



Analisis Gaya Komunikasi Interpersonal Generasi Z melalui Game *Mobile Legends* di Watampone

Ahmad Sulkifli^{1*}, Nur Hikmah², Wahyudi Ilyas³, Kurniati Abidin⁴

Email: zulkifli2323431@gmail.com^{1*}, nh3411993@gmail.com²,
wahyudiilyas8@gmail.com³, kurniatiarifabidin@gmail.com⁴

¹⁻⁴Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri Bone

Alamat: Watampone, Kec. Tanete Riattang, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan 92712

Korespondensi penulis: zulkifli2323431@gmail.com^{1*}

Abstract: *Mobile Legends* as one of the online games now also acts as a social media that is popular among Generation Z, especially in the Watampone area. This study aims to understand how interpersonal communication styles develop among players of the game and see how social interactions are formed after playing. Using a descriptive qualitative approach, data was obtained through interviews with several active players. The results show that interpersonal communication in the context of playing is not only a means of entertainment, but also a place to strengthen social relations. *Mobile Legends* is able to fulfill the social and emotional needs of its users, as well as strengthen interpersonal communication skills. This research is expected to provide an overview so that game users can be wiser in playing, and avoid negative impacts that may arise.

Keywords: *Interpesonal Communication, Generation Z, Mobile Legends*

Abstrak: *Mobile Legends* sebagai salah satu game daring kini juga berperan sebagai media sosial yang populer di kalangan Generasi Z, khususnya di wilayah Watampone. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana gaya komunikasi interpersonal berkembang di kalangan pemain game tersebut serta melihat bagaimana interaksi sosial terbentuk setelah bermain. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data diperoleh melalui wawancara terhadap beberapa pemain aktif. Hasil menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal dalam konteks bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi wadah mempererat relasi sosial. *Mobile Legends* ternyata mampu memenuhi kebutuhan sosial dan emosional penggunanya, serta memperkuat kemampuan komunikasi interpersonal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran agar pengguna game dapat lebih bijaksana dalam bermain, serta menghindari dampak negatif yang mungkin muncul.

Kata kunci: Komunikasi Interpersonal, Generasi Z, *Mobile Legends*

1. LATAR BELAKANG

Istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin communis yang berarti "sama", dengan kata turunan seperti communicare yang berarti "membuat sama". Komunikasi sendiri mengacu pada proses berbagi makna, ide, atau pesan secara bersama. Menurut Brelson dan Steiner, komunikasi mencakup penyampaian berbagai informasi, emosi, hingga keterampilan melalui simbol dan media lainnya. Sementara itu, Shannon dan Weaver melihat komunikasi sebagai bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi, baik secara sengaja maupun tidak, yang dapat berbentuk verbal maupun nonverbal, seperti ekspresi wajah atau penggunaan teknologi (Milyane et al., 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, komunikasi interpersonal kini menjadi lebih mudah dan cepat, bahkan bisa terjadi lintas daerah atau negara. Saat ini, Media digital, terutama internet, kini menjadi alat komunikasi yang dominan dan juga menjadi akses menuju berbagai platform seperti media sosial dan game daring.. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai akses menuju platform media sosial, terutama *game online* yang semakin populer.

Game online kini bukan sekadar sarana hiburan, tetapi juga digunakan sebagian orang untuk memperoleh penghasilan. Hal ini menunjukkan bahwa game telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat.

Generasi Z yakni mereka yang lahir antara 2000 hingga 2012, tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital, dan menjadikan game sebagai bagian dari rutinitas sehari-hari, termasuk untuk mengatasi kebosanan. *Mobile Legends* adalah salah satu game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) populer yang sangat digemari oleh generasi ini..

Meski memiliki sisi positif seperti mengasah strategi dan kerja tim, game juga berpotensi menimbulkan dampak negatif, khususnya terhadap gaya komunikasi dan hubungan sosial pemain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana gaya komunikasi interpersonal terbentuk serta bagaimana interaksi sosial terbentuk setelah bermain game *Mobile Legends* di kalangan generasi Z di Watampone. Harapannya, penelitian ini memberikan wawasan agar pengguna lebih bijak dan seimbang dalam mengakses game tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini, menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk memahami secara mendalam fenomena komunikasi interpersonal di kalangan Generasi Z yang memainkan *Mobile Legends* di Watampone.

Metode penelitian kualitatif mengacu pada pendekatan penelitian yang menghasilkan data berupa data deskriptif. Data-data deskriptif tersebut bersumber dari hasil pengamatan baik dalam bentuk tertulis, lisan atau perilaku dari subjek penelitian. Data deskriptif atau naratif terbentuk dari hasil eksplorasi dan pemaknaan peneliti terhadap lingkungan sosial yang diteliti. Dengan demikian konsep ini menjadi dasar definisi pendekatan penelitian kualitatif. Berikut ini beberapa definisi pendekatan penelitian kualitatif yang terus berkembang seiring perkembangan konsep penelitian. (Maruwu, 2024).

Pendekatan ini menghasilkan data dalam bentuk deskriptif yang diperoleh dari observasi, wawancara, maupun perilaku subjek penelitian. Data ini dianalisis melalui proses eksplorasi dan interpretasi terhadap konteks sosial yang diamati. Peneliti mewawancarai secara langsung 2 hingga 3 informan yang aktif bermain *Mobile Legends* guna menggali gaya komunikasi interpersonal serta interaksi sosial mereka setelah bermain game tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran pesan yang bisa berlangsung secara langsung maupun tidak langsung. Richard L. Weaver II menjelaskan bahwa salah satu ciri komunikasi interpersonal adalah tidak harus tatap muka, dan dapat terjadi melalui media digital. *Mobile Legends* sebagai game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), dalam permainan ini, strategi adalah kunci untuk meraih kemenangan, dan pemain akan berhadapan dalam pertarungan 5 lawan 5 melawan tim lawan (Rani et al., 2018).

Game tersebut mendukung hal ini dengan menyediakan fitur *voice chat* dan *quick chat* yang memungkinkan komunikasi antara pemain. Game ini menjadi sarana mempererat hubungan sosial, baik saat bermain maupun di luar permainan. kepopuleran game ini dapat dilihat dari jumlah download yang sudah mencapai lebih dari 500 juta download pada play store (PlayStore, 2025). Dari wawancara yang bernama Dzaky turut menyampaikan bahwa:

“karena game ini bisa di mainkan bersama teman secara online jadi keseruannya bisa di nikmati bersama teman. Pada saat bermain saya komunikasi secara langsung dengan cara menggunakan fitur voice chat yang tersedia dalam game. Setelah Match pertama selesai saya memberikan arahan dan kepada tim bagaimana supaya kedepannya bisa menang terus. Sedangkan informan yang bernama Arya terdapat perbedaan dari pandangan yang diungkapkan oleh informan bernama Dzaky

“Selain bisa dimainkan bersama teman game ini juga bisa dapat menghilangkan stres dan rasa bosan. Biasanya saya berkomunikasi dengan fitur quick chat yang tersedia. Sesudah bermain biasanya saya dengan tim langsung mengatur item yang sesuai dan langsung mulai game lagi. Dengan game ini saya bisa dapat berhubungan baik dengan teman. Dan saya juga bisa dapat teman banyak yaitu dengan game ini.”

Pembahasan

Gaya komunikasi interpersonal generasi Z saat bermain *Mobile Legends*

Mengacu pada teori ketergantungan media oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin DeFleur, ditemukan bahwa meskipun generasi Z memanfaatkan media seperti game untuk kebutuhan sosial, ketergantungan mereka tidak bersifat mutlak. Teori ketergantungan media ini menunjukkan bahwa individu cenderung bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan mereka, tetapi generasi Z tidak bergantung pada media dengan tingkat yang sama.

Dalam wawancara, di peroleh jawaban dari kedua informan menyatakan mereka mengakses *Mobile Legends* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan sosial dan emosional. Dzaky mengungkapkan bahwa bermain game ini dapat meningkatkan keseruan saat berinteraksi dengan teman-temannya. Sedangkan Arya menggunakan game ini untuk menghilangkan stres dimana saat mulai duduk dibangku perkuliahan yang sibuk dengan tugasnya. Keduanya tidak bergantung pada game ini hanya sekedar hiburan, tetapi mereka juga dapat membangun dan mempertahankan hubungan interpersonal.

Interaksi sosial generasi Z setelah bermain game *Mobile Legends*

teori interaksi simbolik yang di kembangkan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer. Teori interaksi simbolik menekankan pentingnya interaksi sosial dan makna yang dibangun melalui simbol-simbol dalam komunikasi (Derung, 2023). Berbagai fitur komunikasi dalam game, seperti voice chat dan quick chat, untuk berinteraksi dengan pemain lain. Dzaky menggunakan *voice chat* dengan teman yang dikenal, yang menunjukkan bahwa ia membangun makna dan hubungan yang lebih dalam melalui komunikasi verbal. Di sisi lain, Arya lebih memilih *quick chat* saat bermain sendiri, yang menunjukkan bahwa ia berfokus pada efisiensi komunikasi saat bermain. Keduanya juga beranggapan bahwa evaluasi dan diskusi setelah permainan membantu mereka membangun strategi dan memperkuat hubungan sosial. Yang mencerminkan bagaimana interaksi dalam game menciptakan simbol-simbol sosial yang memperkuat ikatan antar pemain, serta bagaimana mereka membangun makna dari pengalaman bermain bersama.

Selain itu, interaksi yang terjadi dalam permainan menciptakan makna dan simbol yang memperkuat hubungan sosial. Keduanya menunjukkan permainan tidak hanya sekedar aktivitas hiburan, tetapi juga merupakan platform penting untuk interaksi sosial dan pengembangan hubungan interpersonal yang sejalan dengan kedua teori tersebut (Barseli et al., 2023).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Mobile Legends* berfungsi sebagai media yang memenuhi kebutuhan sosial dan emosional para pemain. Bagi Dzaky menyatakan kesukaan terhadap *Mobile Legends* ini karena seru. Sedangkan Arya menjadikan game ini sebagai hiburan. Gaya komunikasi interpersonal yang dilakukan dalam bentuk Komunikasi interpersonal secara verbal. Komunikasi verbal merupakan salah satu jenis komunikasi yang dilakukan oleh individu kepada individu lainnya, baik melalui media tulisan (*written*) maupun secara lisan (*oral*). Melalui komunikasi verbal, seseorang dapat dengan lebih mudah menyampaikan gagasan, pemikiran, atau keputusan yang ingin disampaikan (Khotimah, 2021). Keduanya sama-sama menggunakan fitur *voice chat* dan *quick chat* yang ada dalam game. Dzaky cenderung menggunakan *voice chat* untuk komunikasi dengan player random. Sedangkan Arya menggunakan *quick chat* yang secara tidak langsung mengucapkan pesan yang akan disampaikan. berbeda dengan dzaky yang mengucapkannya langsung melalui *voice chat* saat bermain. Setelah bermain, keduanya sependapat dengan mengevaluasi diri pada game sebelumnya yang menurutnya kurang. Dan dengan bermain game ini mereka dapat membuat hubungan baik teman maupun orang lain.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal pada Generasi Z yang bermain *Mobile Legends* berlangsung secara langsung maupun tidak langsung melalui komunikasi verbal dan nonverbal. Game ini menjadi media penting dalam memenuhi kebutuhan sosial dan emosional pemain, khususnya di Watampone. Fitur seperti *voice chat* dan *quick chat* memungkinkan pemain membangun serta mempertahankan hubungan sosial. Walau memiliki potensi negatif jika digunakan berlebihan, *Mobile Legends* juga memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan ikatan sosial antar pemain. Oleh karena itu, penting bagi pengguna untuk bijak dalam menggunakan game ini agar manfaat sosialnya bisa lebih optimal.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan jurnal ini. Trimakasih juga kepada para informan dari generasi Z di Watampone yang telah bersedia berbagi pengalaman dan pandangan mereka terkait gaya komunikasi interpersonal dalam konteks permainan *Mobile Legends*. Terima kasih kepada tim

Analisis Gaya Komunikasi Interpersonal Generasi Z Melalui Game *Mobile Legends* di Watampone akademik dan pembimbing yang telah memberikan arahan, serta semua pihak yang turut mendukung proses penelitian ini, baik secara teknis maupun moral. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam kajian komunikasi digital dan dinamika sosial generasi muda saat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Aesthetika, N. M. (2018). Komunikasi interpersonal. *Komunikasi Interpersonal*. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-13-3>
- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh game online Mobile Legends terhadap perilaku bahasa pada Gen Z di Sidoarjo. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>
- Anggraini, C., Ritonga, D. H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 337–342. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2611>
- Arani, S. A. (2016). Universitas Medan Area Medan Universitas Medan Area Universitas Medan Area. *Universitas Medan Area*, 44(2), 8–10.
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online Mobile Legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164. <https://doi.org/10.29210/1202322743>
- Derung, T. N. (2023). Penulis Dosen Prodi Pelayanan Pastoral STP IPI Malang (pp. 118–131).
- Khotimah, I. H. (2021). Institut Agama Islam Negeri Madura, Jl. Raya Panglegur Km 04 Pamekasan. *Komunikasi Verbal dan Non Verbal dalam Diklat*, 03(02), 406–412.
- Milyane, T. M., Umiyati, H., Putri, D., Juliastuti, Syubhan, Akib, R. F., & lainnya. (2022). *Ilmu Komunikasi*.
- Playstore. (2025). *Mobile Legends: Bang Bang Moonton* [Aplikasi Android]. PlayStore. <https://play.google.com>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>