal Communication, Mental Player, Mobile

Legends: Bang Bang, Behavioristic Theory

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Fadholi, A. N. (2018). teori Behavioristik. Teori Behavioristik, 1-11. Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.
- Khaliq, I., Listyorini, S., & Pradhanawati, A. (2022). Pengaruh Desain Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item Pada Game Online “Mobile legends Bang Bang”(Studi Pada Konsumen Mobile Legends Bang Bang Kota Semangang)/58/Adm. Bisnis/2022 (*Doctoral dissertation*, Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Diponegoro).
- Kusumawati, T. I. (2019). Komunikasi verbal dan nonverbal. Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling, 6(2).
- Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). Dampak game online: studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72-85.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan media *video call* dalam teknologi komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224.
- Stefanus, I., & Sari, W. P. (2020). Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam *Game Online League of Legends. Koneksi*, 4(2), 331-337.

Valentina, E., & Sari, W. P. (2018). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal

Game Mobile Legends: Bang Bang. Koneksi, 2(2), 300-306.

Wahdiyati, D., & Putra, R. D.

(2022). Kekerasan verbal dalam konten *gaming* di *youtube* (Analisis isi kualitatif konten ulasan permainan *online minecraft* dan *mobile legend* pada akun *youtube* *miuveox* dan *brandonkent everything*). Jurnal

Indonesia Sosial Teknologi, 3(02), 203-218.

Zikrillah, A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus *Game Mobile Legends: Bang Bang*). Jurnal Dakwah dan Komunikasi, 6(1), 95-116..