

PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI AMBAL CAFE KOTA MEDAN

Ryan Dwi Putra *

Departemen Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Indonesia

* Corresponding Email: dwiryan343@gmail.com

ABSTRAK

Mobile Legends adalah salah satu permainan MOBA (*Mutiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan oleh jutaan pengguna diseluruh dunia. Skala permainan yang luas inilah yang melahirkan komunitas *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi dan interaksi pemain game online *Mobile Legends* didalam dunia virtual (*online*) dan diluar dunia virtual (*offline*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Etnometodologi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Interaksi Simbolik dan teori Computer Mediated Communication. Subyek penelitian ini adalah individu yang bermain game online *Mobile Legends* pengunjung Cafe Ambai Kota Medan yang memiliki perbedaan kecanduan dan keahlian bermain, Sedangkan obyek penelitiannya adalah perilaku komunikasi pemain game online *Mobile Legends* yang mana aplikasi dari *game Mobile Legends* merupakan aplikasi wajib yang ada di *handphone*-nya. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa pengguna *game online Mobile Legends* cenderung hanya akan bersosialisasi dengan teman-teman didalam dunia virtualnya (*online*) tetapi interaksi diluar dunia virtual (*offline*) perilaku komunikasi dilingkungan sosial sangat buruk. Perilaku komunikasi para pengguna *game online Mobile Legends* di Ambai Cafe adalah perilaku komunikasi yang banyak mengandung bahasa kekinian atau gaul dan bahasa kurang baik atau bahasa kasar(*toxic*). bahasa yang digunakan pengguna game online bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Kata Kunci : Perilaku komunikasi, interaksi komunikasi, Mobile Legends, Cafe

ABSTRACT

Mobile Legends is a MOBA (Mutiplayer Online Battle Arena) game played by millions of users around the world. It is this broad scale of gaming that gave birth to the online gaming community. This study aims to find out how the behavior of communication and interaction of online game players Mobile Legends in the virtual world (online) and outside the virtual world (offline). This study uses a qualitative approach with the Ethn methodology method. The theory used in this study is the theory of Symbolic Interaction and Computer Mediated Communication theory. The subjects of this research are individuals who play the online game Mobile Legends, visitors to Cafe Ambai, Medan City, who have different addictions and playing skills. his. Based on the results of the study it was found that online game users of Mobile Legends tend to only socialize with friends in their virtual world (online) but interactions outside the virtual world (offline) communication behavior in the social environment is very bad. The communication behavior of online game users of Mobile Legends at Ambai Cafe is communication behavior that contains a lot of contemporary or slang and bad or toxic language. the language used by online game users can be said to be one of the most important elements in their daily lives, especially in communicating whether it is done directly or indirectly.

Keywords : Communication behavior, communication interaction, Mobile Legends, Cafe

PENDAHULUAN

Game adalah suatu permainan dengan aturan yang sudah tertentu sehingga dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Game bertujuan untuk menghibur diri ketika mereka sedang mengalami stress akibat banyaknya aktivitas-aktivitas seperti banyaknya tugas-tugas yang diberikan dosen. Biasanya game banyak disukai oleh kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu game yang terkenal dan populer adalah game mobile legend. Fenomena game mobile legend sudah tidak asing lagi karena game ini sudah tersebar luas. Game ini sangat membuat para pemainnya menjadi ambisius pada saat bermain. Dengan bermain game mobile legend terus menerus yang dimainkan dengan memanfaatkan media elektronik seperti handphone, laptop ataupun komputer dapat menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata menjadi lelah dan terasa kering akibat dari sinar handphone, laptop dan komputer.

Mobile Legend adalah Game yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton developer dalam sebuah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) merupakan perwujudan dari perkembangan teknologi elektronik. Mobile Legend merupakan salah satu game yang menyediakan media komunikasi bagi penggunanya. Bentuk komunikasi dalam ini adalah komunikasi secara virtual. Dalam game Mobile Legend ada fitur Squad dan grub yang memungkinkan membuat para pengguna membentuk sebuah komunitas untuk bermain bersama, saling membantu dan saling berinteraksi. Dibalik kepopulerannya, game online Mobile Legends menyimpan berbagai potensi dan dampak negatif yang bisa merugikan bagi penggunanya. Bermain Mobile Legend memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya dalam bermain game mobile legend yaitu mendapatkan teman baru, mengasah kemampuan berbahasa inggris, belajar tentang kekompakan dan kerja sama, menghilangkan rasa bosan atau stress akibat banyaknya kegiatan aktivitas belajar, dan bermain game mobile legend bisa menghasilkan uang. Sedangkan dampak negatifnya dalam bermain game mobile legend yaitu kesehatan menurun, merusak mata, lupa waktu belajar, menjadi kecanduan dalam bermain game, dan menurunkan tingkat prestasi pendidikan (Panday, 2019).

Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan peneliti melihat banyak sekali remaja yang kecanduan memainkan game online Mobile Legends, baik itu saat sedang berada di rumah, di sekolah, dan yang paling banyak yaitu bermain di kedai-kedai kopi. Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anakanak, dan anak usia remaja saat ini akibat kecanduan game online antara lain masalah perilaku komunikasi penggunanya (Aziz, 2016).

Apabila terjadi kekalahan akan membuat pemain game online ini merasa kesal dan tidak segan-segan untuk mengucapkan kata-kata kasar dan kotor walaupun mereka sedang berada ditempat yang ramai seperti di kedai kopi, sehingga pengunjung dan pemilik kedai kopi merasa terganggu dan tidak nyaman dengan kata-kata kotor yang diucapkan. Dalam memainkan game online Mobile Legends ini, pemain bahkan tidak bisa diganggu, apabila mereka tidak fokus ke handphone maka permainan tersebut akan terjeda dan akan membuat pemain tersebut akan kalah karena hero di dalam pertarungan tidak bergerak, hal ini membuat pemain game online Mobile Legends ini sangat susah

untuk di ajak berbicara sehingga mereka menjadi orang yang anti sosial dan tidak peduli akan hal yang terjadi di lingkungannya. Karena sudah kecanduan akan game online Mobile Legends juga membuat pemain sangat sulit untuk diajak teman melakukan aktifitas lain.

Ambai Cafe adalah salahsatu tempat nongkrongan yang diminati remaja di Medan. Dari pengamatan yang sudah dilakukan bahwa mayoritas pengunjung selain untuk nongkrong tetapi juga sebagai tujuan untuk tempat bermain. Para pengguna game online ini menganggap game hanya sekedar hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai game tersebut. Dan juga mereka menganggap dengan bermain game online bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi Hal ini tentu akan berbeda terhadap perilaku komunikasi pengguna game online tergantung dari sudut pandang tiap penggunanya. Tetapi banyak penyebab yang ditimbulkan akibat game online yang mendorong seseorang memiliki perilaku komunikasi tertentu. Dari berbagai motif yang mendorong dalam penggunaan game online yang menimbulkan suatu perubahan dalam perilaku berkomunikasi pada game online ini yang ditimbulkan oleh faktor-faktor personal dan faktor-faktor situasional yang memberi perubahan perilaku dalam berkomunikasi. Dan tentunya dengan kelebihan dan kekurangan dari game online tersebut, yang akan membawa dampak buruk dalam lingkungan sekitar dikalangan remaja itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif ialah pendekatan yang didalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun lapangan, analisis data, dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek-aspek kecenderungan, nonperhitungan numerik, situasional deskriptif, interview mendalam, analisis isi, nola alju dan story. Pendekatan kualitatif dipergunakan untuk menemukan atau mengembangkan teori yang sudah ada. Pendekatan kualitatif berusaha menjelaskan realitas dengan menggunakan penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat (Anggito & Setiawan, 2018).

Cahyani, (2020) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah riset yang menggunakan cara berfikir induktif yaitu, cara berfikir yang berangkat dari hal-hal yang khusus (fakta empiris) menuju hal-hal yang umum (tataran konsep).

Peneliti memahami bahwa dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau peneliti itu sendiri, yang langsung terjun ke lapangan untuk mendapatkan kesimpulan dan penjelasan mengenai realitas atau fenomena yang diteliti dengan menggunakan penjelasan mengenai realitas atau fenomena yang diteliti dengan menggunakan penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat.

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami suatu fenomena atau gejala sosial dengan lebih benar dan objektif, dengan cara mendapatkan gambaran yang lengkap tentang fenomena yang sedang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai perilaku komunikasi interpersonal pemain game online Mobile Legends di kalangan pengunjung Cafe Ambai Kota Medan ini akan menfokuskan mengenai, perilaku komunikasi dan interaksi yang dilakukan pemain game online Mobile Legends didalam dunia virtual (online) dan interaksi yang dilakukan pemain game online Mobile Legends diluar dunia virtual (offline) yang akan dianalisis menggunakan Teori Interaksi Simbolik dan Teori Computer Mediated Communication.

Kepopuleran game Mobile Legends ini dimainkan dari usia muda hinggadewasa dengan latar belakang pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi. Didalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan pengamatan. Adapundalam wawancara itu menanyakan pengetahuan mereka mengenai game Mobile Legends dan bagaimana interaksi mereka didalam dunia virtual (online) dan diluar dunia virtual (offline). Berdasarkan wawancara penulis dengan informan, yaitu:

Perilaku Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Ambai Cafe Kota Medan, perilaku komunikasi yang dialami para pemain game online Mobile Legends sebagai berikut.

Menurut informan Ega Aditya Yusnanda proses komunikasi pemain dalam game online Mobile Legends yaitu :

“Kita berkomunikasi kepada anggota pemain game online mobile legends dengan beberapa cara, pertama kita berkomunikasi dengan tatap muka secara langsung agar apa yang disampaikan itu dapat kita ketahui secara langsung bahwasanya pesan itu dari anggota kita sendiri. Kemudian yang kedua, kita berkomunikasi melalui perantara voice chat yang sudah tersedia di dalam game ini. Dalam voice chat ini kita tidak dapat melihat ekspresi muka pemain, akan tetapi kita dapat mendengar apa yang pemain katakan dengan menggunakan voice chat.”

Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan Ega Aditya Yusnanda berikut:

Menurut informan Ega Aditya Yusnanda:

“Ketika teman-teman saya memberikan pertanyaan kami saling merespon satu sama lain. Respon masing-masing sangat penting diketahui untuk dapat mencapai tujuan bersama.”

Gangguan juga dapat terjadi ketika sinyal mendadak lemah sehingga mengakibatkan perbedaan dalam pemaknaan pesan yang dikirimkan oleh pengirim pesan dan pemaknaan pesan yang diinterpretasi oleh penerima pesan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan Jabaludin Abdul Bashir berikut:

“Gangguan komunikasi biasanya sering kali terjadi disebabkan karena sinyal yang lemah. Ketika itu terjadi saya akan mencari sinyal secepat mungkin, karena bisa saja kita akan tertembak oleh musuh secara tiba-tiba.”

Menurut informan Deryl Ravy:

“Ketika sinyal melemah, saat itulah saya harus bergegas mencari sinyal secepat mungkin. Karena ketika sinyal melemah permainan menjadi terhambat dan komunikasipun tidak berjalan dengan lancar.”

Peneliti mengamati komunikasi yang terjadi antar pemain. Komunikasi sangat penting dalam permainan game ini, ketika komunikasi tidak bisa berjalan dengan lancar,

maka sulit untuk mencapai tujuan. Sinyal yang lemah dapat membuat komunikasi tidak berjalan dengan baik.

a. Bahasa Gaul yang Mewarna i Game Online Mobile Legends

Lima orang informan mengatakan hal yang sama, komunikasi yang mereka gunakan yaitu pesan gaul yang berbentuk bahasa inggris yang hanya diketahui maknanya oleh para gamers. Seperti yang diungkapkan oleh informan Ega Aditya Yusnanda:

“Saya dan teman-teman saya biasanya menggunakan bahasa daerah, dengan berjalannya waktu kami banyak mengetahui bahasa gaul yang biasanya banyak di pakai oleh para gamers, dan bahasa itu berbentuk bahasa inggris. Seperti Booyah (istilah bagi pemenang yang berhasil bertahan hidup sampai game selesai), GG (Good Game/ Bagus), Lag (gangguan koneksi), KS (Kill Steal/ Nyampah) dan masih banyak bahasa yang lainnya”

B. Bahasa Kasar yang Mewarnai Game Online Mobile Legends

Berikut hasil wawancara peneliti dengan informan yang mengatakan hal yang sama. Hal ini yang menyebabkan terjadinya bahasa kasar oleh pengguna game. Seperti yang diungkapkan informan Ega Aditya Yusnanda beruit ini:

“Ketika teman saya bermain bodoh dalam hal bermain game atau sering disebut noob itu membuat suasana pada saat game berlangsung menjadi memanas. maka dari itu, munculnya kata-kata kasar seperti: anjir, anjay, bangsat, goblok, tolol, tai, fuck maupun bahasa kasar lainnya.”

Menurut informan Jabaludin Abdul Bashir:

“Ketika salah satu anggota mengalami kekalahan spontan saya mengeluarkan bahasa atau kata kasar. Contohnya saya melihat adanya nafsu dari pemain lainnya. ketika sedang bermain game ini, darah dalam hero untuk mempertahankan nyawa pemain yang sudah menipis. Namun, kondisi lawan saya memburu sampai hero pada salah satu pemain mati maka dari itu salah satu pemain game tersebut menjadi berakhir.”

Toxic sendiri adalah penggunaan bahasa-bahasa kasar yang dilakukan pemain game online khususnya disini game Mobile Legends. Tidak jarang bahasa kasar tersebut terbawa kehidupan Ega, ia mengaku karena keseringan toxic atau berkata kasar kadang dalam pergaulan sehari-harinya tanpa disadari dan disengaja terbawa. Apakah berkata kasar (toxic) itu terbawa ke kehidupan nyata Anda?

Menurut Informan Deryl Ravy:

“Secara ga langsung tanpa disadari terbawa kehidupan nyata, misalnya pas lagi nongkrong sama teman-teman, biasanya bercanda pake bahasabahasa yang kasar gitu”. (25 Juli 2022)

Jadi, dapat dilihat penggunaan bahasa yang semakin kasar dan kadang kala juga berpengaruh dari kontrol diri kita sendiri. Karena hal itu, penggunaan bahasa yang kasar kurang enak didengar oleh siapapun yang mendengarnya.

Dari urain tersebut dapat disimpulkan bahwa pesan komunikasi verbal yang mewarnai pengunjung Ambai Cafe di dalam game online mobile legends banyak mengandung bahasa gaul dan bahasa kasar. Dalam hal menyampaikan pesan, khususnya pada situasi komuniaksi yang positif maupun negatif yang mereka lakukan,

penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang sudah menjadi istilah-istilah yang mereka pahami dilingkungannya dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukungnya dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata.

Bahasa kasar ini tentunya tidak baik untuk di ucapkan, terutama untuk pengunjung Ambai Cafe di kota Medan dan supaya menggunakan komunikasi yang baik dan benar.

Interaksi Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Ambai Cafe Kota Medan. Interaksi komunikasi yang dialami para pemain game online mobile legends, yaitu:

Informant yang pertama yaitu Ega Aditya Yusnanda, berawal dari ketertarikannya mengenai game Mobile Legends yang dimana game tersebut sejenis game Dota namun dapat dimainkan di handphone membuat Ega tertarik untuk memainkan game ini.

Tidak jarang pula informan memainkan game ini pada saat ia berkumpul dengan teman-temannya, yang terkadang ditegur oleh temannya karena temannya menganggap Ega terlalu addict sehingga tidak bisa membagi waktu antara main game dengan kehidupan nyatanya. Apa yang biasa Anda lakukan pada saat berkumpul bersama-sama teman-teman Anda? Dan bagaimana hubungan Anda dengan teman-teman setelah mengenal game ini?

Jawaban informan Ega Aditya Yusnanda:

“Biasanya kalo lagi nongkrong yaa ngopi-ngopi aja sih, tapi kalo bete yaa saya main game Mobile Legends”

“Ya hubungannya baik-baik saja sih, paling kalau kita lagi nongkrong (berkumpul) itu kalau main game diledakin misalnya “woy main game mulu, ngobrol apa ngobrol, ya gitu aja sih. Tapi ya teman-teman juga ga terganggu sih kalau emang saya main game”. (25 Juli 2022)

Bermain game Mobile Legends bukan masalah bagi keluarga informan, hal ini diakui oleh Ega bahwa asalkan kewajiban-kewajiban selalu dikerjakan dan tidak ditinggalkan. Bagaimana hubungan dengan keluarga setelah Anda terlalu sering bermain game Mobile Legends?

Jawaban informant Ega Aditya Yusnanda :

“Keluarga sebenarnya tidak masalah ya saya main game ini, asal saya masih melaksanakan kewajiban-kewajiban saya seperti kuliah dan membantu orang tua”. (25 Juli 2022)

Dari secara keseluruhan wawancara dengan Ega sebagai informan, ia termasuk dalam golongan komunikasi intern, yang mana informan lebih menghendaki rekan bermain gamenya untuk berkomunikasi dibandingkan dengan keluarga atau orang terdekatnya. Hal ini bisa dikatakan bahwa Ega adalah seorang gamers addicted dan kecanduan game ini mengubah perilaku komunikasi informan ini.

Jabaludin Abdul Bashir, informan kedua mengatakan bahwa bermain Mobile Legends adalah sebuah tantangan yang sangat mengasyikan. Dalam bermain game ini, jabal mengatakan bahwa seperti merasakan sebuah kepuasan dan kesenangan yang berarti. Selama bermain game Mobile Legends, informan mampu mengenyampingkan

atau tidak bertanggung jawab dengan kepentingan pribadinya seperti tidur, bekerja dan bahkan makan.

Permainan Mobile Legends menuntut para pemain untuk bermain secara maksimal, karena jika tidak akan merugikan rekan tim lainnya. Hal ini memiliki output yang negatif yaitu terjadinya mental disorder atau yang sering kita kenal adalah perubahan emosi yang drastis. Rekan tim yang merasa dirugikan akan secara langsung berkata kasar kepada rekan tim yang melakukan feeder. Informan menganggap hal ini adalah hal yang cukup biasa terjadi dalam permainan ini.

Dalam penelitian ini seluruh pengguna game online Mobile Legends memiliki tahapan awal dan latar belakang bermain game online yang berbeda-beda. Pengguna game online Mobile Legends memulai bermain game online mulai dari tahun 2016 sampai 2022. Ketertarikan dan dorongan untuk bermain game online ini pun timbul dari diri sendiri dan ajakan orang lain. Beberapa dari informan mengaku bahwa minat terhadap game online timbul dari diri sendiri, pada awalnya mereka hanya mencoba-coba untuk bermain game karena untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan semata, sementara lainnya mengatakan bahwa ajakan dari teman dan melihat teman yang bermain game online membuat mereka mengenal game online Mobile Legends ini.

Penulis melihat bahwa motivasi bermain Mobile Legends yang timbul dari diri pecandu game online Mobile Legends tersebut masing-masing dapat ditinjau berdasarkan pada aspek kebutuhan yaitu aspek Needs For Achievement (pencapaian) dimana kebutuhan pecandu game online Mobile Legends ketika bermain didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai Rangking Level atau peringkat yang lebih tinggi guna mendapatkan kepuasan dan kebanggaan terhadap diri sendiri. Pemain game online Mobile Legends mengungkapkan bahwa didalam game online Mobile Legends terdapat Rangking Level atau biasa disebut peringkat yang dapat menjadi tolak ukur dalam bermain game online Mobile Legends. Peringkat biasa dijadikan pemain game ini sebagai acuan menilai kehebatan pemain lainnya. Rangking atau peringkat dalam game online Mobile Legends menjadi alasan mengapa pemain game online ini sulit untuk berhenti. Adanya keinginan untuk mencapai rangking paling atas membuat penasaran untuk terus bermain berulang-ulang kali memikirkan bagaimana caranya agar setiap pertandingan dapat dimenangkan didalam game tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan kepada informan diatas, maka dalam hal ini penulis menginterpretasikan bahwa secara keseluruhan paran pemain Mobile Legends bermain dengan durasi yang cukup lama dengan perhitungan waktu antara 8-10 jam perhari, kemudian dan mengakses media sosial seperti Whatsapp, Instagram, Youtube dan lain-lain, dengan waktu penggunaannya mencapai 4-5 jam perhari, itu artinya dalam hal ini masyarakat merasa bahwa bentuk komunikasi yang mudah bukanlah komunikasi dalam tatap muka, bagi mereka komunikasi yang baik itu adalah melalui aplikasi game maupun media sosial, hal ini diinterpretasikan melalui teori Computer Mediated Communication.

SIMPULAN DAN SARAN

Interaksi komunikasi pengguna game online Mobile Legends di dalam dunia virtual dan realitas di luar lingkup virtual, peneliti para pemain game online Mobile Legends ini lebih banyak melakukan interaksi di dalam dunia virtual (online). Intensitas bermain game mereka lebih tinggi dibandingkan harus bersosialisasi dengan masyarakat diluar game online. Para pemain game online Mobile Legends tersebut cenderung hanya akan bersosialisasi dengan teman-teman didalam dunia virtualnya (online) tetapi interaksi diluar dunia virtual (offline) perilaku komunikasi dilingkungan sosial sangat buruk.

Perilaku komunikasi para pengguna game online Mobile Legends di Ambai Cafe adalah perilaku komunikasi yang banyak mengandung bahasa kekinian atau gaul dan bahasa kurang baik atau bahasa kasar(toxic). bahasa yang digunakan pengguna game online bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiani, M. S., & Palupi, M. (2017). Media Baru dan Online Self-Presentation (Studi Kualitatif Selective Self-Presentation melalui Pendekatan Hyperpersonal terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Bambang Sudaryana, D., Ak, M., Agusiady, H. R., & SE, M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Deepublish.
- Cahyani, I. P. (2020). Membangun Engagement Melalui Platform Digital (Studi Kasus Flip sebagai Start-Up Fintech). *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 76-87.
- Darmawan, R., & Fatchiya, A. (2018). Analisis perilaku ibu rumah tangga bantaran sungai Citampian dalam mengelola sampah rumah tangga. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 2(4), 431-440.
- Departemen Agama, R. (2010). *Al-Hikmah al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro.
- Fatwatarjih, "Bagaimana Hukum Bermain Game Online ?, " Muhammadiyah, 16 Januari 2018. Situs Internet: <http://m.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimana-hukum-bermaingame-online-.html> Di akses pada tanggal 07 Juni 2022
- Hadits riwayat Muslim, no. 4937
- Hariyanto, D. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. Umsida Press, 1-119.
- Ikrar, A. (2020). Pengaruh Game Mobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.
- Karman, K. (2013). Riset Penggunaan Media Dan Perkembangannya Kini. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 17(1), 93-112.
- Karmila. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa Di MA Muhammadiyah Tenggara Lembang Kabupaten Sinjai).

- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Laily, M. P. T., & Shofiyani, A. (2021). Pengembangan bahan ajar mapel fiqih berbasis komunikatif. *Jurnal Education And Development*, 9(3), 236-239.
- Nurkumalasari, N. (2016). Peran bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain game online pada anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data.