



Page 83-97

Received: 15-05-2026
Revised Received: 27-06-2026

Accepted: 15-07-2026
Online Available: 25-07-2026

PENGUNAAN GAME ONLINE *MOBILE LEGENDS* DAN DINAMIKA KOMUNIKASI TERHADAP PERILAKU SOSIAL GENERASI ALPHA DALAM KELUARGA

THE USE OF THE ONLINE GAME “MOBILE LEGENDS” AND COMMUNICATION DYNAMICS ON THE SOCIAL BEHAVIOR OF GENERATION ALPHA WITHIN THE FAMILY

Manda Nofranata^{1,a)}, dan Valen Najwa²

^{1,2}Universitas Terbuka, Indonesia

Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten 15437.

^ae-mail: mandanofra85@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan game online *Mobile Legends* terhadap pola komunikasi dan perilaku sosial Generasi Alpha dalam lingkungan keluarga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang melibatkan 11 anak berusia 7–14 tahun di Kompleks Perumahan Grand Pesona di Cilegon, Banten. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai jurnal ilmiah dan literatur yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan *Mobile Legends* setiap hari dengan durasi rata-rata 3–4 jam. Game ini memberikan manfaat sebagai sarana hiburan, mengembangkan keterampilan strategi, dan meningkatkan kerja sama antar pemain. Di sisi lain, permainan dengan intensitas tinggi seringkali menyebabkan anak-anak lebih sering lupa waktu, berkurangnya interaksi komunikasi dengan keluarga, dan bikin malas belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Mobile Legends* tidak hanya memengaruhi aktivitas bermain tetapi juga membentuk pola komunikasi dan perilaku sosial anak-anak dalam keluarga. Penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan orang tua melalui pengelolaan waktu bermain, peningkatan literasi digital, dan mendorong komunikasi yang lebih terbuka sehingga manfaat bermain game dapat dicapai tanpa mengurangi kualitas hubungan keluarga. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan studi komunikasi keluarga di era digital.



©2026 – Orasi : Jurnal Dakwah dan Komunikasi by

<http://syekhnujati.ac.id/jurnal/index.php/orasi/index> This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License. Indexed by: SINTA, Google Scholar, Moraref, Portal Garuda, BASE, ROAD, etc

Kata Kunci: Mobile Legends; Generasi Alpha; Komunikasi Keluarga; Perilaku Sosial; Game Online

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of the online game Mobile Legends on the communication patterns and social behavior of Generation Alpha within the family environment. This study used a descriptive qualitative approach involving 11 children aged 7–14 years in the Grand Pesona Housing Complex in Cilegon, Banten. Primary data was obtained through questionnaires, while secondary data was obtained from various scientific journals and relevant literature. The results showed that most respondents played Mobile Legends daily for an average duration of 3–4 hours. This game provides benefits as a means of entertainment, developing strategic skills, and enhancing cooperation between players. On the other hand, high-intensity play often causes children to lose track of time, reduce communication with family, and make them lazy about studying. These findings suggest that Mobile Legends use not only influences play activities but also shapes children's communication patterns and social behavior within the family. This study emphasizes the importance of parental involvement through managing playtime, improving digital literacy, and encouraging more open communication so that the benefits of gaming can be achieved without compromising the quality of family relationships. These findings are expected to serve as a reference in developing studies of family communication in the digital era.

Keywords: Mobile Legends; Generation Alpha; Family Communication; Social Behavior; Online Games

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar terhadap kehidupan manusia termasuk komunikasi dan pola pengasuhan dalam keluarga. Bagi Generasi Alpha, yang tumbuh kembang dilingkungan digitalisasi sejak lahir, penggunaan internet dan perangkat pintar telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, baik untuk belajar, berinteraksi maupun hiburan. Menurut laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 229,4 juta orang dengan tingkat penetrasi sekitar 80,66%. Angka ini meningkat dari tahun 2024 yang sebesar 79,5%, atau naik sekitar 1,16%. Meski demikian, masih terdapat 19,34% penduduk Indonesia yang belum terhubung dengan internet (Nurhakim Farid, 2025). Situasi ini menghadirkan tantangan baru bagi orang tua untuk membangun pola pengasuhan yang menyeimbangkan manfaat teknologi dengan perkembangan sosial dan emosional anak (Livingstone & Blum-Ross, 2020)

Digitalisasi yang berlangsung cepat ini secara langsung berpengaruh terhadap anak-anak dan remaja, terutama mereka yang termasuk dalam Generasi Alpha. Generasi Alpha merupakan generasi termuda yang hidup saat ini, yaitu mereka yang lahir pada tahun 2010 hingga 2025, dimulai pada tahun

2010, yang bertepatan dengan dimulainya era digital yang didominasi oleh gadget (Manuel & Sutanto, 2021, p.245). Menurut (Adimaja Muhammad, 2025) mencatat bahwa setiap beberapa detik, anak-anak di berbagai belahan dunia mulai mengenal internet dan menggunakannya untuk berbagai aktivitas. Fakta ini menunjukkan bahwa digitalisasi bukan hanya sebuah kejadian di tingkat nasional, melainkan juga merupakan sebuah pergeseran global yang mencakup berbagai kelompok umur. Berdasarkan data dari (KOMINFO, 2023) bahwa sekitar 9,17% pengguna internet merupakan anak berusia di bawah 12 tahun. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat teknologi, sehingga perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka tidak dapat dilepaskan dari pengaruh media digital.

Permainan aktivitas digital yang sangat populer di kalangan Generasi Alpha yaitu game online. Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan, baik LAN (Local Area Network) maupun dengan internet (Surbakti, 2017). Game online ini hanya dapat dimainkan ketika ponsel, laptop, atau perangkat lain terhubung ke internet, sehingga memungkinkan pemain berinteraksi langsung dengan pengguna lain secara bersamaan. Game online telah menjadi tren yang sangat populer, menarik minat orang-orang dari segala usia, dari muda hingga tua. Dengan beragam pilihan permainan yang cocok untuk segala usia, orang tidak lagi terbatas bermain sendiri, mereka kini dapat bermain dengan puluhan pemain lain dari berbagai lokasi secara bersamaan (Larasati dkk., 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Mobile Legends tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai media yang mendukung interaksi dan kolaborasi antar pemain selama permainan (Prabowo, 2024). Namun, meningkatnya intensitas penggunaan media digital di kalangan anak-anak juga berpotensi mengurangi frekuensi komunikasi langsung dalam lingkungan keluarga, sehingga memengaruhi kualitas hubungan antara anak dan orang tua (Meeus dkk., 2020). Meskipun isu penggunaan game online telah banyak diteliti, penelitian yang secara khusus membahas pengaruh *Mobile Legends* terhadap dinamika komunikasi keluarga pada Generasi Alpha masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara penggunaan *Mobile Legends*, pola komunikasi keluarga, dan perilaku sosial Generasi Alpha.

Penggunaan game online *Mobile Legends* ini memberikan dampak yang signifikan terhadap dinamika komunikasi interpersonal dalam keluarga. Menurut (Pardede et al., 2024) menyatakan bahwa, game dan media sosial memperkenalkan kosakata, bentuk ekspresi, dan pola bicara baru yang kemudian diadopsi oleh anak-anak dan remaja dalam percakapan sehari-hari. Seperti istilah kata "*Push*," "*Defense*," "*Noob*," dan "*GG*" yang berasal dari permainan tersebut, maupun ungkapan populer dari media sosial seperti OOTD (*Outfit of the Day*), FOMO (*Fear of Missing Out*), dan DM (*Direct Message*) yang menjadi bagian dari bahasa yang sering mereka gunakan. Di sisi lain, tingginya intensitas bermain game online dapat mempengaruhi kualitas hubungan dan perilaku sosial anak dengan orang tua, yang dampaknya bisa positif atau negatif tergantung bagaimana aktivitas digital tersebut dikelola dalam lingkungan keluarga.

Permainan Game online *Mobile Legends* dapat juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan dalam berkolaborasi, strategi, dan sosial mereka. Namun, waktu bermain yang berlebihan tidak hanya mengurangi interaksi keluarga, tetapi juga dapat mengurangi motivasi anak untuk belajar dan disiplin. Ini sejalan dengan teori Displacement Effect, yang menyebutkan bahwa waktu yang dihabiskan untuk satu aktivitas dapat mengurangi kesempatan untuk aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Kekhawatiran ini semakin penting karena masa kanak-kanak merupakan masa krusial untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Berdasarkan teori perkembangan Erikson (1963), periode dari masa kanak-kanak hingga remaja merupakan tahapan yang sangat penting dalam membentuk identitas diri, yang akan memengaruhi kualitas hidup di masa depan (Emiliza, 2019).

Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini, bagaimana penggunaan game online *Mobile Legends* dapat mempengaruhi dinamika komunikasi dalam keluarga? Apa dampak positif dan negatif game online *Mobile Legends* terhadap perilaku sosial Generasi Alpha? Serta, bagaimana strategi mitigasi yang efektif untuk mengurangi dampak negatif dari permainan game online *Mobile Legends*? Lebih lanjut, penting untuk dipahami, bagaimana orang tua dapat menerapkan strategi untuk menjaga keseimbangan tumbuh kembang anak terutama Generasi Alpha di era digital ini.

2. Metodologi Penelitian

Dalam artikel ilmiah ini, penulis melakukan penelitian secara kualitatif deskriptif dengan menggunakan data studi literatur, dan kuesioner terhadap anak-anak Generasi Alpha yang berusia 7-14 tahun berada di Perumahan Grand Pesona Cilegon, Banten. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan game online *Mobile Legends* terhadap pola komunikasi dan perilaku sosial Generasi Alpha dalam keluarga, serta merumuskan strategi mitigasi berbasis pendekatan komunikasi keluarga. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus spesifiknya pada penggunaan game online mobile legends terhadap Generasi Alpha (Usia 7-14 tahun), sebagaimana jika dalam penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada remaja (Generasi Z).

Selain itu, data-data yang dipergunakan dalam proses penelitian ini terdiri data primer dan data sekunder, yaitu:

- a. Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari sumber utama, seperti melalui wawancara atau kuesioner yang diisi oleh individu (Sugiarto, sebagaimana dikutip dalam Rahmah & Novianty 2023). Dalam pengambilan data primer ini, penulis menggunakan metode kuesioner secara online yang disebarkan kepada anak-anak berusia 7-14 tahun. Jumlah responden yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 11 orang yang berada di Perumahan Grand Pesona Cilegon, Banten.
- b. Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti data misalnya lewat orang lain atau dokumen. (Sugiyono, sebagaimana dikutip dalam Rahmah & Novianty 2023). Data sekunder mengacu pada informasi tambahan yang digunakan dalam penelitian, yang diambil

dari berbagai sumber untuk memperkaya hasil penelitian. Informasi ini mudah diperoleh dan diperoleh dari publikasi serta data yang diterbitkan oleh berbagai organisasi, perusahaan, atau jurnal penelitian yang ada (Sukarna, sebagaimana dikutip dalam Rahmah & Novianty 2023).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori *Uses and Gratifications*, teori ini berasumsi bahwa pengguna memiliki beragam pilihan untuk memenuhi kebutuhannya. (Nurudin, sebagaimana dikutip Karunia et al., 2021). *Displacement effect theory* berpendapat bahwa media atau aktivitas baru mengurangi waktu yang dihabiskan pada aktivitas yang sudah ada, seringkali karena keterbatasan anggaran waktu dan kesamaan fungsi antara aktivitas (Kim, 2003). Teori determinisme teknologi pertama kali dikemukakan oleh Marshall McLuhan dalam tulisannya yang berjudul *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* pada tahun 1962. Gagasan dasar teori ini adalah bahwa eksistensi manusia dibentuk oleh perubahan-perubahan yang terjadi dalam berbagai cara berkomunikasi (Prasanti, 2016).

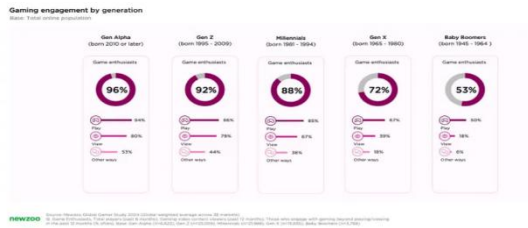
3. Hasil dan Pembahasan

Generasi Alpha merupakan generasi termuda yang hidup saat ini, yaitu mereka yang lahir pada tahun 2010 hingga 2025, dimulai pada tahun 2010, yang bertepatan dengan dimulainya era digital yang didominasi oleh gadget (Manuel & Sutanto, 2021, p.245). Mereka saat ini sedang menjalani tahap perkembangan krusial yang secara signifikan mempengaruhi pembentukan identitas mereka. Masa kanak-kanak merupakan tahap awal kehidupan manusia. Perkembangan anak sangat mempengaruhi fondasi perilaku individu di kemudian hari. Selama periode ini, anak-anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada periode ini pula, perkembangan anak terjadi sangat pesat, termasuk perkembangan sosialnya (Emiliza, 2019).

Pada fase ini, aspek kognitif, bahasa, moral, agama, fisik, serta sosial-emosional berkembang sangat pesat. Salah satu faktor yang sangat menonjol dan berpengaruh dalam perkembangan ini adalah tingginya popularitas terhadap permainan game online, terutama *Mobile Legends* yang masih sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja. Kehadiran game online *Mobile Legends* ini telah menjadi suatu fenomena budaya digital yang menciptakan pergeseran baru dalam cara keluarga berkomunikasi terhadap anak-anak, terutama dengan Generasi Alpha. Dampaknya sangat luas, menciptakan situasi di mana *game* yang dirancang untuk menghubungkan pemain secara virtual justru dapat mengubah hubungan interpersonal di dunia nyata.

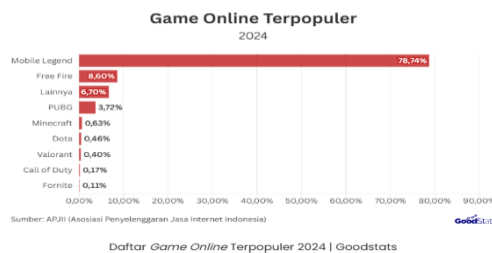
Menurut (Nurhapy, M. F., & Pratomo, Y., 2022) yang dikutip dari data Kompas.com menunjukkan bahwa 96% Generasi Alpha gemar bermain game online, suatu angka yang lebih tinggi dibandingkan generasi sebelumnya.

Over 90% of Gen Alpha and Gen Z consumers engage with video games

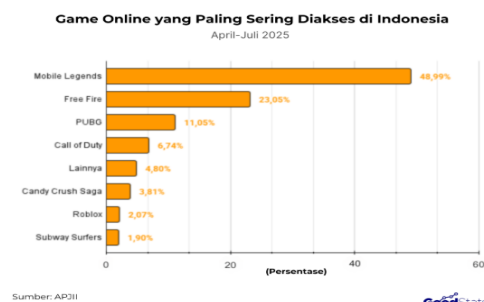


Gambar 1: Genre Game yang Diminati Generasi Alpha (Sumber: Kompas Tekno, 2024)

Adapun data survei yang dilakukan oleh GoodStats (2024), mengungkapkan bahwa 78,74% dari mereka memilih *Mobile Legends* sebagai permainan yang paling populer dan paling digemari. Game MOBA *Mobile Legends* ini dimainkan oleh 48,99% dari responden yang bermain game online. Sejak dirilis tahun 2016, Game MOBA *Mobile Legends* memang berhasil mengubah skena game online di platform mobile (Hikmah, 2024).



Gambar 2: Game Online Terpopuler (Sumber: GoodStats, 2024)



Gambar 3: Deretan Game Online Paling Sering diakses 2025 (Sumber: GoodStats, 2025)

Banyaknya anak-anak atau remaja yang bermain game online *Mobile Legends* berbanding lurus dengan waktu yang dipergunakan dalam bermain. Berdasarkan data yang dilakukan oleh GoodStats (2025), menunjukkan bahwa durasi waktu bermain yang dilakukan oleh responden sebanyak 35,4% selama 1-2 jam per hari, sementara itu 4,1% responden bermain dalam waktu 2-3 jam per hari. Ada juga responden bermain lebih dari 3 jam per hari akan tetapi porsi ini lebih sedikit. Ini menunjukkan bahwa

6 dari 10 pemain game di Indonesia bermain game online tidak lebih dari 3 jam dalam sehari. Sebagaimana permainan game online lebih difungsikan hanya untuk sebagai hiburan semata bukan suatu aktivitas yang dapat menyita waktu secara berlebihan (Lestari, 2025).

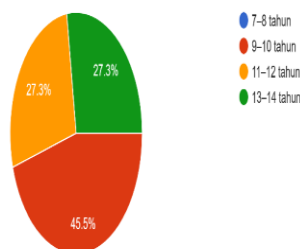


Gambar 4: Durasi Bermain Game Online tahun 2025 (Sumber: GoodStats, 2025)

Menurut (Anggreyani sebagaimana dikutip dalam (Lawolo et al., 2025)), menyatakan bahwa waktu yang dihabiskan secara berlebihan pada game online dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya dan meningkatkan perilaku agresif. Hal ini didukung dengan temuan terdahulu oleh Sri Wahyuni Adiningtiyas dalam (Rondow et al., 2019) yang mana ia menyimpulkan bahwa kecanduan game online dapat terjadi jika seseorang bermain game online seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama lebih dari tiga jam, remaja cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain (Lawolo et al., 2025). Tentunya hal ini dapat menimbulkan kekhawatiran serius bagi orang tua mengenai dampak jangka panjang serta gangguan keharmonisan yang dapat terjadi dalam keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis melalui penyebaran data kuesioner secara online terhadap anak-anak Generasi Alpha berusia 7-14 tahun, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berapa usiamu sekarang?

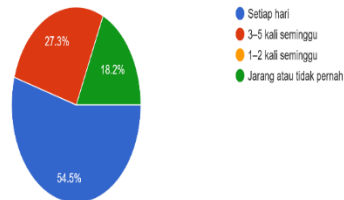


Kriteria responden :

- Responden berusia 7-14 Tahun
- Responden memainkan game online *Mobile Legends*

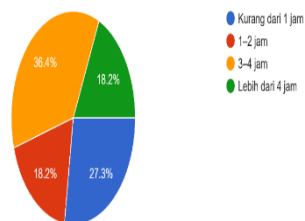
Dalam survey ini (45%) Responden berusia 11-12 tahun, (27,3%) berusia 13-14 tahun, dan (27,3%) 9-10 tahun.

2. Seberapa sering kamu bermain *Mobile Legends* dalam seminggu?



Jumlah responden yang bermain game online *Mobile Legends* bervariasi. Sebanyak (54,5%) bermain game setiap hari, (27,3%) 3-5 kali dalam seminggu, sedangkan (27,3%) menjawab jarang atau tidak pernah. Ini menunjukkan bahwa permainan game *Mobile Legends* sudah menjadi daya tarik bagi Generasi Alpha.

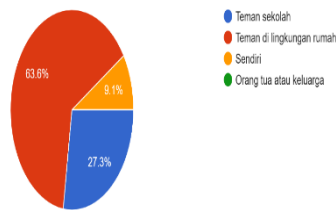
3. Berapa lama biasanya kamu bermain *Mobile Legends* dalam satu hari?



Durasi waktu permainan game online *Mobile Legends* bagi anak-anak Generasi Alpha di Perumahan Grand Pesona Cilegon, Banten sebanyak (36,4%) bermain 3-4 jam sehari, (27,3%) ada yang menjawab kurang dari 1 jam, (18,2%) ada yang menjawab 1-2 jam dan lebih dari 4 jam.

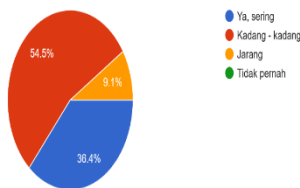
4. Kamu biasanya bermain *Mobile Legends* bersama siapa?

Sebanyak (63,6%) responden yang bermain *Mobile Legends* dengan teman di lingkungan rumah, (27,3%) teman sekolah, dan hanya (9,1%) yang bermain sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa game tersebut telah menjadi sarana interaksi sosial bagi anak-anak dalam kelompok sebaya, baik daring maupun tatap muka. Dengan demikian, *Mobile Legends* memiliki fungsi sosial yang memperkuat hubungan antar teman sebaya melalui kerja sama tim dan komunikasi dalam permainan.



5. Saat bermain game, apakah kamu sering berbicara dengan orang tua?

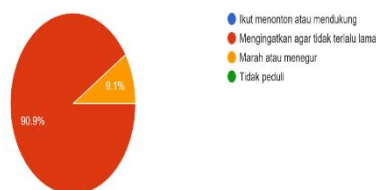
Data menunjukkan bahwa sebagian besar responden (54,5%) mengaku hanya kadang-kadang, (36,4%) Sering, dan (9,1%) jarang berbicara dengan orang tua saat bermain game. Hal ini memperkuat temuan *Displacement Effect Theory* yang menyatakan bahwa penggunaan internet dapat menggeser aktivitas sosial dalam keluarga (Nie & Hillygus 2002). Menurut Nie (dalam Meeus et al. 2020), berpendapat bahwa karena sifat inelastisitas waktu (yaitu, seseorang hanya memiliki waktu luang yang terbatas), waktu yang dihabiskan dalam jaringan (daring) dapat menggantikan waktu yang dihabiskan bersama anggota keluarga dan pada akhirnya mengakibatkan berkurangnya interaksi interpersonal.



6. Saat kamu sedang bermain game *Mobile Legends*, bagaimana tanggapan orang tua kamu?

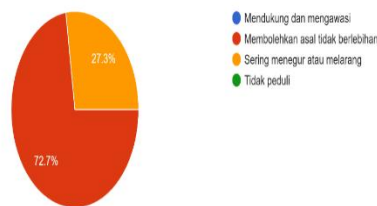
Mayoritas (90,9%) orang tua memperingatkan anak-anaknya untuk tidak terlalu lama bermain game, hanya (9,1%) yang menegur atau melarang. Pola komunikasi ini menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi antara anak dan orang tua sering kali bersifat transaksi, di mana mereka hanya bernegosiasi tentang waktu untuk bermain.

Menurut (Anggreyani sebagaimana dikutip dalam (Lawolo et al., 2025) menyatakan bahwa waktu yang dihabiskan secara berlebihan pada game online dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya dan meningkatkan perilaku agresif.



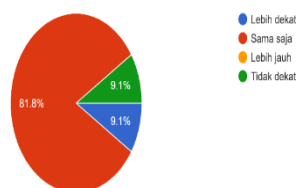
7. Bagaimana reaksi orang tua terhadap kebiasaan kamu bermain game?

Berdasarkan data survey, sebanyak (72,7%) membolehkan bermain game asal tidak berlebihan, dan hanya (27,3%) yang sering menegur atau melarang. Respons ini menggambarkan dinamika komunikasi dua arah yang terjadi antara anak dan orang tua, di mana pengawasan diberikan dalam bentuk pengingat dan batasan waktu. Fenomena ini Selaras dengan Teori Determinisme Teknologi (McLuhan, 1964) menyebutkan bahwa teknologi mempengaruhi cara orang berperilaku dan berkomunikasi.



8. Apakah bermain game *Mobile Legends* membuat kamu lebih dekat atau jauh dari keluarga?

Sebanyak (81,8%) anak-anak merasa hubungan mereka dengan keluarga "sama saja" dan hanya (9,1%) yang merasa lebih dekat dan tidak dekat dengan keluarga. Hal ini menunjukkan perbedaan persepsi antargenerasi. Anak-anak cenderung percaya bahwa kebiasaan bermain *game* tidak secara langsung mempengaruhi kedekatan keluarga, sementara orang tua lebih khawatir tentang dampak negatifnya terhadap komunikasi dan tanggung jawab sosial anak. Pandangan ini relevan dengan *Uses and Gratifications Theory* bahwa anak-anak bermain game untuk hiburan dan berinteraksi dengan teman sebaya, bukan untuk meningkatkan komunikasi dalam keluarga.



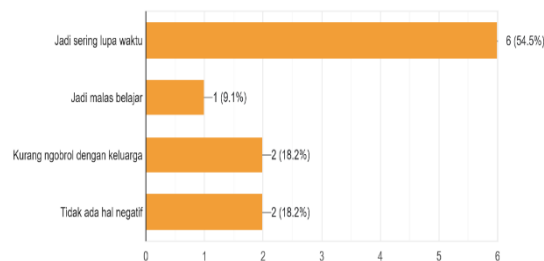
9. Apakah hal positif yang kamu rasakan dari bermain game *Mobile Legends*?

Sebanyak (46,5%) responden bermain game *Mobile Legends* hanya untuk menghilangkan rasa bosan, (36,4%) mempelajari strategi, dan (18,2%) dapat mampu bekerjasama dengan tim. Temuan ini konsisten dengan *Uses and Gratifications Theory*, anak-anak memilih mengalokasikan waktu dan perhatian kognitif mereka pada *Mobile Legends* untuk memenuhi kebutuhan hiburan, kompetisi, dan rasa memiliki dalam komunitas daring. Hal ini juga didukung oleh penelitian Arifin (2024), yang menyatakan bahwa *Mobile Legends* dapat menjadi sarana solidaritas dan mempererat hubungan sosial antar teman sebaya.



10. Apa hal negatif yang kamu rasakan dari bermain game *Mobile Legends*?

Namun, dampak negatif yang sering terjadi pada anak-anak akibat bermain game *Mobile Legends* yaitu (54,5%) jadi sering lupa waktu, (18,2%) kurang interaksi dengan keluarga, dan (9,1%) bikin anak-anak jadi malas belajar. *Mobile Legends* dapat menjadi media untuk mengembangkan keterampilan sosial dalam konteks permainan, tetapi juga dapat mengurangi kedisiplinan dan interaksi sosial nyata dalam lingkungan keluarga. Di satu sisi, permainan game online *Mobile Legends* ini berfungsi sebagai sarana hiburan, strategi, kolaboratif. Akan tetapi disisi lain, permainan game ini berpotensi dapat menyebabkan ketergantungan, menurunnya intensitas komunikasi apabila tidak dikelola dengan baik. Menurut Izenberg dan Lieberman (dalam Kim, 2003), menyatakan bahwa internet dapat membuang-buang waktu anak dan mengalihkan berbagai aktivitas penting yang esensial bagi perkembangan anak.



3.1 Pengaruh penggunaan Game Online *Mobile Legends* terhadap Pola Komunikasi Anak dalam Keluarga

Menurut Teori Efek Penggantian (*Displacement Effect Theory*) menjelaskan bahwa penggunaan media dapat menggantikan aktivitas lain. Ini termasuk aktivitas seperti berolahraga, bersosialisasi, atau bahkan mengalihkan waktu yang dihabiskan dari satu jenis media ke jenis media lainnya (Meeus et al. 2020). Frekuensi dan durasi waktu bermain anak-anak dalam sehari rata-rata 1- 4 jam, bahkan ada yang lebih dari 4 jam. Hal ini menunjukkan bahwa permainan game online *Mobile Legends* telah menjadi aktivitas digital yang berpotensi menggantikan waktu interaksi antara anak dan orang tua (Aulia, 2022, p. 51).

Perubahan kualitas dan gaya komunikasi seringkali terbatas pada hal-hal transaksional, seperti negosiasi perpanjangan waktu bermain, mengingatkan anak tentang pekerjaan rumah atau tugas sekolah serta meminta mereka berhenti bermain. Interaksi semacam ini sarat dengan potensi konflik karena kepentingan yang bertolak belakang. Anak-anak mungkin merespons secara defensif, enggan, atau bahkan mengabaikannya sama sekali, mengubah interaksi yang seharusnya konstruktif menjadi pertengkaran. Melemahnya ikatan emosional (*Emotional Bonding*), Komunikasi tatap muka yang berkualitas adalah pondasi utama untuk membangun keintiman dan ikatan emosional. Ketika pondasi ini terkikis, ikatan emosional antara orang tua dan anak dapat melemah. Anak-anak mungkin merasa lebih nyaman berbagi pencapaian dengan teman online-nya daripada dengan orang tuanya, sehingga orang tua semakin tertinggal dalam memahami dunia emosional anak.

3.2 Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online *Mobile Legends*

Permainan Game online *Mobile Legends* memberikan dampak positif dan negatif terhadap anak-anak. Dampak positif yang dapat diamati dari hasil kuesioner yaitu anak-anak menyatakan bahwa permainan game *Mobile Legends* dapat menghilangkan rasa bosan, belajar strategi, dan juga dapat belajar cara bekerja sama dengan tim. Permainan game ini dapat memperkuat kemampuan kolaboratif dan komunikasi digital, Hal ini diperkuat dengan penelitian Arifin (2024), yang menyatakan bahwa *Mobile Legends* dapat menjadi sarana solidaritas dan mempererat hubungan sosial antar teman sebaya.

Dampak negatifnya bermain *Mobile Legends* tidak selalu memberikan dampak yang sama pada setiap responden. Meskipun sebagian anak memandang permainan ini sebagai hiburan, sebagian lainnya mengaku sering lupa waktu sehingga waktu belajar maupun waktu bersama keluarga menjadi berkurang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa durasi bermain menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam penggunaan game online. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lawolo et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat memengaruhi perilaku pemain. Pada penelitian ini, dampak tersebut juga terlihat dari menurunnya intensitas komunikasi antara anak dan orang tua.

3.3 Perubahan Pola Komunikasi dalam Keluarga Akibat *Mobile Legends*

Pergeseran pola komunikasi ini bukan sekadar perubahan frekuensi interaksi, melainkan konfigurasi ulang fundamental kualitas, dan makna komunikasi itu sendiri dalam keluarga. Berdasarkan teori *Uses and Gratifications* anak-anak memilih mengalokasikan waktu dan perhatian kognitif mereka yang terbatas pada *Mobile Legends* untuk memenuhi kebutuhan hiburan, kompetisi, dan rasa memiliki dalam komunitas daring. Interaksi tatap muka yang kaya akan nuansa emosional, bahasa nonverbal, dan kedekatan psikologis secara sistematis digantikan oleh interaksi digital yang terbatas, terstruktur, dan seringkali impersonal. Akibatnya, momen-momen komunikasi spontan dan berbasis hubungan seperti berbagi cerita hari ini atau sekadar bercanda di ruang keluarga tergerus, menyisakan ruang hampa yang

hanya diisi oleh negosiasi fungsional seputar durasi bermain, peringatan untuk mengerjakan tugas, atau larangan untuk tidak bermain.

Pola komunikasi ini pada dasarnya bersifat konflikual karena dibangun di atas pondasi kepentingan yang saling bertentangan. Orang tua bertindak sebagai pengatur, berusaha membatasi waktu bermain game online demi melindungi anak-anak mereka, sementara anak-anak memandang orang tua sebagai penghalang yang menghalangi akses mereka terhadap sumber kepuasan utama dan identitas sosial mereka. Dinamika ini memicu respons defensif, pembangkangan, atau pengabaian dari anak, yang pada gilirannya memperdalam kekecewaan dan kekhawatiran orang tua, sehingga menciptakan sebuah siklus umpan balik negatif yang terus mengikis kepercayaan dan keintiman emosional antara kedua belah pihak.

Lebih lanjut, perubahan pola komunikasi ini diperparah oleh munculnya kesenjangan linguistik dan budaya yang tajam (*sociolinguistic gap*) antara orang tua dan anak, yang memperdalam kesenjangan antar generasi. Sebagaimana dinyatakan oleh McLuhan (1964) dalam teori determinisme teknologinya, "media adalah pesannya." *Mobile Legends* bukan sekadar saluran hiburan, melainkan ekosistem budaya yang membentuk kembali cara kita berpikir, berperilaku, dan tentu saja, berkomunikasi.

Generasi Alpha yang terpapar secara intensif menginternalisasi *gaming slang* seperti "noob" (pemula yang tidak terampil), "AFK" (*Away From Keyboard*), "GG" (*Good Game*), atau "EZ" (*Easy*) dan menjadikannya bagian integral dari leksikon sehari-hari mereka (Priskila et al., 2024). Kosakata ini berfungsi sebagai kode budaya dan penanda kelompok dalam yang secara jelas memisahkan mereka yang "di dalam" (para *gamer* yang cerdas) dari mereka yang "di luar" (orang tua dan *non-gamer*). Ketika orang tua gagal memahami kode-kode linguistik ini, mereka tidak hanya kehilangan makna denotatif dari percakapan anak mereka, tetapi juga kehilangan akses ke dunia emosional, nilai-nilai, dan hierarki sosial yang dibangun anak-anak dalam komunitas virtual mereka.

Kegagalan decoding ini menyebabkan *communicative dissonance*, di mana orang tua merasa terasing dari kehidupan anak-anak mereka, sementara anak-anak merasa orang tua mereka "kuno" dan tidak akan pernah memahami dunia mereka. Akibatnya, anak-anak semakin menarik diri ke dalam dunia mereka sendiri, semakin enggan berbagi pengalaman, dan memilih untuk berkomunikasi secara intensif dengan teman sebaya yang memiliki pemahaman budaya yang sama. Dengan demikian, perubahan pola komunikasi ini bukanlah perkara sepele, melainkan merupakan gejala terkikisnya peran keluarga sebagai kelompok utama yang memberikan rasa aman secara emosional dan terbentuknya jati diri pertama bagi anak.

3.4 Strategi Mitigasi oleh Orang Tua

Dalam mengatasi dampak kompleks *Mobile Legends*, orang tua tidak dapat hanya mengandalkan pendekatan yang restriktif dan represif. Strategi mitigasi yang efektif harus proaktif, edukatif, dan berfokus pada penguatan komunikasi dan hubungan orang tua-anak. Kontrol orang tua menjadi salah satu faktor penting agar anak-anak tidak berlebihan dan kecanduan dalam bermain game online *Mobile Legends*. Adapun strategi yang dapat diterapkan oleh orang tua adalah sebagai berikut:

Strategi pertama adalah menetapkan batasan waktu bermain game yang konsisten dan disepakati bersama. Batasan ini tidak boleh otoriter, melainkan hasil komunikasi partisipatif, di mana orang tua menjelaskan alasan di balik aturan tersebut seperti memberikan edukasi terkait bahaya akibat permainan game online yang dapat berpengaruh terhadap kesehatan mata, waktu belajar, dan juga interaksi dalam keluarga.

Strategi kedua, yaitu meningkatkan literasi digital orang tua. Orang tua perlu secara proaktif mempelajari platform digital yang digunakan anak-anak, serta terlibat langsung dalam dunia game anak (*co-playing*). Orang tua menyediakan akomodasi komunikatif, untuk menjembatani kesenjangan budaya dan bahasa dengan mempelajari bahasa, mekanisme, dan daya tarik game tersebut. Hal ini mengubah persepsi anak; orang tua tidak lagi dipandang sebagai orang luar dan pihak yang menghakimi, melainkan sebagai pihak yang berusaha memahami dunia mereka.

Strategi ketiga, adalah mendorong kegiatan alternatif yang menarik dan melibatkan interaksi langsung, seperti olahraga, *board game*, atau proyek kreatif bersama. Tujuannya adalah menyediakan sumber kepuasan dan pencapaian lain di luar dunia digital, sehingga mengurangi ketergantungan anak pada permainan game online.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terjadi dinamika komunikasi dan perilaku sosial antara anak dan orang tua yang di akibatkan dari penggunaan game online *Mobile Legends*. Terdapat kosakata khusus yang di lakukan oleh anak-anak dalam bermain game online *Mobile Legends* yang harus dapat di pahami oleh orang tua. Penggunaan game online ini memberikan dampak positif sebagai sarana hiburan, melatih strategi, dan meningkatkan kerja sama antar pemain, Namun, di sisi lain, bermain dengan intensitas tinggi rata-rata 3-4 jam per hari memiliki dampak negatif, yaitu menyebabkan anak menjadi sering lupa waktu, berkurangnya interaksi komunikasi dengan keluarga dan bikin malas belajar. Sebagai saran, orang tua diharapkan dapat menerapkan strategi mitigasi proaktif dan edukatif. *Pertama*, menetapkan batasan waktu bermain yang konsisten melalui komunikasi partisipatif antara anak dan orang tua. *Kedua*, meningkatkan literasi digital bagi orang tua dengan mempelajari dunia game anak-anak dan terlibat dalam permainan bersama untuk menjembatani kesenjangan budaya. *Ketiga*, dorong kegiatan alternatif yang melibatkan interaksi langsung, seperti olahraga atau *board game*, atau proyek kreatif bersama untuk mengurangi ketergantungan pada game online. Pendekatan ini diharapkan dapat

menyeimbangkan dampak positif dan negatif game online, sekaligus memperkuat hubungan emosional dan karakter sosial anak.

Daftar Pustaka (11 pt, bold)

- Adams, Ernest. 2014. *Fundamentals of Game Design*. 3rd ed. Pearson Education.
- Adimaja, M. 2025. "Komitmen pemerintah melindungi anak di ruang digital." *Komdigi*, February 27. <https://www.komdigi.go.id>.
- Arifin, I., D. D. P., and M. D. 2024. "Mobile Legends sebagai katalisator komunitas dan solidaritas (studi kasus pada pemuda di Desa Bonde Kecamatan Campalagian)." Unpublished manuscript.
- Aulia, S. 2022. *Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di Mabar Hilir Kota Medan*. Skripsi, Universitas Medan Area.
- Hikmah, N. 2024. "Simak deretan game online terpopuler 2024." *Goodstats*, November 8. <https://goodstats.id>.
- Karunia, H., N. Ashri, and I. Irwansyah. 2021. "Fenomena penggunaan media sosial: Studi pada teori Uses and Gratification." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis* 3, no. 1: 92–104. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.235>.
- Katz, Elihu, Jay G. Blumler, and Michael Gurevitch. 1973. "Uses and Gratifications Research." *Public Opinion Quarterly* 37, no. 4: 509–523. <https://doi.org/10.1086/268109>.
- Kim, Young. 2003. *The Impact of the Internet on Children's Daily Lives: Physical, Social and Psychological Well-Being*. UNICEF Innocenti Research Centre.
- Lawolo, Y. E., F. A. Nauli, and J. Jumaini. 2025. "Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja." *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 3: 732–735.
- Lestari, W. I. 2025. "Mobile Legends jadi game online favorit Indonesia 2025." *Goodstats*, August 20. <https://goodstats.id>.
- Livingstone, Sonia M., and Alicia Blum-Ross. 2020. *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*. Oxford University Press.
- Meeus, W., S. Eggermont, and K. Beullens. 2020. "Digital Distraction or Stimulated Self-Disclosure: Preadolescents' Mobile Device Use in the Family Context." *Journal of Computer-Mediated Communication* 25, no. 5: 328–345. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmaa009>.
- Nie, N. H., and D. S. Hillygus. 2002. "The Impact of Internet Use on Sociability: Time-Diary Findings." *IT & Society* 1, no. 1: 1–20.
- Nurhakim, F. 2025. "Survei APJII: Pengguna internet Indonesia 2025 ada 229 juta orang." *Bloomberg Technoz*, August 6. <https://www.bloombergtechnoz.com>.
- Pardede, E. P. Y. B., M. S. Sidauruk, S. N. I. Sihombing, and M. Surip. 2024. "Pengaruh game Mobile Legends dan media sosial terhadap perubahan bahasa Indonesia di kalangan remaja." *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan* 2, no. 3: 1–12.
- Pennington, N. 2020. "An Examination of Relational Maintenance and Dissolution through Social Networking Sites." *Computers in Human Behavior* 105: 106196. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106196>.
- Prabowo, A. 2024. "The Effect of Online Mobile Legend Game in Indonesia (Case Study Online Game Players)." *Scientia* 3, no. 1: 79–84.
- Sendjaja, S. D., et al. 2016. *Teori komunikasi*. Kencana.
- Septiani, R. A. D., and D. Wardhana. 2022. "Implementasi program literasi membaca 15 menit sebelum belajar sebagai upaya dalam meningkatkan minat membaca." *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 2: 130–137.
- Surbakti, K. 2017. "Pengaruh game online terhadap remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1: 1–7.
- Wakas, J. E., and M. B. N. Wulage. 2021. "Analisis teori Uses and Gratification: Motif menonton konten firman Tuhan influencer Kristen pada media sosial TikTok." *Tepian: Jurnal Misiologi dan Komunikasi Kristen* 1, no. 1: 25–44.