

Tinjauan Etnografi Perubahan Gaya Komunikasi Remaja di Gampong Cot Karieng Akibat Game Online Mobile legends

Ridwan Muhammad Hasan¹, Salman Yoga², Ardian Naufal Satria³
Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

Ridwan.hasan@ar-raniry.ac.id¹, salmanyoga@yahoo.co.id², ardianarnof@gmail.com³

Kata Kunci:

Etnografi, Komunikasi Remaja, Mobile Legend, Budaya Digital

Abstrak

Perkembangan game daring, khususnya Mobile Legends, telah menghadirkan ruang interaksi digital yang turut memengaruhi gaya komunikasi remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perubahan gaya komunikasi remaja di Gampong Cot Karieng, Aceh Besar, akibat pengaruh permainan daring Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi untuk memahami dinamika komunikasi remaja dalam konteks budaya lokal Aceh. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap aktivitas komunikasi remaja, baik dalam konteks daring maupun luring. Hasil penelitian menunjukkan adanya pergeseran signifikan dalam gaya komunikasi remaja, terutama pada penggunaan bahasa, pola interaksi sosial, dan norma komunikasi. Remaja mulai mengadopsi istilah-istilah khas game seperti *push*, *gank*, dan *noob* ke dalam percakapan sehari-hari, disertai peningkatan gaya komunikasi yang lebih ekspresif dan agresif. Pergeseran ini menunjukkan integrasi nilai-nilai komunikasi digital global yang berpotensi menggeser nilai kesantunan dan budaya komunikasi lokal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Mobile Legends tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berperan sebagai agen transformasi budaya komunikasi remaja di tingkat lokal. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif keluarga dan masyarakat dalam membimbing remaja agar perkembangan komunikasi digital tetap selaras dengan nilai-nilai budaya dan sosial setempat.

Key Word:

Ethnography, Adolescent Communication, Mobile Legend, Digital Culture

Abstract

The development of online games, particularly Mobile Legends, has created digital interaction spaces that significantly influence adolescents' communication styles. This study aims to examine changes in the communication styles of adolescents in Gampong Cot Karieng, Aceh Besar, as a result of the influence of the online game Mobile Legends. This research employs a qualitative approach using an ethnographic method to understand adolescent communication dynamics within the context of Acehnese local culture. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation of adolescents' communication activities in both online and offline contexts. The findings reveal a significant shift in adolescents' communication styles, particularly in language use, social interaction patterns, and communication norms. Adolescents have begun to adopt game-specific terms such as *push*, *gank*, and *noob* in everyday conversations, accompanied by a more expressive and aggressive communication style. This shift indicates the integration of global digital communication values that potentially marginalize local norms of politeness and cultural communication practices. This study concludes that Mobile Legends functions not only as a form of entertainment but also as an agent of transformation in adolescents' communication culture at the local level. Therefore, active involvement from families and communities is essential to guide adolescents so that digital communication development remains aligned with local cultural and social values.

Copyright © 2026 Ridwan Muhammad Hasan, Salman Yoga, Ardian Naufal Satria
This work is licensed under an [Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir ini sudah menunjukkan dampak besar bagi kehidupan sosial masyarakat global, termasuk di Indonesia. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah kemunculan serta popularitas permainan game daring (game online) dikalangan remaja. Permainan seperti *Mobile Legend: Bang Bang* tak hanya sebagai media hiburan, namun juga sebagai ruang interaksi sosial baru yang memengaruhi cara berkomunikasi, berinteraksi, dan membentuk identitas sosial pada kalangan pemainnya. Game online *Mobile Legend* adalah salah satu game online yang sangat terkenal di Indonesia, yang dimana memiliki pemain yang sangat besar, termasuk di wilayah perkotaan dan juga dipedesaan. Permainan ini mendorong terjadinya interaksi intensif antar pemain melalui fitur komunikasi suara (*voice chat*), pesan teks, dan kata-istilah khas dalam permainan. Akibatnya, remaja yang sangat aktif bermain game online *mobile legends* kini mulai membentuk dan menunjukkan pola komunikasi yang khas dan juga berbeda dari gaya komunikasi tradisional yang selama ini berlaku didalam masyarakat.

Gampong Cot Karieng, Kabupaten Aceh Besar, merupakan salah satu wilayah yang kental dengan nilai-nilai istiadat dan keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks budaya Aceh, komunikasi tak hanya berfungsi menjadi alat untuk bertukar informasi, tetapi juga menjadi penanda identitas budaya serta norma sosial. Remaja Aceh khususnya di wilayah Gampong Cot Karieng pada umumnya hidup di lingkungan masyarakat yang sangat menjunjung tinggi bahasa yang sopan dan santun, juga menggunakan bahasa yang lembut dan halus, dan hormat terhadap struktur sosial. Namun, kenyataan meningkatnya penggunaan istilah bahasa asing, gaya bahasa yang lebih ekspresif, bahkan terkadang kasar pada dialog sehari-hari di kalangan remaja, menunjukkan pergeseran gaya komunikasi yang sangat signifikan. Istilah-kata seperti “noob”, “push tower”, “gank”, atau “afk” mulai masuk pada dialog harian remaja, baik ketika bermain maupun dalam interaksi luring. Ini menunjukkan bahwa game online *Mobile Legend* tidak hanya hadir sebagai media hiburan, namun juga membawa pengaruh besar terhadap budaya tersendiri yang bersifat transnasional serta digital.

Perubahan ini mengakibatkan kekhawatiran di kalangan masyarakat, khususnya orang tua, mengenai kemungkinan lunturnya nilai-nilai lokal akibat pengaruh budaya luar yang dibawa melalui game daring. Pada sisi lain, fenomena ini juga menjadi menarik untuk ditelaah karena menunjukkan bagaimana remaja menjadi kelompok sosial mampu menegosiasikan identitas serta budaya mereka di tengah arus globalisasi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi untuk mendalami bagaimana perubahan gaya komunikasi terjadi di kalangan remaja Gampong Cot Karieng akibat pengaruh game *Mobile Legend*. Menggunakan teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta dokumentasi aktivitas keseharian remaja, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pola perubahan komunikasi tersebut secara keseluruhan. Penelitian ini juga berupaya untuk memahami bagaimana remaja dapat beradaptasi dengan identitas global tanpa harus sepenuhnya meninggalkan akar budaya lokalnya. Remaja yang bermain game online *Mobile Legends* kini menunjukkan penurunan etika komunikasi, seperti tak ingin bersosialisasi dengan sekitar dan juga tidak peduli pada orang-orang disekitarnya, ketika sedang asyik bermain game online *mobile legends* tersebut. (Huzaepi, 2022).

Nofri Agustria menjelaskan bahwa Penggunaan game online *Mobile Legends* dapat mempengaruhi sikap serta pola komunikasi bagi remaja, yang dimana mereka sering menggunakan kata-kata kasar dalam game sehingga terbawa dipercakapan sehari-harinya. (Agustria, 2021). Yang dimana menunjukkan bahwa istilah dalam game seperti “push”, “ulti”, atau “noob” mulai masuk ke dialog sehari-hari remaja. Ini menandakan adanya integrasi bahasa digital ke dalam komunikasi luring remaja, yang bahkan mampu berdampak pada cara remaja mengekspresikan pikiran serta perasaannya. Ini menjadi penting dalam konteks rakyat Aceh, yang secara budaya menjunjung tinggi kesopanan dan penggunaan bahasa yang santun. Di sisi lain, Ferdiansyah Gandhi Camara (2017) mencatat bahwa remaja saat ini lebih aktif berkomunikasi dalam ruang maya daripada di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya perubahan kerangka berpikir pada remaja dalam menciptakan relasi sosial mereka. Dalam budaya Aceh komunikasi secara langsung dan juga keterlibatan dalam kehidupan sosial masyarakat masih dibidang sebagai bentuk kesolehan sosial, perubahan ini tentu menyita perhatian dari masyarakat.

Game *Mobile Legends* tak hanya menghadirkan ruang hiburan, tetapi juga sebagai agen sosial yang membentuk cara remaja berinteraksi serta memandang dunia. Artikel STEKOM (2024) juga menyatakan bahwa game online secara tidak langsung telah membentuk identitas dan perubahan bahasa yang dimana secara tidak langsung mulai menggeser bentuk komunikasi konvensional. Identitas budaya remaja kini tak hanya dibentuk oleh lingkungan lokal, namun juga oleh dinamika global yang hadir melalui layar ponsel. Maka dari itu, penting untuk melihat perubahan ini bukan hanya sebagai dampak teknologi, namun juga sebagai pergeseran budaya yang dapat mempunyai implikasi sosial jangka panjang. Dalam konteks Gampong Cot Karieng, Aceh besar, di mana struktur sosial, nilai agama, dan norma masih hidup kuat dalam kehidupan sehari-hari, perubahan gaya komunikasi remaja menjadi fenomena sosial yang layak diteliti secara mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana game *Mobile Legends* memengaruhi gaya komunikasi remaja di Gampong Cot Karieng, serta mengkaji sejauh mana nilai-nilai lokal dipertahankan, dinegosiasikan, atau ditinggalkan dalam hubungan sosial mereka sehari-hari. Dengan menggunakan pendekatan etnografi, diharapkan penelitian ini dapat menyampaikan dan menunjukkan gambaran utuh mengenai perubahan gaya komunikasi remaja di era digital, dan juga dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika komunikasi remaja di era digital, dan juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, dalam merumuskan pendekatan yang tepat dalam membimbing generasi muda di tengah tantangan globalisasi budaya. Penelitian mengenai perubahan gaya komunikasi pada remaja dikarenakan game online *mobile legend* menjadi topik yang sangat menarik, penelitian (Dindaa Nabila Zahrani, 2021) yang berjudul “dampak Game Online *Mobile Legends* terhadap Pola Komunikasi Remaja” Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menunjukkan adanya hubungan antara frekuensi bermain

Mobile Legends dengan perubahan pola komunikasi, seperti lebih suka hubungan daring, berkurangnya empati, serta keluarnya gaya komunikasi cepat dan instan. Menambah bukti bahwa kebiasaan bermain game mempengaruhi cara remaja menyampaikan dan merespon pesan. Hal Ini dapat memperkuat argument dalam menganalisis dampak digital pada komunikasi interpersonal di Aceh.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa game online seperti *mobile legend* memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap cara remaja berkomunikasi. Tidak hanya bahasa yang digunakan remaja, namun juga pola interaksi sosial serta empati mereka mengalami pergeseran karena kecanduan bermain game. Hal ini menjadi perhatian penting dalam memahami bagaimana media digital khususnya game online dapat mempengaruhi gaya komunikasi di kalangan remaja, yang juga berlaku di daerah Gampong Cot Karieng Aceh Besar. Penelitian kedua, yang dilakukan oleh (Eunik Priskilaa Yogyanti Pardede, 2024) dengan judul “dampak Game *Mobile Legends* dan media sosial terhadap Perubahan Bahasa Indonesia di Kalangan Remaja” Penelitian ini mengombinasikan dua pengaruh utama: game dan media sosial. Ditemukan bahwa remaja telah memperbaharui struktur bahasa yang formal menjadi kasual atau sering menjadi bahasa campuran dari bahasa Indonesia, Inggris dan lokal karena pengaruh game dan juga tren digital terkini. Menguatkan bahwa perubahan komunikasi tak hanya dari segi isi percakapan, tetapi juga bentuk dan struktur bahasa. Ini penting untuk menyoroti bagaimana budaya komunikasi lokal mampu tergeser oleh pengaruh global.

Berasal kedua penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwa: Game online seperti *Mobile Legends* sangat berperan besar dalam perubahan gaya komunikasi remaja, baik itu secara linguistik, struktural, juga sosial. Remaja cenderung mengadopsi gaya komunikasi yang cepat, informal, dan digital, serta meninggalkan bentuk komunikasi konvensional yang lebih sopan, terstruktur, dan kontekstual sesuai norma budaya. Perubahan ini tak hanya terjadi dalam bentuk komunikasi verbal, tetapi juga berdampak di nilai-nilai komunikasi seperti empati, kesopanan, dan juga penggunaan bahasa nasional yang baik dan benar. Dalam konteks Gampong Cot Karieng, hasil ini menunjukkan bahwa remaja Aceh pun tidak dapat terlepas dari tren, dimana bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi formal mengalami tekanan oleh budaya digital global.

Bahasa yang sering digunakan remaja dalam interaksi sehari-hari mereka mengalami perubahan. Seperti, keluarnya istilah asing yang diambil dari game online, penurunan penggunaan bahasa yang sopan, dan juga meningkatnya penguasaan gaya bicara cepat serta praktis yang biasanya digunakan dalam dunia digital. Remaja yang tinggal di Cot Karieng pada saat ini hidup didalam dua ruang budaya, yaitu ruang adat yang menjunjung tinggi norma tradisional, dan juga ruang digital yang memberikan kebebasan serta identitas global. Dalam game online seperti *Mobile Legends* remaja berinteraksi menggunakan kata seperti “*gank*”, “*push*”, “*ulti*”, “*noob*”, dengan teman sebayanya di dunia nyata. Pergeseran gaya komunikasi ini bukan hanya linguistik, tetapi juga sosial, dimana pola komunikasi remaja itu mengalami perubahan dari kolektif dan penuh empati sebagai individualis dan kompetitif.

Beberapa penelitian terdahulu juga telah menyatakan bahwa game online memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap gaya komunikasi pada remaja. Dinda Nabila Zahrani (2021) menjelaskan bahwa game *Mobile Legends* dapat mempengaruhi gaya komunikasi menjadi lebih cepat dan singkat, sekaligus dapat mengurangi tingkat empati didalam interaksi sosial. Sementara itu, Eunike Priskila Yogyanti Pardede dkk. (2024) juga menemukan bahwa adanya penurunan penggunaan Bahasa Indonesia baku dan juga meningkatnya penggunaan bahasa campur dan bahasa *slang* akibat pengaruh game online. Namun, kajian yang membahas fenomena ini secara mendalam dalam konteks budaya lokal, terutama menggunakan pendekatan etnografi pada warga Aceh masih sangat terbatas. Padahal pemahaman terhadap dinamika ini sangat penting, karena untuk melihat sejauh mana budaya digital dapat menggeser komunikasi lokal.

berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara etnografis bagaimana konten game *Mobile Legends* memengaruhi perubahan gaya komunikasi remaja di Gampong Cot Karieng Aceh Besar. Penekanan utama terletak di analisis transformasi bahasa remaja, pola interaksi sosial pada remaja, dan makna komunikasi dalam konteks budaya Aceh yang religius serta adat istiadatnya yang kuat. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi di perihal transformasi komunikasi remaja di era digital, sekaligus menjadi bahan refleksi dalam upaya pelestarian nilai-nilai lokal ditengah arus globalisasi.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk memahami secara mendalam bagaimana permainan daring *Mobile Legends* memengaruhi pola dan gaya komunikasi remaja di Gampong Cot Karieng. Kenyataan ini mengakibatkan sejumlah pertanyaan penelitian, terutama terkait bentuk perubahan bahasa yang muncul pada interaksi remaja, termasuk penggunaan istilah asing, bahasa campuran, dan perubahan struktur komunikasi sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui bagaimana pola interaksi sosial remaja bergeser dari komunikasi tatap muka menuju komunikasi berbasis digital melalui fitur-fitur dalam game dan media daring lainnya. Penelitian ini mempertanyakan bagaimana ekspresi emosi dan agresivitas verbal yang muncul selama bermain terbawa ke dalam kehidupan

sehari-hari, dan bagaimana perubahan tersebut berpengaruh pada etika komunikasi yang secara budaya di Aceh dikenal dengan kesopanan serta penggunaan bahasa yang santun.

Penelitian ini juga berupaya mengungkap bagaimana identitas sosial baru yang terbentuk melalui komunitas gamer memengaruhi pola komunikasi remaja pada lingkungan sosialnya, serta sejauh mana intensitas bermain *Mobile Legends* berkontribusi terhadap besarnya perubahan komunikasi. Selain itu, penelitian ini mempertanyakan bagaimana pandangan orang tua serta warga sekitar terhadap perubahan gaya komunikasi tersebut, dan bagaimana remaja menegosiasikan nilai-nilai budaya digital global yang mereka konsumsi melalui game dengan nilai-nilai budaya lokal Aceh yang selama ini menjadi pedoman pada kehidupan sehari-hari

Hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa game *Mobile Legends* diduga membawa pengaruh signifikan terhadap perubahan gaya komunikasi remaja di Gampong Cot Karieng. Remaja diperkirakan mengalami hibridisasi bahasa berupa percampuran bahasa Aceh, bahasa Indonesia, dan istilah asing khas game. Istilah seperti “push”, “gank”, “noob”, dan ekspresi verbal emosional lainnya diduga dipergunakan tak hanya di dalam permainan, namun juga pada dialog sehari-hari. Selain itu, komunikasi remaja diduga bergeser dari pola tatap muka tradisional menuju komunikasi berbasis digital, sehingga interaksi langsung di lingkungan sosial mulai menurun.

Penelitian ini juga mengajukan hipotesis bahwa *Mobile Legends* mengakibatkan peningkatan komunikasi agresif serta emosional. Bentuk ekspresi kemarahan ketika bermain seperti teriakan, makian, sampai tindakan fisik diduga memengaruhi pola komunikasi remaja pada kehidupan nyata. Dampak ini diprediksi lebih kuat pada remaja yang bermain dengan intensitas tinggi. Selain itu, etika komunikasi yang sebelumnya berdasarkan kesopanan dan nilai budaya Aceh yang santun diduga mengalami penurunan dampak adaptasi remaja terhadap budaya digital yang lebih bebas serta ekspresif.

Secara kultural, penelitian ini mengajukan dugaan bahwa remaja menciptakan identitas sosial baru sebagai bagian dari komunitas gamer, yang membawa gaya komunikasi, simbol, serta norma baru. Identitas digital tersebut berpotensi lebih dominan dibanding identitas budaya lokal sehingga berkontribusi di pergeseran nilai komunikasi tradisional. Pada akhirnya, hipotesis penelitian ini memprediksi bahwa semakin tinggi intensitas bermain *Mobile Legends*, semakin besar juga perubahan gaya komunikasi remaja, baik dari aspek linguistik, interaksi sosial, juga nilai-nilai budaya yang mereka anut.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara komprehensif bagaimana permainan daring *Mobile Legends* memengaruhi perubahan gaya komunikasi remaja di Gampong Cot Karieng. Secara khusus, penelitian ini bermaksud mengidentifikasi bentuk-bentuk perubahan bahasa yang timbul dalam interaksi sehari-hari remaja, termasuk penggunaan istilah asing, campuran bahasa lokal dan digital, dan pergeseran struktur komunikasi yang mereka gunakan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pola interaksi sosial remaja mengalami peralihan dari komunikasi tatap muka tradisional menuju komunikasi berbasis digital melalui fitur-fitur permainan dan media daring lainnya.

Penelitian ini pula berupaya mengungkap bagaimana ekspresi emosi, bentuk agresivitas verbal, serta perubahan etika komunikasi terbentuk sebagai dampak dari intensitas bermain *Mobile Legends*, dan bagaimana perilaku tersebut terbawa pada relasi sosial remaja di kehidupan nyata. Tujuan lainnya adalah untuk memahami bagaimana identitas sosial baru sebagai gamer memengaruhi pola komunikasi serta pergaulan remaja di lingkungan sosial mereka, dan menganalisis sejauh mana intensitas bermain game berkontribusi terhadap perubahan tersebut. Penelitian ini juga berupaya menggali pandangan orang tua dan masyarakat terhadap perubahan komunikasi remaja, serta menjelaskan bagaimana remaja menegosiasikan nilai-nilai budaya digital global dengan nilai-nilai budaya lokal Aceh yang selama ini menjadi dasar komunikasi dan interaksi pada kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif menggunakan metode etnografi. Pendekatan ini dipilih karena dapat mengungkap makna-makna sosial dan kultural dalam praktik pola komunikasi remaja secara lebih mendalam. Dari Spradley (1980), etnografi merupakan metode untuk memahami cara pandang dan juga pola hidup masyarakat dengan berpartisipasi secara langsung dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, pendekatan ini sangat relevan untuk mendeskripsikan perubahan gaya komunikasi remaja ditengah pengaruh budaya digital yang dibawa oleh game *Mobile Legends*. Penelitian ini menggunakan metode etnografi sebagaimana dikemukakan oleh James P. Spradley. Menurut Spradley, etnografi merupakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan pola budaya suatu kelompok masyarakat berdasarkan sudut pandang orang-orang yang terlibat di dalamnya (*the native's point of view*). Etnografi tidak hanya berfokus pada perilaku yang tampak, tetapi juga pada makna, nilai, simbol, dan pola interaksi sosial yang hidup dalam keseharian kelompok tersebut.

Spradley menjelaskan bahwa penelitian etnografi dilakukan melalui keterlibatan langsung peneliti dalam kehidupan sosial subjek penelitian dengan teknik utama berupa observasi partisipatif, wawancara etnografis, dan pencatatan lapangan secara sistematis. Dalam prosesnya, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang mengamati, mendengarkan, dan menafsirkan aktivitas komunikasi yang berlangsung secara alami. Lebih lanjut, Spradley mengemukakan tahapan analisis etnografi yang meliputi analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponen, dan analisis tema budaya. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kategori makna, hubungan antar unsur budaya, serta tema-tema utama yang membentuk pola komunikasi dalam suatu kelompok. Melalui pendekatan ini, penelitian mampu mengungkap bagaimana praktik komunikasi remaja terbentuk, dipertahankan, dan mengalami perubahan dalam konteks sosial-budaya mereka.

Dalam penelitian ini, metode etnografi digunakan untuk memahami secara mendalam gaya komunikasi remaja yang dipengaruhi oleh permainan daring *Mobile Legends* dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam interaksi langsung di lingkungan tongkrongan maupun dalam konteks budaya lokal masyarakat setempat.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Gampong Cot Karieng, Aceh Besar, yang dimana sering dikenal memiliki struktur sosial, serta nilai-nilai istiadat yang sangat kuat. Subjek penelitian adalah 5 remaja berusia 13–18 tahun yang aktif bermain *Mobile Legends*. Penentuan informan dilakukan secara purposive, sebagaimana disarankan oleh Moleong (2017), yaitu menentukan subjek secara sengaja sesuai pertimbangan keterlibatan, relevansi, serta ketersediaan informasi yang dimiliki.

Teknik Pengumpulan Data

Merujuk pada pendapat Sugiyono (2012), pengumpulan data pada penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Didalam penelitian ini digunakan tiga teknik utama, yaitu:

Observasi Partisipatif

Peneliti secara langsung mengamati seluruh sikap dan pola komunikasi remaja baik saat ketika bermain game dan juga pada kehidupan sehari-hari. Spradley (1980) menyatakan bahwa observasi partisipatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman emik, yaitu sudut pandang dari dalam budaya masyarakat yang diteliti.

Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan pada remaja, orang tua, serta tokoh masyarakat untuk mendapatkan perspektif yang beragam. Teknik ini digunakan untuk menggali pengalaman subjektif informan secara lebih luas serta mendalam, sesuai dengan saran Patton (2002) pada *Qualitative Research & Evaluation Methods*.

Dokumentasi

Dokumentasi meliputi pencatatan penggunaan bahasa dalam percakapan harian, interaksi dalam game, serta foto atau tangkapan layar aktivitas daring yang berkaitan dengan pola komunikasi remaja.

Tabel 1. Daftar Informan

NO	Nama Informan	Tingkat Pendidikan	Usia	Media	Kriteria Pemilihan
1	Rava	SMP	14	Handphone	Aktif bermain <i>mobile legend</i>
2	Adit	SMP	13	Handphone	Aktif bermain <i>mobile legend</i>
3	Daffa	SMP	13	Handphone	Aktif bermain <i>mobile legend</i>
4	Riki	SMP	13	Handphone	Aktif bermain <i>mobile legend</i>
5	Algazali	SMA	16	Handphone	Aktif bermain <i>mobile legend</i>

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan contoh analisis interaktif dari Miles dan Huberman (1994), yang mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, serta penarikan konklusi/verifikasi. Proses ini dilakukan secara terus menerus selama proses pengumpulan data berlangsung, agar makna-makna mendalam bisa ditemukan dari interaksi sosial remaja dalam konteks budaya lokal dan digital.

HASIL DAN PEMHASAN

Permainan game online *Mobile Legends* kini sudah banyak membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap pola komunikasi remaja. Dimana perubahan pola komunikasi ini terlihat dari bahasa baru dan khas, interaksi verbal yang sering lebih agresif, dan juga pergeseran komunikasi. Temuan ini menggaris bawahi bahwa penting adanya pendekatan edukatif serta kultural pada merespons perubahan yang terjadi, agar nilai komunikasi tradisional tetap terjaga tanpa harus mengabaikan dinamika zaman. Hasil menunjukkan bahwa ada beberapa bentuk perubahan gaya komunikasi pada remaja gampong cot karieng sebagai berikut:

Bahasa Hybrid: perpaduan Bahasa Lokal serta slogan Game

Remaja di Gampong Cot Karieng biasanya memakai bahasa campuran antara bahasa Indonesia, Aceh, dan istilah asing yang berasal dari game online *Mobile Legends* itu sendiri. Contoh yang sering terdengar diantaranya:

“*Gank jih that, le.*” (ayo serang dia bareng-bareng, bro.)

“*Push mid, Enteuk awak cover.*” (dorong tengahnya, nanti saya jagain.)

Hal ini membagikan terjadinya proses adaptasi bahasa akibat pengaruh budaya digital global. Bahasa keseharian remaja kini menjadi lebih dinamis dan juga bersifat situasional, tergantung dari konteks lawan bicara.

Pergeseran Pola interaksi: dari Tatap Muka ke Digital

Remaja yang sebelumnya aktif bermain dan berkumpul secara langsung di meunasah atau lapangan gampong kini lebih banyak berinteraksi melalui media digital seperti:

Chat dalam game

grup WhatsApp tim

Komunikasi pribadi remaja Gampong Cot Karieng menjadi berkurang, dan juga interaksi sosial mereka terkadang sering terjadi secara daring. Interaksi tatap muka hanya terjadi ketika bermain bersama di warung kopi atau rumah salah satu anggota tim.

Peningkatan Gaya Komunikasi agresif verbal

Dalam permainan yang kompetitif seperti *Mobile Legends*, gaya komunikasi remaja menjadi lebih ekspresif dan sering kali agresif. Beberapa istilah yang sering dilontarkan ketika bermain game, seperti:

“*Noob than kah, beu peugah awak tank.*” (kamu payah sekali, suruh saya yang jadi tank.),

“*Han meuphom strategi? Ka teubit le kah lam tim ke.*” (Nggak ngerti strategi? Keluar saja dari tim kami.)

Komunikasi ini bahkan terbawa pada dialog sehari-hari, menunjukkan adanya normalisasi perilaku verbal kasar di luar konteks game.

Hasil Wawancara Pemain

Bagian hasil wawancara adalah komponen penting dalam penelitian etnografi ini, karena memberikan gambaran langsung mengenai pengalaman, ekspresi, dan pola komunikasi remaja Gampong Cot Karieng yang terlibat aktif pada permainan *Mobile Legends*. Melalui wawancara mendalam dengan para informan yang dipilih secara *purposive*, peneliti berupaya memahami bagaimana game ini memengaruhi cara mereka berkomunikasi, baik dalam konteks permainan maupun pada hubungan sehari-hari.

Wawancara ini tidak hanya mendeskripsikan penggunaan bahasa serta perubahan gaya komunikasi, namun juga menyingkap dinamika emosi, cara berinteraksi dengan sahabat sebaya, dan reaksi terhadap kemenangan maupun kekalahan pada permainan. Selain itu, wawancara dengan orang tua turut memberikan perspektif tambahan tentang perubahan perilaku serta komunikasi yang dirasakan di lingkungan keluarga. Dengan demikian, hasil wawancara berikut menjadi dasar penting dalam menganalisis bagaimana pengaruh game *Mobile Legends* membentuk pola komunikasi remaja, dan bagaimana fenomena ini berdampak di hubungan sosial pada konteks budaya lokal Gampong Cot Karieng.

“*aku bang biasanya main game mobile legend itu pas pulang dari sekolah bang ,itu biasanya sampe sore mainnya bareng kawan habis itu lanjut main sampai magrib bang nongki sama kawan ,kalau main biasanya aku sering emosi, suka teriak-teriak marah. Kadang maki kawan sih bang, tapi itu pun bercanda doang.*” (Rava, wawancara 4 Mei 2025)

“*aku main mobile legends hampir setiap malam bang. kalau aku kalah sering kali palak bang ,pasti ngomong 'asu lah' atau 'okme bangai 'gitu bang. Kalau menang, aku biasanya ngomong lawanku 'nyan keuh mate ' atau 'cok nyan' sambil teriak ke kawan gitu bang karena senang bisa menang bang.*” (Adit, wawancara 6 Mei 2025)

“*kalau aku main game Mobile legends bang , aku seringnya ngobrol banyak sama kawan mabar bang. Biasanya kalau kalahnya karena aku sendiri bang, aku langsung diam sendiri atau bilang 'taik lah, noob kali aku main tadi!'. kalau menang, aku sering ngetawain lawan di game tu 'hahaha, mampus kau!' sambil ngejek lawan.*” (Daffa, wawancara 7 mei 2025)

“*aku kalau main bang biasanya sering siang aja bang pas pulang sekolah ,main gamenya sering kali emosi karena capek banget baru aja pulang sekolah,bawaanya tuh maki kawan bang yang kalau mainnya tuh bodoh kali “okme bangai li kok kau maen cok ”*” (Riki, wawancara 7 Mei 2025)

Hal ini menunjukkan bahwa remaja sekolah menengah pertama lebih emosional dalam komunikasi mereka. Ungkapan kemenangan diikuti selebrasi yang lebih ekspresif, sementara kekalahan memicu emosi yang lebih kuat.

"aku sering kalau main game tuh sampai Tengah malam biasanya bang . Kalau kalah sering kali aku dibawa emosi marah karena capek push rank turun tank terus. Kadang saya sampai banting HP kalau terlalu marah. kawan-kawan aku juga gitu. kalau menang, kami sering teriak-teriak ngomongin lawan." (Algazali, wawancara 9 Mei 2025)

Dari sini, dapat dilihat bahwa semakin tinggi usia dari pemainnya, semakin besar emosi yang sering muncul pada permainan. Pemain SMA lebih sering terlibat emosionalnya, bahkan saat menunjukkan ekspresi agresif biasanya seperti memukul meja bahkan membanting ponsel saat kalah. Perbedaan pola komunikasi pada game *mobile legends* ini juga berdampak di kehidupan sosial pemain. Sedangkan remaja SMP yang sering menggunakan kata-kata kasar bisa terbawa ke interaksi sosial mereka. Oleh sebab itu, orang tua dan pendidik berperan penting dalam membimbing anak-anak supaya tetap berkomunikasi dengan baik, baik dalam game juga kehidupan nyata.

Pandangan orang tua terhadap anaknya yang sering bermain game *Mobile Legends* beragam, tergantung bagaimana anaknya dapat mengatur waktu bermainnya serta bagaimana mereka berinteraksi didalam permainan. Sebagian orang tua menduga anaknya bermain game sebagai bentuk hiburan, terutama bila anaknya masih dapat menjaga keseimbangan antara aktivitas sekolah, bermain, serta istirahat. Tetapi, terdapat pula orang tua yang mulai khawatir ketika anaknya menunjukkan perubahan perilaku, seperti menjadi lebih emosional ketika kalah atau terlalu asyik bermain hingga mengabaikan aktivitas mereka.

Beberapa orang tua bahkan menduga game menjadi sarana hiburan yang bisa memberikan kesenangan bagi anaknya. Namun, tetap ada kekhawatiran Jika anak mulai menunjukkan kecanduan atau menjadi terlalu fokus di game hingga melupakan kegiatan lain.

"Anak saya sering main game itu sepulang sekolah bareng teman temannya ,biasanya didepan teras rumah berkumpul bareng main game ,kadang anak saya teriak teriak bareng temannya ,entah apa yang mereka teriaki,tapi tetap saya awasi anak saya dengan pergaulannya,dan terkadang sering saya marahi Bila anak saya mengeluarkan istilah istilah kasar waktu bermain game mobile legends" (wawancara 5 Mei 2025)

Remaja SMP cenderung lebih emosional dalam bermain, Mereka mulai terlibat lebih dalam menggunakan komunitas game, sering memakai voice chat untuk berkomunikasi, dan menunjukkan ekspresi emosional yang lebih kuat, baik dalam bentuk istilah-kata maupun perilaku fisik seperti memukul meja atau membanting Handphone ketika mereka kalah dalam game. Beberapa orang tua merasa khawatir sebab anak-anaknya lebih memilih menghabiskan waktu bermain game daripada berinteraksi dengan keluarga. Mereka pula mulai memperhatikan bahwa kata-kata kasar yang dipergunakan dalam game bisa terbawa ke kehidupan sehari-hari anak, yang berpotensi memengaruhi hubungan sosial anak.

"kalau anak saya biasanya sering main game itu sampai larut malam , terkadang kalau dirumah saya sering mendengar anak saya sering emosi sendiri sampai bicara kata kata kasar dan juga kotor. tak jarang juga saya tegur dia kalau sudah parah sekali bahasanya, masa hanya gara-gara main game sampai kaya gitu bahasanya. Ya pastinya khawatir jikalau kebiasaannya begini terus takut nya jadi kebiasaannya ngomong gitu, apalagi tiap malam kadang keluar main sama kawanya ,kadang saya biarin saja karena gabisa dibilangin lagi, kadang sampai jarang ngobrol sama keluarganya sendiri." (wawancara 10 Mei 2025)

Wawancara ini menunjukkan bahwa orang tua dari anak remaja mulai memiliki kekhawatiran yang lebih serius. Selain itu waktu bermain yang berlebihan, mereka juga mencemaskan dampak emosional yang disebabkan oleh game . Perilaku seperti berkata kasar atau menghindari interaksi dengan keluarga menjadi hal yang dikhawatirkan karena mampu berdampak di kehidupan sosial anak di luar game.

Dari berbagai pandangan orang tua, bisa disimpulkan bahwa meskipun game *mobile legends* memberikan kesenangan bagi remaja, tetapi juga tetap diperlukan pengawasan serta batasan yang jelas. Orang tua yang bersikap lebih terbuka terhadap permainan ini tetap harus memastikan bahwa anak mereka tak terlalu parah atas emosi dan waktu bermain. Sementara itu, bagi orang tua yang mulai melihat dampak negatif, pendekatan yang lebih tegas serta komunikasi yang baik dengan anak untuk menjaga keseimbangan antara kesenangan bermain serta tanggung jawab dalam kehidupan sosial.

Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di Gampong Cot Karieng, Aceh Besar, peneliti menemukan bahwa aktivitas bermain game *Mobile Legends* telah menjadi bagian dari keseharian remaja dan memengaruhi pola komunikasi mereka. Observasi dilakukan dengan mengamati interaksi remaja saat bermain game secara langsung, baik dalam kelompok kecil maupun saat berkumpul di ruang publik seperti warung kopi dan lingkungan tempat tinggal. Selama proses bermain game, remaja menunjukkan intensitas komunikasi verbal yang tinggi. Interaksi didominasi oleh penggunaan bahasa yang bersifat spontan, cepat, dan emosional. Peneliti mengamati adanya penggunaan bahasa campuran (hybrid language), yaitu perpaduan antara bahasa Aceh, bahasa Indonesia, dan istilah-istilah berbahasa Inggris yang berasal dari game *Mobile Legends* seperti

push, gank, war, noob, dan *AFK*. Istilah-istilah tersebut tidak hanya digunakan dalam konteks permainan, tetapi juga terbawa ke dalam percakapan sehari-hari di luar permainan.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan dalam ekspresi emosional remaja saat berkomunikasi. Remaja cenderung mengekspresikan emosi secara lebih terbuka, seperti berteriak, bercanda secara verbal, mengejek, hingga menggunakan kata-kata bernada kasar ketika mengalami kekalahan atau kesalahan dalam permainan. Pola komunikasi ini kemudian terlihat berlanjut dalam interaksi sosial di luar permainan, terutama saat berinteraksi dengan teman sebaya. Dari sisi interaksi sosial, peneliti juga mengamati bahwa komunikasi remaja menjadi lebih kompetitif dan dominatif, khususnya dalam kelompok yang sering bermain bersama. Beberapa remaja tampak lebih aktif memberi instruksi atau perintah kepada anggota kelompok lain, sementara yang lain cenderung pasif dan mengikuti arahan. Pola ini mencerminkan terbentuknya hierarki komunikasi yang dipengaruhi oleh peran dan kemampuan dalam permainan.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa *Mobile Legends* tidak hanya memengaruhi aspek bahasa, tetapi juga membentuk gaya komunikasi, ekspresi emosi, dan pola interaksi sosial remaja. Perubahan ini mengindikasikan adanya pergeseran nilai komunikasi dari yang sebelumnya lebih santun dan kontekstual menuju gaya komunikasi yang lebih bebas, ekspresif, dan dipengaruhi oleh budaya digital global.

Hasil dokumentasi

Hasil dokumentasi merupakan bagian penting dalam penelitian etnografi karena berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat temuan observasi dan wawancara. Dalam pendekatan etnografi menurut James P. Spradley, dokumentasi digunakan untuk merekam aktivitas budaya dan praktik sosial secara visual maupun tertulis, sehingga peneliti dapat menangkap konteks sosial, situasi interaksi, serta simbol-simbol budaya yang muncul dalam kehidupan sehari-hari subjek penelitian.

Dalam penelitian ini, dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk foto kegiatan situasi interaksi remaja saat bermain game *Mobile Legends*. Dokumentasi tersebut merepresentasikan aktivitas remaja ketika berkumpul sepulang sekolah di lingkungan tongkrongan, baik pada siang hari maupun sore hari. Melalui dokumentasi ini, terlihat secara nyata bagaimana permainan daring menjadi bagian dari rutinitas sosial remaja dan membentuk pola komunikasi mereka.

Dokumentasi juga membantu peneliti dalam mengidentifikasi ekspresi nonverbal, pola kebersamaan, penggunaan perangkat digital, serta situasi sosial tempat interaksi berlangsung. Dengan demikian, hasil dokumentasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap data, tetapi juga sebagai bukti empiris yang memperkuat analisis budaya komunikasi remaja sebagaimana dikaji melalui pendekatan etnografi.



Gambar 1. Anak fokus bermain Game

Pembahasan

Setelah memahami perubahan pada pola komunikasi remaja pemain game *mobile legends*, penting untuk meninjau lebih dalam akan dampak dari interaksi ini terhadap kehidupan sosial remaja dan psikologis remaja. Komunikasi yang terjadi pada permainan tak hanya terbatas pada ruang virtual, tetapi juga memiliki dampak dalam kehidupan sehari-hari para pemain. Pemain remaja SMP mulai menunjukkan perubahan pada pola komunikasi mereka. Mereka lebih sering memberikan pendapat, dalam bentuk instruksi kepada timnya dan juga dalam merespons situasi dalam permainan. Tetapi, di sisi lain, mereka juga lebih mudah terbawa emosi,

terutama waktu mengalami kekalahan atau tekanan dalam permainan. Hal ini bisa memicu pola komunikasi yang lebih agresif, seperti penggunaan kata-kata kasar atau perdebatan dengan rekan satu tim. (Sydney and Martadinata, 2024)

Sedangkan pemain di usia SMA, yang dimana sudah banyak memiliki pemahaman sosial lebih dalam, cenderung menunjukkan komunikasi yang lebih dalam. Mereka lebih sering berdiskusi tentang strategi serta berbagi pengalaman untuk meningkatkan permainan mereka. Namun, tekanan kompetitif dalam permainan ini sering sekali membuat mereka lebih mudah mengalami stres atau frustrasi apabila mereka kalah dalam permainan, dan juga bisa berpengaruh pada kehidupan sosial mereka di luar permainan. Jika tidak sering dikontrol, hal ini dapat mengakibatkan pergeseran perilaku dan juga pola komunikasi, seperti mudah tersinggung dan juga sering kesulitan mengendalikan emosi dalam interaksi sosial di dunia nyata.

Komunikasi pada game *mobile legends* tak hanya membentuk cara pemain berinteraksi dalam game namun juga mencerminkan serta memengaruhi pola komunikasi mereka di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sangat penting bagi pemain untuk memiliki kesadaran mengelola interaksi mereka agar pengalaman bermain tetap positif dan juga tidak berdampak negatif terhadap kehidupan sosial mereka. (Rosihan dan Virgiana, 2020) berbeda pula dengan remaja SMP yang mulai mengalami perubahan pada gaya komunikasi mereka. Mereka juga lebih sering memakai bahasa yang ekspresif, termasuk kata-kata kasar, baik itu untuk mengekspresikan kekecewaan mereka ketika kalah maupun kesenangan ketika menang bermain game. Hal ini menunjukkan bahwa mereka mulai membentuk karakter sosialnya dalam kelompok pertemanan, dimana komunikasi verbal yang lebih ekspresif menjadi bagian dari sosial mereka.

Meskipun hal ini bagi mereka sering dianggap sebagai bagian dari keseruan saat mereka bermain game, penggunaan kata kasar dan ekspresi emosional yang berlebihan juga mampu menjadi kebiasaan yang akan terbawa juga ke dalam kehidupan sosial mereka di luar permainan. (Armita, 2023). Sementara itu, pola komunikasi pada pemain SMA juga menunjukkan tingkat keterlibatan emosional lebih tinggi. Mereka tidak hanya menggunakan bahasa yang bebas ketika mereka bermain, tetapi juga menunjukkan reaksi fisik seperti memukul meja atau bahkan membanting Handphone saat kalah dalam permainan. Emosi yang lebih besar ini menunjukkan bahwa, permainan ini bukan hanya sekedar hiburan bagi mereka, tetapi juga arena untuk menunjukkan keterampilan mereka serta memamerkan diri pada kelompok sosial mereka. Pemain yang sering menggunakan kata kasar didalam permainan berpotensi untuk membawa kebiasaan tersebut ke dalam interaksi sehari-hari mereka, sehingga dapat mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dengan teman, keluarga, serta lingkungan sekitar (Armita, 2023).

Sebaliknya, pemain yang dapat mengontrol emosinya didalam permainan biasanya cenderung memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik dan mampu menjalin hubungan sosial yang lebih positif di kehidupan nyata. Selain itu, interaksi dalam game juga mempengaruhi cara pemain membentuk kerja sama tim. Pemain yang terbiasa berkomunikasi dengan baik pada tim juga cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sosial mereka di luar game, sementara itu pemain yang sering berkonflik saat bermain cenderung mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan interpersonal. Oleh sebab itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi serta mengarahkan anak-anak dalam bermain game, sehingga mereka dapat berbagi keterampilan komunikasi yang lebih positif dan menghindari dampak negatif dari penggunaan bahasa yang kurang pantas didalam interaksi mereka sehari-hari. (Agung, Deni dan Azman Zakirah., 2022)

Sesuai analisis ini, bahwa perubahan pola komunikasi pada game *mobile legends* sangat ditentukan oleh faktor usia serta lingkungan sosial pemain. Dampak permainan terhadap bahasa dan juga perilaku sosial semakin kuat seiring bertambahnya usia pemain, terutama bagi remaja yang dimana mulai menunjukkan karakter sosial mereka melalui interaksi didalam game. Oleh karena itu, sangat penting dibutuhkannya pendekatan yang tepat dari orang tua untuk membimbing anak-anaknya agar tetap memakai bahasa yang baik dan juga menjaga komunikasi yang positif, baik didalam game online maupun kehidupan nyata mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan lapangan melalui observasi dan wawancara mendalam, dapat disimpulkan bahwa Game *Mobile Legends* sudah memengaruhi gaya komunikasi remaja di Gampong Cot Karieng secara signifikan, baik dari aspek bahasa, pola interaksi, dan juga struktur sosial antar sesama remaja. Bahasa remaja mengalami hibridisasi, yaitu adanya penggabungan antara bahasa lokal (Aceh), bahasa Indonesia, dan kata asing dari game. Hal ini juga dapat membentuk bentuk bahasa baru yang khas dikomunitas gamer. Pola komunikasi tatap muka mulai bergeser ke arah komunikasi digital, yang dimana media seperti *voice chat*, grup WhatsApp, sebagai sarana utama dalam berinteraksi, bahkan hal ini lebih banyak didominasi dibandingkan dengan interaksi langsung. Gaya komunikasi cenderung menjadi lebih ekspresif serta agresif, terutama ketika berada dalam situasi kompetitif di dalam game. Gaya ini juga terbawa ke luar konteks permainan serta memengaruhi komunikasi sehari-hari. Terbentuknya subkultur dalam komunitas pemain menunjukkan adanya

pola komunikasi serta ciri-ciri sosial baru yang bersifat eksklusif, dengan istilah, kode, serta simbol-simbol tertentu yang hanya dimengerti antar anggota. Hubungan remaja dengan keluarga dan masyarakat mengalami penurunan kualitas, di mana komunikasi menjadi singkat, tertutup, dan minim empati. Hal ini dapat menyebabkan kekhawatiran akan nilai-nilai komunikasi tradisional yang mulai tergerus.

DAFTAR REFERENSI

- Agustria, N. (2021). *Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Komunikasi Siswa*. [Artikel Penelitian].
- Armita. (2023). *Pengaruh Bahasa Kasar dalam Game terhadap Komunikasi Remaja di Dunia Nyata*. [Jurnal Ilmiah Remaja Digital].
- Camara, F. G. (2017). *Remaja dan Dunia Maya: Studi Komunikasi Virtual dalam Game Online*. Jakarta: Pustaka Komunika.
- Deni, A., & Zakirah, A. (2022). *Komunikasi Remaja dalam Permainan Digital: Studi pada Game Mobile Legends*. *Jurnal Komunikasi Sosial Digital*, 8(2), 101–115.
- Huzaepi. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legends terhadap Interaksi Sosial Remaja*. *Jurnal Psikologi & Perkembangan Remaja*, 7(1), 45–57.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. California: Sage Publications.
- Pardede, E. P. Y., dkk. (2024). *Pengaruh Game Mobile Legends dan Media Sosial terhadap Perubahan Bahasa Indonesia di Kalangan Remaja*. *Jurnal Bahasa dan Komunikasi Digital*, 9(1), 55–69.
- Rosihan, A., & Virgiana, S. (2020). *Etika Komunikasi Digital dalam Game Online*. *Jurnal Etika Komunikasi*, 5(2), 88–102.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sydney, M., & Martadinata, H. (2024). *Kecanduan Game dan Perubahan Komunikasi Remaja*. *Jurnal Ilmu Sosial & Humaniora*, 10(1), 34–50.
- Zahrani, D. N. (2021). *Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Pola Komunikasi Remaja*. Skripsi, Universitas Negeri Jakarta.

