

**Journal of Comprehensive Science**  
**p-ISSN: 2962-4738 e-ISSN: 2962-4584**  
**Vol. 3. No. 7, Juli 2024**

---

**Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Intrapersonal  
Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Angkatan 2017**

Robertus Pambunan, Silviana Purwanti , Kadek Dristiana Dwivayani  
Universitas Mulawarman

Email: robertuspambunan571@gmail.com, silvianapurwanti@fisip.unmul.ac.id

---

**Abstrak**

Penelitian ini mengangkat kasus dampak Mobile Legends terhadap mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2017. Game tersebut dapat mengurangi produktivitas akademis mereka, menyebabkan pengurangan waktu yang seharusnya digunakan untuk studi dan aktivitas akademis lainnya. Mobile Legends juga dapat menyebabkan kecanduan, mengganggu tidur, mengurangi aktivitas fisik, dan memicu isolasi sosial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan memanfaatkan teori kebutuhan hubungan interpersonal, yang menyoroti hubungan individu dalam mencapai kepuasan tertentu dalam kondisi yang ada. Mahasiswa yang mengalami peningkatan tingkat kecanduan terhadap permainan tersebut cenderung mengalami gangguan dalam menjaga keseimbangan antara kehidupan nyata dan kehidupan virtual. Dampaknya termasuk penurunan produktivitas dalam kegiatan sehari-hari serta kesulitan dalam berkomunikasi langsung dengan orang lain. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game online Mobile Legends memiliki dampak yang signifikan terhadap komunikasi intrapersonal mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman angkatan 2017. Dampak tersebut antara lain adalah peningkatan kemampuan multitasking, peningkatan kemampuan berpikir strategis, serta peningkatan kemampuan mengelola emosi.

**Kata Kunci:** Game, Mobile Legends, Negatif, Positif

---

**Abstract**

This research raises the case of the impact of Mobile Legends on communication science students of the class of 2017. Such games can reduce their academic productivity, leading to a reduction in time that would otherwise be spent on studies and other academic activities. Mobile Legends can also cause addiction, disrupt sleep, reduce physical activity, and trigger social isolation. This study uses a qualitative method by utilizing the theory of interpersonal relationship needs, which highlights individual relationships in achieving certain satisfaction under existing conditions. Students who experience an increase in the level of addiction to the game tend to experience disturbances in maintaining a balance between real life and virtual life. The impact includes decreased productivity in daily activities and difficulties in communicating directly with others. Based on the results of the research that has been conducted, it can be concluded that the Mobile Legends online game has a significant impact on intrapersonal communication of Communication Science students of Mulawarman University class of 2017. These impacts include increased multitasking skills, improved strategic thinking skills, and improved emotional management skills.

**Keywords:** Games, Mobile Legends, Negative, Positive

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan jaman dalam teknologi kini semakin cepat berkembang, di era globalisasi saat ini teknologi yang sangat terkenal pada masa ini adalah teknologi digital. Teknologi digital merupakan aspek penting dari faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, teknologi digital memasuki kehidupan perkembangan anak-anak. Hal ini menyerang banyak tahap perkembangan yang seharusnya dicapai seorang anak. Teknologi dijadikan hidup seseorang lebih cepat (instan) dan lebih produktif. Contoh dari teknologi digital ialah berupa gadget. Pada zaman dahulu gadget hanya digunakan oleh masyarakat menengah ke atas, kini gadget bisa digunakan oleh seluruh masyarakat. Mulai dari masyarakat menengah atas hingga menengah bawah (Anggraeni, 2019). Dari mulai terciptanya gadget yang hanya bisa digunakan untuk memberikan kabar saja, pada saat ini gadget dapat digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan melalui internet dan website. Tidak hanya itu gadget juga bisa di gunakan untuk bermain game online saat waktu senggang.

Kemajuan jaman dalam teknologi kini semakin cepat berkembang, di era globalisasi saat ini teknologi yang sangat terkenal pada masa ini adalah teknologi digital. Teknologi digital merupakan aspek penting dari faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, teknologi digital memasuki kehidupan perkembangan anak-anak. Hal ini menyerang banyak tahap perkembangan yang seharusnya dicapai seorang anak. Teknologi dijadikan hidup seseorang lebih cepat (instan) dan lebih produktif (Alia & Irwansyah, 2018). Contoh dari teknologi digital ialah berupa gadget. Pada zaman dahulu gadget hanya digunakan oleh masyarakat menengah ke atas, kini gadget bisa digunakan oleh seluruh masyarakat. Mulai dari masyarakat menengah atas hingga menengah bawah (Anggraeni, 2019). Dari mulai terciptanya gadget yang hanya bisa digunakan untuk memberikan kabar saja, pada saat ini gadget dapat digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan melalui internet dan website. Tidak hanya itu gadget juga bisa digunakan untuk bermain game online dikala sedang bosan

Dalam perubahan zaman yang berjalan sangat cepat tentunya akan memberikan dampak positif dan negatifnya. Perubahan zaman juga tidak bisa dihentikan dengan cara apa pun, bahkan semakin kita berusaha menghentikannya, semakin besar dampaknya. Bisa diambil contoh dari perubahan zaman dahulu dan sekarang, jaman dahulu pendidikan di kampus hanya ada pembelajaran tatap muka saja tidak ada pembelajaran online, namun setelah adanya pandemi covid-19 kini pendidikan bisa dilakukan secara online di rumah atau tidak tatap muka. Contoh lain dari perubahan zaman yaitu zaman dulu juga seorang guru hanya menjelaskan saja pembelajaran menggunakan buku cetak dengan metode ceramah, kini dengan perubahan zaman yang semakin maju teknologinya seorang guru bisa membuat animasi dengan sangat kreatif untuk siswa-siswinya agar tidak jenuh dengan pembelajaran. Bukan hanya itu saja teknologi tidak digunakan semata – mata hanya untuk mencari informasi, kini teknologi dapat digunakan untuk bermain game online.

Game Mobile Legends menunjukkan bahwa dampak individu dapat dipengaruhi dengan bagaimana sikap dari pemainnya, acuh terhadap lingkungannya, boros dalam segi waktu dan ekonomi, namun bisa mendapatkan teman baru, dan menambah wawasan dalam teknologi. Selain itu, penelitian Riska & Budiyo, (2021) yang menyatakan bahwa game Mobile Legends berdampak pada interaksi sosial remaja dampaknya ialah mudah emosi, menyia-nyaiakan waktu, mengabaikan perintah orang tua.

Alasan dari peneliti untuk mengambil kasus ini untuk diangkat menjadi penelitian dikarenakan peneliti tertarik untuk mengkaji dampak intrapersonal dari Mobile Legends di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2017. Menurut peneliti Mobile Legends, seperti banyak permainan seluler lainnya, dapat memiliki dampak negatif terhadap mahasiswa. Permainan ini dapat mengakibatkan penurunan produktivitas akademis karena mahasiswa mungkin menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game daripada fokus pada studi

mereka. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, menyelesaikan tugas, atau berpartisipasi dalam kegiatan akademis lainnya dapat terbuang karena keterlibatan yang berlebihan dalam Mobile Legends. Selain itu, game ini dapat memicu kecanduan, yang dapat mengakibatkan penurunan kualitas tidur, kurangnya olahraga, dan bahkan isolasi sosial, semua faktor yang dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental dan fisik mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori kebutuhan hubungan interpersonal. Teori ini menjelaskan tentang adanya hubungan yang terjadi antar individu yang harus menghadirkan sesuatu dalam kondisi tertentu agar dapat menghasilkan sesuatu yang menyenangkan.

## **Kerangka Dasar Teori**

### **Komunikasi Intrapersonal**

Komunikasi intrapersonal atau yang biasa di kenal dengan komunikasi intrapribadi (diri sendiri) salah satu proses komunikasi yang sering terjadi pada individu dalam menyikapi lingkungannya. Komunikasi intrapersonal sering kali terbentuk di dalam kepala individu bahkan ketika bersama orang lain, berupa mengolah informasi melalui pancaindra hingga sistem syaraf. Seperti melamun, berkhayal, berdoa, berpikir dan lain-lain. Hal ini sangat dibutuhkan oleh siapa saja untuk memahami diri sendiri, karena komunikasi intrapersonal ini sering terjadi dan terus berulang setiap harinya. Maka dari itu komunikasi intrapersonal bukan hanya sekedar berbicara dengan diri sendiri, melainkan lebih luas konteks pemaknaannya (Lynn & Richard, 2017).

Teori komunikasi intrapersonal kerap kali menelaah peran yang ada pada kognisi di setiap perilaku manusia. Pengambilan keputusan, simbol dan makna, keterlibatan ego dan persuasi terjadi di dalam komunikasi intrapersonal. Komunikasi intrapersonal dibedakan dari konteks lain yang memungkinkan komunikator untuk menghasilkan atribut perihail diri mereka sendiri. Setiap individu mempunyai kemampuan untuk menilai diri mereka sendiri. Dari gambaran tubuh untuk berkompetensi, orang selalu membentuk atribut itu. Komunikasi intrapersonal merupakan level awal dalam berkomunikasi, karena komunikasi ini membantu keberhasilan komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, serta komunikasi organisasi (Arbi, 2016).

Komunikasi intrapersonal merupakan suatu proses pengolahan informasi di setiap individu, bagaimana orang menerima informasi, mengolahnya, menyimpannya dan menghasilkannya kembali. Menurut Jalaludin Rakhmat yang mana ada empat tahap yang terjadi seperti sensasi, persepsi, memori dan berpikir (Rakhmat, 2009).

#### **1. Sensasi**

Tahap pertama dalam penerimaan informasi adalah sensasi. Sensasi berasal dari kata sense, yang artinya suatu kemampuan yang menyerap dan menghubungkan segala hal yang diinformasikan oleh panca indra dengan lingkungannya. Informasi yang dimasuki oleh pancaindra disebut stimulus yang akhirnya menghasilkan proses sensasi. Dengan demikian sensasi adalah menangkap stimulus atau rangsangan.

Pada komunikasi intrapersonal terjadi proses sensorik di mana ketika organ sensorik mengubah informasi menjadi impuls saraf dalam bahasa yang dapat dipahami oleh otak. Yang artinya sensasi di sini tidak lagi memerlukan suatu simbolis atau konseptual karena yang paling utama itu sensasi berhubungan langsung dengan kegiatan alat indra.

#### **2. Persepsi**

Persepsi merupakan pengalaman mengenai objek, insiden atau peristiwa, hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi serta menafsirkan pesan. Dapat diartikan juga persepsi sebagai penyampaian makna pada serapan dari setiap panca indra. Persepsi dapat dipengaruhi oleh sensasi karena sensasi merupakan bagian dari persepsi. Selain itu persepsi juga dapat dipengaruhi oleh perhatian, harapan, motivasi dan ingatan. Salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu perhatian. Perhatian terjadi apabila individu berkonsentrasi kepada salah satu indra dan mengesampingkan stimulus dari indra yang lainnya.

### **3. Memori**

Memori berperan penting dalam komunikasi intrapersonal untuk mempengaruhi baik persepsi (dengan menyediakan kerangka rujukan) maupun berpikir. Memori itu sendiri ialah suatu sistem yang sudah berstruktur yang akhirnya menyebabkan organisme bisa menerima fakta tentang dunia dan menggunakan ilmunya untuk membina perilakunya. Kerap kali stimulus datang, maka stimulus itu tanpa sadar atau tidak sudah direkam.

Karna kapasitas memori manusia itu diciptakan sangat besar hanya saja sedikit orang yang sanggup atau paham menggunakan memorinya dengan sebaik-baiknya. Apa yang sudah tersimpan di dalam memori maka akan mempengaruhi pemaknaan atau persepsi seseorang terhadap akan hal di waktu yang berbeda. Pada kerja memori terjadi tiga proses yaitu perekaman, penyimpanan serta pemanggilan.

### **4. Berpikir**

Berpikir dapat memanipulasi suatu unsur lingkungan dengan menggunakan lambang atau simbol yang tidak perlu langsung melakukan kegiatan yang tampak. Karena dalam berpikir individu melibatkan semua dari tiga proses yaitu sensasi, berpikir dan memori. Ketika seseorang berpikir maka memerlukan yang namanya penggunaan lambang, visual ataupun grafis. Fungsinya dilakukan untuk memahami realita yang terjadi dalam mengambil keputusan, memecahkan persoalan dan menghasilkan yang baru. Secara garis besarnya terdapat dua macam berpikir yaitu berpikir autistik contohnya melamun atau berkhayal serta berpikir realistik yang mana dibagi lagi menjadi tiga jenis: deduktif, induktif dan evaluatif.

#### **Teori Dialektika Relasional**

Menurut Baxter (2004), Teori ini menjelaskan bagaimana individu-individu dalam suatu masyarakat selalu didorong oleh kekuatan – kekuatan berbeda yang kemudian secara dialektis mengiringi suatu hubungan. Masyarakat adalah jaringan kontradiksi. Ketidakpuasan dengan penelitian interpersonal, di mana wacana tentang keterbukaan, kepastian, dan keterkaitan diistimewakan ketika wacana tentang ketidakpastian, menyebabkan teori dialektika. Tiga dialektika mempengaruhi hubungan interpersonal:

##### **a. Keterkaitan dan Perpisahan**

Semua interaksi tegang karena keterkaitan dan konflik isolasi. Setiap kemitraan memiliki paradoks ini karena setiap orang itu unik.

##### **b. Kepastian dan Ketidakpastian**

Kebutuhan orang akan variasi dan kejutan. Kegembiraan membutuhkan kerahasiaan, kegembiraan, dan kejutan, yang diinginkan orang. Kemitraan yang membosankan, rapuh, dan tidak emosional tidak memiliki variasi.

##### **c. Keterbukaan dan Ketertutupan**

Seseorang ingin mengatakan segalanya tetapi ingin pribadi. Hubungan yang ideal terbuka. Paradoks ini menekankan perlindungan diri terhadap data pribadi dan komunikasi.

Setiap hubungan memiliki pertentangan yang seolah – olah bertentangan sehingga kita membutuhkan komunikasi atau percakapan untuk mengendalikan, menciptakan, dan menyelesaikan konflik. Teori dialektika relasional menunjukkan bahwa, setiap individu pada usia remaja yang melakukan kegiatan bermain game online secara terus – menerus tanpa batas waktu hingga terjadi kebiasaan yang tidak bisa ditinggalkan selain bermanfaat untuk menghibur diri, tetapi juga dapat menimbulkan kontradiksi antar suatu hubungan.

Sehingga, diperlukan pengawasan dan penyelesaian yang benar agar tidak memicu kecanduan yang lebih berat (Fiscarina dan Soetikno, 2021). Sehingga kaitan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan teori dialektika rasional tersebut adalah bahwa teori dialektika rasional cukup jelas untuk menerangkan terkait penggambaran dari hubungan antara dua orang dalam suatu komunitas selalu didorong oleh faktor unik dari masing-masing orang, yang kemudian berinteraksi untuk mendukung suatu hubungan. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk menggambarkan bahwa adanya dorongan kekuatan yang berbeda – beda dari segi

pertemanan yang bermain game online, yang kemudian memunculkan konflik interpersonal dari keduanya. Konflik tersebut adalah dari salah satu individu yang memiliki tujuan yang berbeda. Hal ini, dilihat melalui cara berpikir, penyelesaian masalah, interaksi antar individu, dan lainnya.

## **Komunikasi**

Komunikasi yaitu berasal dari bahasa Inggris yaitu Communication yang berasal dari Bahasa latin communication dan bersumber dari kata communis yang berarti sama makna. Kesamaan makna menunjukkan bahwa komunikator dan komunikan memahami apa yang dikomunikasikan. Ini menunjukkan bahwa kita berusaha membuat pesan yang kita berikan kepada orang lain ke dalam pemikiran kita sendiri. Artinya komunikasi merupakan aktivitas orang dan pertukaran sebuah informasi kepada orang lain yang saling membutuhkan. Pada umumnya manusia tidak dapat hidup sendiri dan selalu bergantung pada lainnya. Adapun definisi komunikasi yang sangat luas dari beberapa pandangan.

Menurut Gode (1959) Komunikasi adalah suatu proses yang membuat sesuatu dan yang semula dimiliki oleh seseorang menjadi dimiliki oleh dua orang atau lebih (Ariyanto, 2021). Ada juga definisi lain Harold Laswell sebagaimana dikutip oleh Ariyanto yang di dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi bahwasanya “Komunikasi merupakan suatu proses dijelaskan “siapa”, “mengatakan apa”, “dengan saluran apa” (Ariyanto 2021). Dalam pengertian para ahli, yang disimpulkan bahwa komunikasi adalah pesan atau perencanaan dalam diberikan suatu atau sebuah informasi yang dijadikan rancangan seseorang untuk digunakan mengubah sebuah perilaku orang lain dengan apa yang disampaikan komunikator.

## **Games**

Pengertian game berarti “hiburan”. Game bisa di artikan sebagai kepuasan dan aksi permainannya. Game menurut bahasa adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan di lakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual, yang di mainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, sebuah permainan yang menggunakan data atau paket data internet atau menggunakan sebuah jaringan. Game terdiri dari game offline dan online, yang mana game online tidak ada hentinya untuk memainkannya.

Game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Hingga menjadi pesat berkembang, yang dulunya berskala kecil sekarang menjadi internet yang berkembang hingga sekarang. Game online menjalani perkembangan yang pesat baik dari segi teknologinya. Game online sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain.

Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handled, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari – hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Berdasarkan dari definisi di atas Game merupakan suatu yang dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang kalah dan ada yang menang. Sedangkan game online adalah

sebuah permainan yang di mainkan di dalam suatu jaringan atau internet. Khususnya dalam game online (Mobile Legends) ini telah menjadikan ajang untuk saling bersaing dengan orang lain dan merasa bangga apabila mereka terlihat lebih di dibandingkan teman-temannya.

## **METODE PENELITIAN**

Penulis menggunakan metode kualitatif dalam mengerjakan penelitian ini. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Penelitian ini bersifat interpretatif menggunakan pendekatan kualitatif, metode kualitatif memungkinkan peneliti mendekati data sehingga mampu mengembangkan komponen-komponen keterangan yang analitis, konseptual dan kategoris dari data itu sendiri dan bukannya teknik-teknik yang telah dikonsepsikan sebelumnya. Tersusun secara kaku dan dikuantifikasikan secara tinggi yang memasukkan dunia sosial empiris ke dalam definisi operasional yang telah disusun peneliti.

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan berupa wawancara dan dokumentasi atau gambar. Mengingat sifat dan spesifikasi penelitian ini, penelitian deskriptif kualitatif merupakan metodologi yang paling tepat untuk digunakan dalam rangka membantu peneliti dalam memberikan gambaran dan data yang diperlukan berdasarkan fakta-fakta yang ada terkait dengan dampak Mobile Legends yang melibatkan mahasiswa dari Universitas Mulawarman di Samarinda. Teknik penelitian yang disebut penelitian kualitatif digunakan untuk menilai keadaan bahan alami (Sugiyono, 2018). Dengan melakukan penelitian deskriptif, informasi dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, gambar, dan bukan data numerik. Cuplikan data dari laporan studi akan digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang bagaimana laporan akan disajikan. Referensi dan informasi ini dikumpulkan melalui catatan lapangan, gambar, rekaman, dan catatan resmi lainnya. Sumber data merupakan suatu subjek yang di mana data tersebut dapat diperoleh (Sugiyono, 2018). Dalam melakukan penelitian, sumber data merupakan penentu kelangsungan penelitian, dan sumber data yang diperoleh akurat, objektif dan bernilai rinci, memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian, dan baik untuk tujuan.

### **1. Data Primer**

Data primer merupakan sumber data yang secara langsung mengirimkan data kepada pengumpul data, menurut (Sugiyono, 2018). Peneliti secara pribadi mengumpulkan data dari sumber asli atau lokasi penelitian yang bersangkutan. Hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber yang berpengetahuan tentang materi pelajaran digunakan oleh peneliti sebagai data primer.

### **2. Data Sekunder**

Data sekunder sebagai data yang mendukung keperluan data primer. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen seperti dari buku, jurnal, penelitian skripsi terdahulu, atau referensi dari internet. Dalam penelitian data sekunder, data sekunder berbentuk dokumentasi dan didefinisikan sebagai data yang melengkapi, menjelaskan, dan memiliki hubungan yang erat dengan materi primer. Informasi ini dikumpulkan melalui ulasan sastra dari berbagai publikasi dan catatan yang terkait dengan subjek, selain materi yang diperoleh dari internet.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti menyajikan data yang telah dianalisis untuk mendukung penelitian yang telah dilakukan mengenai komunikasi interpersonal. Berdasarkan indikator studi yang diangkat, Keterkaitan dan Perpisahan, Kepastian dan Ketidakpastian dan Keterbukaan dan Ketertutupan

menjadi kunci dari penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa dampak game online Mobile Legends terhadap komunikasi intrapersonal mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman angkatan 2017. Beberapa dampak tersebut antara lain peningkatan kemampuan multitasking, peningkatan kemampuan mengambil keputusan secara cepat, serta peningkatan kemampuan berpikir strategis.

### **1. Connectedness dan Separateness (Keterkaitan dan Perpisahan):**

- a) Connectedness (Keterkaitan): Ini adalah keinginan kita untuk merasa dekat dengan pasangan. Ketika kita merasa terhubung, kita cenderung berbagi lebih banyak waktu bersama, berbicara tentang perasaan kita, dan membangun ikatan emosional. Keterkaitan ini menciptakan keintiman.
- b) Separateness (Perpisahan): Namun, terkadang kita juga membutuhkan ruang pribadi. Perasaan independen dan kebutuhan akan otonomi membuat kita ingin menjaga jarak dan memiliki waktu sendiri. Ini adalah momen ketika kita merasa perlu untuk melepaskan diri dari ketergantungan pada pasangan.

### **2. Certainty dan Uncertainty (Kepastian dan Ketidakpastian):**

- a) Certainty (Kepastian): Kita ingin tahu apa yang diharapkan dari pasangan kita dan bagaimana perasaan kita terhadap mereka. Kepastian memberikan rasa aman dan stabilitas dalam hubungan. Kita mencari kejelasan tentang masa depan dan peran kita dalam hubungan ini.
- b) Uncertainty (Ketidakpastian): Namun, ketidakpastian juga ada dalam hubungan. Terkadang kita tidak tahu apa yang akan terjadi selanjutnya. Ketidakpastian bisa menjadi menarik karena menantang kita untuk beradaptasi dengan perubahan dan menghadapi situasi yang tidak terduga.

### **3. Openness dan Closedness (Keterbukaan dan Ketertutupan):**

- a) Openness (Keterbukaan): Keterbukaan melibatkan berbicara tentang perasaan kita, berbagi pengalaman, dan transparansi. Ini memperkuat hubungan dan membangun kepercayaan. Kita ingin merasa diterima apa adanya oleh pasangan kita.
- b) Closedness (Ketertutupan): Terkadang kita ingin menjaga privasi dan menyimpan rahasia. Batasan informasi yang kita bagikan juga merupakan bagian dari ketertutupan. Ketertutupan ini bisa melindungi kita dari kerentanan dan memungkinkan kita untuk menjaga sebagian dari diri kita sendiri.

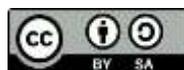
## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game online Mobile Legends memiliki dampak yang signifikan terhadap komunikasi intrapersonal mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman angkatan 2017. Dampak tersebut antara lain adalah peningkatan kemampuan multitasking, peningkatan kemampuan berpikir strategis, serta peningkatan kemampuan mengelola emosi. Dampak positif yang terjadi adalah adanya peningkatan kemampuan multitasking pada mahasiswa. Dalam bermain Mobile Legends, mahasiswa dituntut untuk dapat melakukan beberapa hal secara bersamaan, seperti mengatur strategi permainan, berkomunikasi dengan tim, dan mengontrol karakter dalam permainan. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan multitasking yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia kerja di masa depan. Selain itu, bermain Mobile Legends juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir strategis mahasiswa. Dalam permainan ini, mahasiswa dituntut untuk dapat merencanakan strategi permainan, mengatur timing yang tepat, serta berkolaborasi dengan tim untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir strategis yang berguna dalam menghadapi berbagai situasi dan masalah dalam kehidupan. Namun, terdapat juga dampak negatif dari bermain Mobile Legends terhadap komunikasi intrapersonal mahasiswa. Salah satunya adalah peningkatan tingkat kecanduan terhadap permainan tersebut,

yang dapat mengganggu keseimbangan antara kehidupan nyata dan kehidupan virtual. Hal ini dapat menyebabkan mahasiswa menjadi kurang produktif dalam kegiatan sehari-hari dan kurang mampu dalam berkomunikasi secara langsung dengan orang lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Riska & Budiyo, W. K. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899-907.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430-441.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Arikunto, Suharsimi, (2016), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardianto, E. (2014). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2014
- Lynn H.Turner dan Richard West (2017). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, 5 ed. : Salemba Humanika, 2017
- Armawati Arbi (2016). “Manajemen Komunikasi Intrapribadi (KIP)”, *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1
- Jalaludin Rakhmat (2009), *Psikologi Komunikasi* : PT. Remaja Rosdakarya, 2009
- Rahmiana (2019). *Komunikasi Intrapersonal Dalam Komunikasi Islam*. *Jurnal Peurawi Media Kajian Komunikasi Islam* 2, no. 1
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899-907.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.
- Scharp, K. M., & Thomas, L. J. (2021). *Relational dialectics theory: A dialogic theory of meaning-making*. In *Engaging theories in interpersonal communication* (pp. 194-205). Routledge.
- Baxter, L. A. (2004). *A tale of two voices: Relational dialectics theory*. *Journal of Family Communication*, 4(3-4), 181-192.



**This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.**