

Dampak Komunitas Digital terhadap Degradasi Moral pada Kelompok Remaja Kota Pekanbaru

Winny Wirdiyanti ^{1*}, Dheo Yudha Kusuma ², Santoso ³

^{1, 2, 3} Program Studi Psikologi Islam, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

* winnywirdiyanti@gmail.com

Abstract

Perkembangan teknologi digital telah memperluas ruang interaksi sosial remaja melalui berbagai komunitas digital, termasuk komunitas permainan daring. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak keterlibatan remaja dalam komunitas permainan Mobile Legends terhadap perilaku moral mereka di Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semiterstruktur, dan dokumentasi yang melibatkan remaja yang aktif bermain dan berinteraksi dalam komunitas Mobile Legends di Kota Pekanbaru. Data dianalisis secara interaktif melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian mengungkapkan empat tema utama, yaitu melemahnya empati dan etika sosial, krisis identitas dan pergeseran nilai, kecenderungan kecanduan permainan daring, serta perilaku menyimpang. Temuan tersebut tercermin dalam penggunaan bahasa kasar, perilaku toksik, perundungan, rasisme, konflik, penipuan, penyesuaian perilaku terhadap norma kelompok, serta aktivitas bermain yang berlebihan hingga dapat mengganggu tanggung jawab sehari-hari. Isolasi sosial tidak ditemukan sebagai dampak yang dominan karena para informan tetap memanfaatkan komunitas sebagai ruang untuk berkomunikasi, bekerja sama, memperoleh dukungan sosial, dan berbagi pengalaman. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pengaruh komunitas Mobile Legends terhadap perilaku moral remaja di Kota Pekanbaru tidak sepenuhnya negatif, tetapi dipengaruhi oleh kualitas interaksi, norma kelompok, pengendalian emosi, dan kemampuan regulasi diri. Penelitian ini menekankan pentingnya penguatan literasi digital, etika komunikasi, pengendalian diri, serta pendampingan dari keluarga, sekolah, dan pengelola komunitas untuk mendorong keterlibatan yang lebih bertanggung jawab dalam ruang digital.

Keywords: *Digital Community, Moral Degradation, Teenagers*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu berkomunikasi dan berinteraksi. Remaja merupakan salah satu kelompok yang paling akrab dengan penggunaan media digital, seperti jejaring sosial, aplikasi percakapan, komunitas permainan daring, serta berbagai *platform* digital lainnya (Wong et al., 2022). Keberadaan komunitas digital memberikan banyak manfaat, antara lain mempermudah komunikasi, mempercepat pertukaran informasi, dan memperluas hubungan sosial (Hamilton et al., 2023). Meskipun demikian, keterlibatan dalam komunitas digital juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila tidak disertai dengan kemampuan menggunakan media digital secara bijak dan bertanggung jawab (Shannon et al., 2022).

Penggunaan internet di Kota Pekanbaru terus mengalami peningkatan, terutama di kalangan remaja. Sebuah penelitian yang melibatkan 510 remaja di Pekanbaru menunjukkan bahwa tingkat penggunaan internet pada kelompok remaja tergolong sangat tinggi (Fikri et al., 2024). Penelitian

tersebut merujuk pada survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia yang mengungkapkan bahwa 99,16% remaja berusia 13–18 tahun telah menggunakan internet (Fikri et al., 2024). Tingginya angka tersebut menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok yang sangat aktif menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari sehingga intensitas interaksi melalui komunitas digital juga semakin meningkat (Fikri et al., 2024).

Komunitas digital menjadi salah satu wadah bagi remaja untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Putri et al., 2025). Melalui komunitas tersebut, remaja dapat berdiskusi, berbagi pengalaman, menyampaikan pendapat, dan membangun hubungan sosial dengan individu lain (Putri et al., 2025). Namun, interaksi yang berlangsung secara terus-menerus juga berpotensi mempengaruhi perilaku remaja. Penggunaan bahasa yang tidak santun, tindakan saling mengejek, *cyberbullying*, penyebaran ujaran kebencian, serta rendahnya penghargaan terhadap orang lain merupakan beberapa perilaku yang sering ditemukan dalam ruang digital (Luthfi et al., 2024). Apabila perilaku tersebut terus dilakukan dan dianggap sebagai sesuatu yang wajar, kondisi tersebut berisiko melemahkan nilai-nilai moral di kalangan remaja (Luthfi et al., 2024).

Masa remaja merupakan fase perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial (Veenstra, 2025). Dalam perkembangan masyarakat saat ini, lingkungan digital memiliki pengaruh yang besar terhadap pembentukan cara berpikir, bersikap, dan berperilaku (Avci et al., 2025). Remaja cenderung mengamati dan meniru perilaku yang sering mereka lihat serta terima dalam lingkungan digital (Zillich & Wunderlich, 2024). Oleh karena itu, komunitas digital dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan moral remaja, bergantung pada pola komunikasi, norma kelompok, serta bentuk interaksi yang berkembang di antara anggotanya (Khare et al., 2025).

Secara konseptual, moral remaja dalam penelitian ini dipahami sebagai perilaku yang mencerminkan kemampuan individu dalam memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai yang baik ketika berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Dalam lingkungan digital, perilaku yang bertanggung jawab tidak hanya ditentukan oleh kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga oleh kesadaran etis terhadap konsekuensi tindakan yang dilakukan di ruang digital serta tanggung jawab sosial terhadap pengguna lainnya (Putri et al., 2025). Literasi digital juga mencakup dimensi sosial-emosional yang berkaitan dengan kesadaran etis, interaksi sosial, hak dan kewajiban sebagai warga digital, serta kemampuan mengendalikan diri ketika menggunakan media digital (Nurrohmah et al., 2026). Penguatan literasi digital pada remaja juga perlu diarahkan pada pembentukan kemampuan berpikir kritis dan etika bermedia agar remaja mampu bersikap secara bijak ketika menghadapi berbagai bentuk informasi dan interaksi digital (Nuralisa & Lestari, 2026).

Berdasarkan landasan tersebut, kondisi moral remaja dalam penelitian ini diamati melalui lima indikator, yaitu etika komunikasi, tanggung jawab, kepedulian sosial, pengendalian emosi, dan sikap menghargai orang lain. Etika komunikasi berkaitan dengan kemampuan remaja menggunakan bahasa yang santun, menghindari ujaran yang merendahkan, serta mempertimbangkan dampak pesan yang disampaikan kepada orang lain sebagai bagian dari kesadaran etis dalam berinteraksi di ruang digital (Putri et al., 2025; Nurrohmah et al., 2026).

Tanggung jawab berkaitan dengan kesadaran terhadap konsekuensi tindakan digital, termasuk kehati-hatian dalam menyampaikan informasi, membuat komentar, dan melakukan tindakan yang dapat berdampak terhadap pengguna lainnya (Putri et al., 2025). Kepedulian sosial tercermin melalui kemampuan memperhatikan dampak tindakan terhadap orang lain, berinteraksi secara konstruktif, serta membangun lingkungan digital yang sehat dan tidak merugikan anggota komunitas lainnya (Putri et al., 2025). Pengendalian emosi berkaitan dengan

kemampuan individu dalam mengendalikan diri ketika menghadapi perbedaan pendapat, konflik, provokasi, maupun situasi kompetitif dalam interaksi digital (Nurrohmah et al., 2026). Sikap menghargai orang lain tercermin melalui kesediaan untuk menghormati hak, pendapat, perbedaan, dan keberadaan pengguna lain dalam kehidupan sosial digital (Nurrohmah et al., 2026).

Sehingga, penurunan pada lima aspek tersebut dapat digunakan untuk menggambarkan kecenderungan melemahnya perilaku moral remaja dalam interaksi sosial digital. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial dan komunitas digital, semakin besar pula pengaruhnya terhadap perilaku remaja, khususnya dalam etika berkomunikasi, pengendalian emosi, serta hubungan sosial dengan orang lain (Ningsih et al., 2023; Perry et al., 2023). Di sisi lain, penggunaan media digital secara konstruktif dapat membantu remaja memperoleh informasi, meningkatkan keterampilan, mengembangkan kreativitas, dan memperluas jaringan pertemanan (Pramudita et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dampak komunitas digital sangat bergantung pada tujuan penggunaan, pola interaksi, jenis konten yang dikonsumsi, serta kemampuan pengguna dalam mengendalikan aktivitas digitalnya (Pramudita et al., 2025).

Kajian mengenai penurunan moral di kalangan remaja juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat mengakibatkan melemahnya etika, rasa tanggung jawab, kepedulian terhadap sesama, serta meningkatnya perilaku menyimpang di media sosial (Fadhila, 2024). Oleh karena itu, keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial mempunyai peran penting dalam memberikan pendampingan, pengawasan, dan pendidikan literasi digital kepada remaja agar mereka mampu menggunakan media digital secara bijak dan bertanggung jawab (Fadhila, 2024; Nuralisa & Lestari, 2026).

Pekanbaru merupakan salah satu daerah dengan jumlah pengguna internet dan media sosial yang cukup signifikan, terutama di kalangan remaja (Fikri et al., 2024). Banyak remaja aktif terlibat dalam berbagai komunitas digital, baik melalui media sosial, kelompok percakapan, komunitas berbasis hobi, maupun komunitas permainan daring. Kondisi tersebut penting untuk diteliti karena pola interaksi yang terbentuk dalam komunitas digital berpotensi mempengaruhi perilaku moral remaja, baik ketika berkomunikasi di ruang digital maupun ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada konteks penelitian ini, perhatian khusus diberikan pada komunitas *gaming*, terutama komunitas permainan *Mobile Legends*. Komunitas *gaming* tidak hanya berfungsi sebagai ruang untuk bermain, tetapi juga menjadi lingkungan sosial digital tempat remaja berkomunikasi, bekerjasama, berkompetisi, membentuk kelompok, dan berinteraksi secara berulang dengan pemain lainnya. Interaksi dalam permainan *Mobile Legends* juga memiliki karakteristik tersendiri karena melibatkan pembagian peran dalam tim, komunikasi selama pertandingan, sistem peringkat, kompetisi antar pemain, serta berbagai bentuk respons terhadap kemenangan maupun kekalahan. Interaksi tersebut dapat membangun kerjasama dan solidaritas, tetapi juga dapat memunculkan perilaku komunikasi *toxic*, seperti penghinaan, provokasi, penggunaan kata-kata kasar, dan konflik antar pemain (Zaad & Arni, 2025; Fikri & Herna, 2025).

Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas hubungan penggunaan internet atau media sosial dengan perilaku remaja, sebagian besar penelitian masih berfokus pada intensitas penggunaan media sosial, kecanduan internet, *cyberbullying*, atau perubahan perilaku remaja secara umum. Penelitian terdahulu belum banyak mengkaji komunitas digital sebagai suatu lingkungan sosial yang memiliki norma, pola komunikasi, tekanan kelompok, serta kebiasaan interaksi yang dapat mempengaruhi moral remaja. Kesenjangan penelitian tersebut tidak hanya

berkaitan dengan konteks lokasi penelitian di Kota Pekanbaru, tetapi juga dengan jenis komunitas digital yang menjadi tempat berlangsungnya interaksi remaja.

Secara lebih khusus, kajian yang menempatkan komunitas *gaming*, terutama *Mobile Legends*, sebagai lingkungan sosial digital tersendiri masih perlu dikembangkan. Komunitas *Mobile Legends* memiliki karakteristik yang berbeda dari komunitas media sosial pada umumnya karena interaksi antar anggotanya berlangsung dalam situasi kompetitif, memiliki pembagian peran dalam tim, sistem peringkat yang membentuk hierarki permainan, pola komunikasi yang cepat selama pertandingan, serta tekanan untuk mencapai kemenangan. Kondisi tersebut memungkinkan terbentuknya norma, kebiasaan, dan mekanisme interaksi yang khas di antara para pemain. Penelitian mengenai *Mobile Legends* juga menunjukkan adanya perilaku komunikasi *toxic* berupa penghinaan dan provokasi serta kecenderungan pemain menyesuaikan perilakunya dengan lingkungan dan perilaku pemain lain yang mereka amati selama permainan (Zaad & Arni, 2025). Perilaku komunikasi *toxic* juga menjadi bagian dari dinamika interaksi antar pemain *Mobile Legends* yang dapat mempengaruhi pola komunikasi dalam komunitas permainan tersebut (Fikrih & Herna, 2025).

Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji dampak komunitas digital terhadap penurunan moral remaja di Kota Pekanbaru masih terbatas. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai bagaimana keterlibatan dan interaksi remaja dalam komunitas digital, khususnya komunitas *gaming Mobile Legends*, berhubungan dengan perubahan etika komunikasi, tanggung jawab, kepedulian sosial, pengendalian emosi, serta penghargaan terhadap orang lain. Kesenjangan tersebut penting dikaji karena komunitas *gaming* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi telah berkembang menjadi lingkungan sosial digital yang memungkinkan remaja berinteraksi secara intensif dan membentuk kebiasaan perilaku tertentu.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penempatan komunitas digital bukan hanya sebagai media komunikasi, tetapi sebagai lingkungan sosial digital yang dapat membentuk norma, kebiasaan, dan perilaku anggotanya. Kebaruan penelitian juga terletak pada perhatian terhadap komunitas *gaming*, khususnya *Mobile Legends*, sebagai lingkungan sosial yang memiliki pola komunikasi, pembagian peran, hierarki permainan, tekanan kompetitif, serta norma interaksi yang berbeda dari komunitas digital lainnya. Penelitian ini juga secara khusus mengkaji dampak interaksi dalam komunitas digital terhadap penurunan moral remaja di Kota Pekanbaru dengan memperhatikan beberapa indikator moral, seperti kesantunan atau etika berkomunikasi, tanggung jawab, kepedulian terhadap sesama, pengendalian emosi, dan penghargaan terhadap orang lain. Fokus tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih kontekstual mengenai hubungan antara kehidupan sosial digital dan perkembangan moral remaja.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak komunitas digital terhadap penurunan moral di kalangan remaja di Kota Pekanbaru. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat keterlibatan remaja dalam komunitas digital, menganalisis kondisi moral remaja, serta mengetahui dampak keterlibatan dalam komunitas digital terhadap etika komunikasi, tanggung jawab, kepedulian sosial, pengendalian emosi, dan sikap menghargai orang lain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi orang tua, pendidik, sekolah, dan masyarakat dalam merancang pendampingan serta pendidikan literasi digital yang dapat membantu remaja menggunakan komunitas digital secara lebih bijak, etis, dan bertanggung jawab.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai aktivitas remaja dalam komunitas digital permainan *Mobile Legends* serta dampaknya terhadap perilaku moral remaja di Kota Pekanbaru. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali pengalaman, pandangan, kebiasaan, dan perubahan perilaku informan berdasarkan kondisi yang mereka alami secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian dilaksanakan di Kota Pekanbaru dengan melibatkan remaja yang aktif menggunakan media digital dan tergabung dalam komunitas permainan *Mobile Legends*. Penentuan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan dan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pertimbangan pemilihan informan didasarkan pada keterlibatan informan dalam permainan dan komunitas *Mobile Legends* serta kemampuan informan memberikan informasi yang relevan mengenai pengalaman dan perilakunya selama berinteraksi dalam komunitas tersebut.

Kriteria informan dalam penelitian ini meliputi remaja yang berdomisili di Kota Pekanbaru, aktif memainkan *Mobile Legends*, tergabung atau sering berinteraksi dalam komunitas permainan tersebut, memiliki pengalaman berinteraksi dengan pemain lain, serta bersedia memberikan informasi mengenai pengalaman dan perilakunya selama mengikuti komunitas digital. Penentuan informan berdasarkan kriteria tersebut bertujuan agar data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data pendukung. Data primer diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara dan observasi, sedangkan data pendukung diperoleh dari berbagai dokumen, catatan, dan referensi yang berkaitan dengan komunitas digital serta perilaku moral remaja. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas informan ketika menggunakan permainan, pola komunikasi dengan sesama anggota komunitas, penggunaan bahasa, serta bentuk interaksi yang muncul selama permainan berlangsung.

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti yang didukung oleh pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi, dan dokumentasi. Pedoman wawancara dan lembar observasi disusun secara sistematis berdasarkan fokus penelitian dan lima indikator moral yang digunakan dalam penelitian, yaitu etika komunikasi, tanggung jawab, kepedulian sosial, pengendalian emosi, dan sikap menghargai orang lain.

Kisi-kisi wawancara mencakup aktivitas dalam komunitas *Mobile Legends*, pola dan etika komunikasi, bentuk tanggung jawab, kepedulian terhadap anggota komunitas dan lingkungan sosial, respons emosional ketika menghadapi kemenangan, kekalahan, konflik, atau provokasi, serta sikap informan dalam menghargai pemain lain. Lembar observasi disusun berdasarkan aspek yang sama sehingga hasil pengamatan dapat digunakan untuk melengkapi dan membandingkan informasi yang diperoleh melalui wawancara.

Wawancara dilakukan secara langsung dengan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur. Teknik tersebut memungkinkan peneliti menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sekaligus mengembangkan pertanyaan lanjutan berdasarkan jawaban dan pengalaman yang disampaikan oleh informan. Pertanyaan wawancara difokuskan pada intensitas penggunaan permainan, durasi bermain, bentuk komunikasi antaranggota komunitas, penggunaan bahasa ketika bermain, konflik yang terjadi, perubahan sikap dan emosi, serta

pengaruh komunitas permainan terhadap hubungan informan dengan keluarga, teman, dan lingkungan sosial.

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara, seperti catatan lapangan, tangkapan layar percakapan yang telah memperoleh izin, serta dokumentasi lain yang relevan dengan fokus penelitian. Penelitian ini memperhatikan aspek etika dalam proses pengumpulan dan penggunaan data informan. Sebelum pengumpulan data dilakukan, informan diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, bentuk keterlibatan, dan penggunaan informasi yang diberikan untuk kepentingan penelitian. Partisipasi informan dilakukan atas dasar kesediaan tanpa paksaan. Bagi informan yang masih berada di bawah tanggung jawab orang tua atau wali, pelaksanaan penelitian memperhatikan persetujuan dan perlindungan terhadap informan sesuai dengan kondisi penelitian. Identitas informan dijaga kerahasiaannya dengan tidak mencantumkan informasi pribadi yang dapat mengungkap identitas mereka dalam penyajian hasil penelitian. Dokumentasi berupa percakapan atau tangkapan layar hanya digunakan setelah memperoleh izin dan informasi pribadi yang terdapat di dalamnya disamarkan untuk menjaga privasi informan.

Keabsahan data diperiksa menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa informan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Perbandingan tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi kesamaan maupun perbedaan informasi yang diperoleh selama proses penelitian. Apabila ditemukan perbedaan data, peneliti melakukan pemeriksaan kembali terhadap hasil wawancara, catatan observasi, dan dokumen pendukung yang tersedia. Proses ini membantu peneliti memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai pengalaman dan perilaku informan. Langkah tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki kesesuaian, konsistensi, dan dapat dipercaya sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan sesuai dengan model analisis data interaktif (Miles et al., 2014). Pada tahap kondensasi data, peneliti menyeleksi, menyederhanakan, dan mengelompokkan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan fokus penelitian dan indikator moral yang digunakan.

Data yang telah dikondensasi selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian naratif berdasarkan tema-tema, seperti pola komunikasi, penggunaan bahasa, pengendalian emosi, tanggung jawab, kepedulian sosial, dan hubungan dengan lingkungan sekitar. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik dan memverifikasi kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul dari keseluruhan data dengan membandingkan kembali informasi yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi (Miles et al., 2014). Melalui tahapan tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan mendalam mengenai dampak komunitas digital permainan *Mobile Legends* terhadap degradasi moral remaja di Kota Pekanbaru.

Results

Data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif dengan menyeleksi dan mengelompokkan informasi berdasarkan kesamaan tema. Proses tersebut dilakukan untuk menemukan pola perilaku yang muncul secara berulang pada informan. Hasil

pengelompokan data menghasilkan empat tema utama, yaitu melemahnya empati dan etika sosial, krisis identitas dan nilai, kecenderungan kecanduan permainan daring, serta perilaku menyimpang. Keempat tema tersebut diperoleh dari kesesuaian informasi antara hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setiap tema menggambarkan bentuk perilaku yang ditemukan selama remaja terlibat dalam komunitas digital permainan *Mobile Legends*. Pengelompokan temuan tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengelompokan Temuan Penelitian

No.	Tema Temuan	Bentuk Perilaku yang Ditemukan	Keterangan Berdasarkan Data
1	Melemahnya empati dan etika sosial	Saling menghina, mengejek, melakukan perundungan, menggunakan bahasa kasar, candaan seksual, dan ungkapan bernuansa rasis	Informan menyampaikan adanya ketegangan, konflik, dan rasa tidak nyaman ketika bentuk komunikasi tersebut muncul selama permainan
2	Krisis identitas dan nilai	Penyesuaian bahasa, sikap, istilah, dan kebiasaan dengan pola interaksi yang berkembang dalam komunitas	Informan menggunakan dan menyesuaikan gaya komunikasi dengan kebiasaan yang berkembang di antara anggota komunitas
3	Kecenderungan kecanduan permainan daring	Menjadikan permainan sebagai hiburan, pelarian dari kejenuhan, dan sarana menghilangkan stres serta menggunakan waktu yang cukup besar untuk bermain	Informan menyampaikan bahwa waktu bermain dalam kondisi tertentu berkaitan dengan berkurangnya waktu belajar, istirahat, interaksi dengan keluarga, atau pelaksanaan kegiatan lain
4	Perilaku menyimpang	Penipuan, ujaran kebencian, tuduh-menuduh, perundungan, bahasa kasar, dan diskriminasi	Informan menyampaikan adanya pengalaman tidak nyaman serta berkurangnya kepercayaan terhadap anggota lain ketika perilaku tersebut terjadi

Tabel 1 menyajikan bentuk-bentuk perilaku yang ditemukan selama proses pengumpulan data. Penggunaan bahasa kasar, tindakan saling mengejek, perundungan, dan konflik antaranggota muncul dalam hasil wawancara maupun observasi. Informan juga menyampaikan adanya penyesuaian terhadap penggunaan istilah, gaya berbicara, dan cara memberikan respons kepada pemain lain yang berkembang dalam komunitas. Selain itu, permainan digunakan oleh informan sebagai sarana hiburan, komunikasi, penghilang kejenuhan, dan tempat berinteraksi dengan anggota komunitas lainnya. Data juga memuat pengalaman terkait ujaran kebencian, diskriminasi, tuduh-menuduh, serta tindakan yang menimbulkan ketidaknyamanan selama interaksi berlangsung.

Kesesuaian Hasil Wawancara dan Observasi

Data hasil wawancara kemudian dibandingkan dengan hasil observasi untuk mengetahui kesesuaian antara pengalaman yang disampaikan informan dan perilaku yang ditemukan selama interaksi dalam komunitas permainan *Mobile Legends*. Perbandingan tersebut dilakukan untuk melihat apakah informasi yang disampaikan informan sejalan dengan kondisi yang diamati secara langsung oleh peneliti. Selain itu, proses ini digunakan untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, maupun informasi tambahan yang muncul dari kedua teknik pengumpulan data. Apabila ditemukan perbedaan, peneliti melakukan penelaahan kembali terhadap catatan lapangan dan informasi yang diperoleh dari informan. Perbandingan tersebut digunakan sebagai bagian dari triangulasi teknik dalam pemeriksaan keabsahan data. Hasil perbandingan antara wawancara dan observasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kesesuaian Hasil Wawancara dan Observasi

Aspek	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
Penggunaan bahasa	Informan menyatakan bahwa bahasa kasar sering digunakan ketika permainan berlangsung	Ditemukan penggunaan kata-kata tidak sopan dalam komunikasi selama permainan

Aspek	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
Perundungan	Informan menyampaikan pernah mengalami atau menyaksikan tindakan perundungan	Ditemukan ejekan dan pernyataan yang merendahkan kemampuan pemain lain
Rasisme dan diskriminasi	Informan menyebutkan adanya penghinaan berdasarkan suku, daerah, bangsa, atau asal pemain	Ditemukan komunikasi yang memuat stereotip dan pernyataan diskriminatif
Dukungan sosial	Informan menyampaikan memperoleh saran, motivasi, bantuan, dan pengalaman dari anggota lain	Ditemukan komunikasi, kerjasama, koordinasi, dan aktivitas berbagi pengalaman antaranggota
Aturan komunitas	Informan menyatakan bahwa komunitas memiliki aturan yang melarang tindakan toxic dan penggunaan bahasa tidak sopan	Ditemukan teguran atau tindakan pengendalian terhadap anggota yang melanggar aturan
Interaksi sosial	Informan menyatakan tetap berinteraksi dan membangun hubungan dengan anggota komunitas	Ditemukan komunikasi, koordinasi, dan kerjasama selama permainan

Tabel 2 memperlihatkan data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi pada beberapa aspek interaksi komunitas. Penggunaan bahasa kasar, ejekan, tindakan merendahkan, dan komunikasi bernuansa diskriminatif ditemukan dalam kedua teknik pengumpulan data. Pada saat yang sama, data wawancara dan observasi juga memuat bentuk interaksi berupa kerjasama, pemberian motivasi, pertukaran informasi, komunikasi, dan koordinasi antaranggota. Data mengenai aturan komunitas juga menunjukkan adanya larangan terhadap perilaku *toxic* dan penggunaan bahasa tidak sopan serta adanya teguran terhadap anggota yang melanggar aturan.

Kesesuaian Temuan dengan Indikator Moral

Temuan penelitian selanjutnya dikelompokkan berdasarkan lima indikator moral yang telah ditetapkan dalam penelitian, yaitu etika komunikasi, tanggung jawab, kepedulian sosial, pengendalian emosi, dan sikap menghargai orang lain. Pengelompokan dilakukan berdasarkan informasi yang muncul dalam hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi agar hubungan antara indikator penelitian dan temuan lapangan dapat terlihat secara langsung. Hasil pemetaan tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Pemetaan Temuan Berdasarkan Indikator Moral

Indikator Moral	Temuan dalam Wawancara dan Observasi
Etika komunikasi	Penggunaan bahasa kasar, ejekan, candaan seksual, ujaran kebencian, kata-kata tidak sopan, serta komunikasi bernada merendahkan ditemukan selama interaksi permainan
Tanggung jawab	Informan menyampaikan penggunaan waktu untuk bermain dalam kondisi tertentu berkaitan dengan waktu belajar, istirahat, interaksi keluarga, dan kegiatan lain. Data juga menunjukkan adanya aturan komunitas dan teguran terhadap anggota yang tidak mematuhi ketentuan
Kepedulian sosial	Ditemukan tindakan mengejek dan merendahkan pemain lain, tetapi juga ditemukan pemberian bantuan, saran, motivasi, dukungan, dan berbagi pengalaman antaranggota
Pengendalian emosi	Penggunaan bahasa kasar, ejekan, tuduh-menuduh, dan konflik ditemukan terutama pada situasi permainan yang melibatkan kekalahan, kesalahan pemain, atau ketidaksesuaian permainan dengan harapan anggota
Penghargaan terhadap orang lain	Ditemukan penghinaan terhadap kemampuan pemain, ungkapan berdasarkan suku, daerah, bangsa, atau asal pemain, stereotip, serta komunikasi diskriminatif

Tabel 3 menyajikan hubungan antara lima indikator moral yang digunakan dalam penelitian dan data yang ditemukan di lapangan. Pada indikator etika komunikasi, data memuat penggunaan bahasa kasar, ejekan, dan ujaran yang tidak sopan. Pada indikator tanggung jawab, data mencakup penggunaan waktu bermain dan kepatuhan terhadap aturan komunitas. Pada indikator kepedulian sosial, data memuat tindakan merendahkan maupun bentuk bantuan dan dukungan antaranggota. Pada indikator pengendalian emosi, data menunjukkan munculnya bahasa kasar, tuduh-menuduh, dan konflik pada situasi tertentu selama permainan. Sementara

itu, pada indikator penghargaan terhadap orang lain, data memuat penghinaan, stereotip, serta komunikasi diskriminatif.

Dampak Komunitas Digital terhadap Anggota

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, informan menyampaikan berbagai pengalaman selama mengikuti komunitas permainan *Mobile Legends*. Pengalaman yang bersifat positif meliputi bertambahnya hubungan sosial, adanya komunikasi dan kerjasama dengan pemain lain, memperoleh informasi dan pengalaman, mendapatkan motivasi, serta menggunakan permainan sebagai sarana hiburan dan mengurangi kejenuhan. Selama observasi juga ditemukan kegiatan komunikasi, koordinasi, kerjasama, dan pemberian respons antaranggota dalam permainan.

Selain pengalaman tersebut, data juga memuat berbagai pengalaman negatif yang disampaikan informan, seperti penggunaan bahasa kasar, ejekan, perundungan, konflik antaranggota, ujaran kebencian, komunikasi diskriminatif, tuduh-menuduh, serta pengalaman terkait penipuan. Informan juga menyampaikan adanya penggunaan permainan dalam waktu yang cukup besar dan penggunaan permainan sebagai sarana untuk menghilangkan stres atau kejenuhan. Pada beberapa kondisi, informan menyebutkan bahwa waktu bermain berkaitan dengan berkurangnya waktu untuk kegiatan lain.

Data mengenai interaksi sosial menunjukkan bahwa informan tetap melakukan komunikasi dengan anggota komunitas melalui koordinasi permainan, percakapan, berbagi pengalaman, dan kerjasama. Oleh karena itu, isolasi diri tidak ditempatkan sebagai tema utama dalam hasil penelitian karena data yang diperoleh tidak menunjukkan pola tersebut sebagai temuan yang muncul secara konsisten. Temuan mengenai hubungan antara komunitas digital, kualitas interaksi, norma kelompok, pengendalian emosi, dan perubahan perilaku moral selanjutnya dianalisis lebih lanjut pada bagian Pembahasan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam komunitas permainan *Mobile Legends* berkaitan dengan perubahan pola komunikasi, sikap, dan perilaku sosial. Perubahan tersebut tidak seluruhnya mengarah pada degradasi moral karena komunitas juga memberikan manfaat berupa komunikasi, hiburan, dukungan, kerjasama, dan perluasan hubungan sosial. Namun, ditemukannya penggunaan bahasa kasar, perundungan, rasisme, penipuan, dan konflik menunjukkan adanya perilaku yang tidak sesuai dengan nilai kesantunan, penghargaan, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap orang lain.

Melemahnya Empati dan Etika Sosial

Penggunaan bahasa kasar, ejekan, perundungan, dan candaan yang merendahkan merupakan temuan yang paling menonjol dalam penelitian ini. Perilaku tersebut umumnya terjadi ketika anggota mengalami kekalahan, tidak puas terhadap kemampuan rekan satu tim, atau tidak mampu mengendalikan emosi selama permainan. Penggunaan bahasa kasar yang dilakukan secara berulang dapat membentuk kebiasaan komunikasi yang dianggap normal, meskipun kata-kata tersebut dapat menyakiti dan merendahkan pemain lain.

Temuan tersebut menunjukkan adanya indikasi melemahnya empati dan etika komunikasi. Empati diperlukan agar seseorang mampu memahami kondisi emosional orang lain dan mempertimbangkan dampak perkataannya sebelum memberikan respons. Rendahnya empati dan lemahnya regulasi emosi dapat meningkatkan kecenderungan remaja terlibat dalam perilaku

cyberbullying karena individu kurang mampu memahami akibat psikologis tindakannya terhadap korban (Aini & Rahardjo, 2024).

Perilaku *toxic* dalam komunitas permainan tidak hanya berdampak pada individu yang menjadi sasaran, tetapi juga mempengaruhi kualitas lingkungan sosial komunitas. Persepsi terhadap tingginya tingkat toksisitas dalam komunitas permainan diketahui berkaitan dengan rendahnya modal sosial dalam permainan, berkurangnya pemenuhan kebutuhan untuk merasa terhubung, dan meningkatnya kesepian pemain (Frommel et al., 2023). Dengan demikian, bahasa kasar dan perundungan tidak dapat dipandang sekadar sebagai candaan dalam permainan karena dapat menurunkan rasa aman, kenyamanan, dan kepercayaan antar anggota.

Meskipun demikian, tindakan mengejek atau menyampaikan kritik kepada pemain lain belum seluruhnya dapat dikategorikan sebagai perundungan. Perundungan biasanya mengandung unsur agresi, dilakukan secara berulang, serta melibatkan ketimpangan kekuatan antara pelaku dan korban. Oleh karena itu, peneliti perlu membedakan antara konflik sesaat akibat situasi permainan dengan tindakan perundungan yang dilakukan secara terus-menerus dan ditujukan untuk merendahkan anggota tertentu.

Krisis Identitas dan Pergeseran Nilai

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota cenderung menyesuaikan bahasa, sikap, dan kebiasaan dengan pola interaksi yang berkembang dalam komunitas. Penyesuaian tersebut dilakukan agar anggota dapat diterima, dianggap sejalan, dan menjadi bagian dari kelompok. Dalam konteks yang positif, penyesuaian dapat membentuk rasa kebersamaan, solidaritas, dan identitas sosial. Namun, penyesuaian juga dapat menyebabkan pergeseran nilai apabila perilaku negatif, seperti penggunaan bahasa kasar dan tindakan merendahkan, dianggap sebagai norma yang harus diikuti. Kecenderungan meniru perilaku kelompok dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial. Individu dapat mempelajari perilaku dengan cara mengamati, meniru, dan mengulang tindakan yang sering ditampilkan serta memperoleh penerimaan dari lingkungan sosialnya.

Pada konteks komunitas permainan daring, proses *social learning* terjadi ketika pemain mengamati, menyaring, dan mereproduksi perilaku yang berkembang dalam komunitas permainan yang menjadi lingkungan sosialnya (Gandolfi, 2022). Paparan terhadap perilaku pemain lain juga dapat mempengaruhi perilaku berikutnya karena pemain yang lebih sering menyaksikan agresi verbal dalam permainan multipemain ditemukan lebih cenderung menunjukkan perilaku toksik verbal dalam permainan (Sun et al., 2025). Apabila penggunaan bahasa kasar memperoleh respons berupa tawa, dukungan, atau penerimaan dari anggota lain, perilaku tersebut berpotensi dipelajari dan diulangi oleh anggota komunitas. Krisis identitas dalam penelitian ini bukan berarti informan kehilangan identitas pribadinya secara menyeluruh.

Temuan lebih tepat dipahami sebagai proses penyesuaian identitas sosial dan nilai komunikasi dengan norma yang berlaku dalam kelompok. Komunitas permainan dapat menjadi lingkungan sosial yang membentuk rasa memiliki, status, peran, dan cara seseorang menampilkan dirinya di hadapan anggota lain. Hubungan sosial yang terbentuk melalui permainan dapat memperluas jaringan pertemanan dan meningkatkan modal sosial remaja apabila interaksi yang terbangun bersifat mendukung dan saling menghargai (Kim et al., 2022). Dengan demikian, komunitas digital dapat menjadi ruang pembentukan identitas sosial yang positif maupun negatif. Identitas positif berkembang ketika kelompok menekankan kerjasama, tanggung jawab, sportivitas, dan penghargaan terhadap perbedaan. Sebaliknya, pergeseran nilai

dapat terjadi ketika agresivitas verbal, diskriminasi, dan tindakan mempermalukan anggota lain dipandang sebagai perilaku yang wajar.

Kecenderungan Kecanduan Permainan Daring

Informan menggunakan permainan *Mobile Legends* sebagai sarana hiburan, mengisi waktu luang, mengurangi kejenuhan, dan melepaskan stres setelah menjalani aktivitas sehari-hari. Penggunaan permainan untuk memperoleh hiburan tidak secara otomatis menunjukkan kecanduan. Kecanduan lebih berkaitan dengan hilangnya kemampuan mengendalikan aktivitas bermain, meningkatnya prioritas permainan dibandingkan kegiatan lain, serta berlanjutnya permainan meskipun telah menimbulkan konsekuensi negatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya potensi penggunaan berlebihan ketika permainan mulai mengganggu waktu belajar, istirahat, interaksi dengan keluarga, dan penyelesaian tanggung jawab. Regulasi diri dan keberfungsian keluarga memiliki peranan penting dalam membantu remaja mengendalikan dorongan bermain serta membagi waktu secara seimbang antara permainan dan aktivitas lainnya (Pranata & Diana, 2023). Kesulitan mengendalikan impuls bermain dapat menyebabkan seseorang terus menggunakan permainan meskipun telah menyadari adanya gangguan terhadap aktivitas sehari-hari.

Interaksi sosial dalam permainan juga dapat memperkuat keinginan anggota untuk terus bermain karena pemain tidak hanya terikat pada permainan, tetapi juga pada hubungan sosial yang dibangun bersama anggota lain. Modal sosial yang terbentuk melalui interaksi dalam permainan dapat menjadi sumber dukungan, tetapi dalam kondisi tertentu juga dapat memperkuat hubungan antara interaksi sosial dalam permainan dan kecenderungan gangguan bermain (Heng et al., 2021).

Penggunaan permainan sebagai pelarian dari stres perlu diperhatikan karena motivasi melarikan diri dari masalah dapat berkembang menjadi pola penggunaan yang tidak adaptif. Kajian sistematis menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai bentuk pelarian secara berlebihan berkaitan dengan permasalahan emosional, perilaku sosial yang tidak adaptif, dan kondisi kesehatan mental yang kurang baik (Marques et al., 2023). Oleh sebab itu, pengendalian waktu, kemampuan mengelola stres, dan dukungan keluarga diperlukan agar permainan tetap berfungsi sebagai hiburan dan tidak berubah menjadi prioritas utama.

Isolasi Diri dan Dukungan Sosial

Isolasi diri tidak ditemukan sebagai dampak yang dominan dalam penelitian ini. Informan justru menggunakan komunitas permainan sebagai ruang komunikasi, pertukaran pengalaman, pemberian motivasi, dan pembentukan hubungan dengan anggota lain. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan daring tidak selalu menyebabkan remaja kehilangan hubungan sosial. Komunitas permainan dapat memperluas hubungan sosial ketika interaksi yang terjadi memberikan dukungan dan rasa memiliki. Hubungan yang dibangun melalui permainan dapat berfungsi sebagai modal sosial bagi remaja. Anggota komunitas dapat menjadi teman berdiskusi, rekan bekerjasama, atau sumber dukungan ketika individu mengalami kejenuhan dan kesepian. Hubungan sosial dengan teman bermain daring bahkan dapat memiliki peran yang menyerupai hubungan dengan kelompok sebaya dalam kehidupan luring (Kim et al., 2022).

Namun, komunikasi yang aktif dalam komunitas digital belum tentu menunjukkan bahwa kualitas hubungan sosial informan dalam kehidupan nyata tetap terpelihara. Risiko isolasi dapat muncul apabila sebagian besar waktu dan perhatian dialihkan ke permainan sehingga interaksi dengan keluarga, teman sekolah, dan lingkungan sekitar menjadi berkurang. Oleh karena itu,

keseimbangan antara hubungan digital dan hubungan langsung perlu dipertahankan agar komunitas permainan menjadi pelengkap, bukan pengganti seluruh interaksi sosial remaja.

Perilaku Menyimpang dan Pengendalian Komunitas

Penelitian ini juga menemukan perilaku berupa penipuan, tuduh-menuduh, ujaran kebencian, perundungan, diskriminasi, dan penggunaan bahasa yang merendahkan. Perilaku tersebut menurunkan kepercayaan antar anggota dan menciptakan lingkungan bermain yang tidak aman serta tidak nyaman. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa adiksi permainan daring dapat berkaitan dengan berbagai bentuk perilaku menyimpang pada remaja, terutama ketika penggunaan permainan tidak disertai kontrol diri dan pengawasan sosial yang memadai (Ramadhan, 2021).

Meskipun demikian, keberadaan aturan komunitas menjadi temuan positif dalam penelitian ini. Larangan menggunakan bahasa kasar, melakukan perundungan, menyebarkan kebencian, menipu, dan merugikan anggota lain merupakan bentuk pengendalian sosial dalam komunitas. Teguran, pembatasan akses, pemberian sanksi, dan pengeluaran anggota yang melakukan pelanggaran dapat mencegah normalisasi perilaku menyimpang.

Pengendalian komunitas perlu diikuti dengan peningkatan kompetensi digital remaja. Kompetensi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat dan permainan, tetapi juga meliputi kemampuan berpikir kritis, menjaga keamanan diri, menghormati pengguna lain, mengendalikan perilaku, dan memahami konsekuensi aktivitas digital. Kompetensi digital yang lebih baik diketahui berkaitan dengan risiko kecanduan permainan dan keterlibatan dalam *cyberbullying* yang lebih rendah pada anak dan remaja (Tso et al., 2022).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas permainan *Mobile Legends* tidak secara langsung dan seragam menyebabkan degradasi moral. Dampak yang muncul dipengaruhi oleh kualitas interaksi, norma kelompok, kemampuan mengendalikan emosi, regulasi diri, kompetensi digital, dukungan keluarga, dan ketegasan pengelola komunitas. Komunitas dapat memberikan manfaat ketika digunakan sebagai ruang hiburan, komunikasi, kerjasama, dan dukungan sosial. Sebaliknya, komunitas berpotensi memperkuat perilaku negatif apabila bahasa kasar, perundungan, diskriminasi, dan penipuan dibiarkan serta dianggap sebagai sesuatu yang normal.

Temuan tersebut menegaskan pentingnya kolaborasi antara keluarga, sekolah, pengelola komunitas, dan remaja dalam menciptakan lingkungan permainan yang sehat. Pendampingan tidak hanya dilakukan dengan membatasi waktu bermain, tetapi juga melalui pendidikan etika digital, pengendalian emosi, kesadaran terhadap keberagaman, kemampuan menyelesaikan konflik, dan keberanian melaporkan perilaku menyimpang. Dengan pengendalian yang tepat, komunitas permainan digital dapat dikembangkan sebagai lingkungan sosial yang mendukung kerjasama, sportivitas, dan pembentukan perilaku yang bertanggung jawab.

Conclusion

Penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam komunitas permainan *Mobile Legends* di Kota Pekanbaru berkaitan dengan perubahan perilaku moral yang terutama terlihat pada etika komunikasi, pengendalian emosi, tanggung jawab, kepedulian sosial, dan sikap menghargai orang lain. Interaksi yang berlangsung secara berulang dalam lingkungan permainan dapat memperkuat kebiasaan dan norma kelompok, termasuk penggunaan bahasa kasar, perilaku *toxic*, *bullying*, rasisme, penipuan, dan konflik. Namun, komunitas *Mobile Legends* tidak semata-mata menghasilkan dampak negatif karena juga menjadi ruang komunikasi, kerjasama,

dukungan emosional, pertukaran pengalaman, dan perluasan hubungan sosial. Dengan demikian, dampak komunitas permainan terhadap moral remaja lebih ditentukan oleh kualitas interaksi, norma kelompok, kemampuan pengendalian diri, serta mekanisme pengawasan yang berlaku di dalam komunitas. Temuan ini mengimplikasikan perlunya penguatan literasi digital, etika komunikasi, pengendalian emosi, dan penerapan aturan komunitas yang konsisten. Keluarga, sekolah, masyarakat, dan pengelola komunitas perlu berperan dalam membimbing remaja agar mampu berinteraksi secara sehat dan bertanggung jawab di lingkungan permainan daring.

Penelitian ini terbatas pada cakupan informan, wilayah Kota Pekanbaru, dan satu jenis komunitas permainan daring sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi pada seluruh komunitas digital. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan informan yang lebih beragam, membandingkan beberapa komunitas permainan atau komunitas digital lainnya, serta menggunakan pendekatan campuran untuk menguji hubungan antara intensitas keterlibatan, regulasi diri, empati, kecenderungan kecanduan permainan, dan perilaku moral remaja.

Acknowledgment

-

References

- Aini, S., & Rahardjo, W. (2024). Perilaku cyberbullying pada remaja ditinjau dari empati dan regulasi emosi. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 7(2), 121–139. <https://doi.org/10.25077/jip.7.2.121-139.2023>
- Avci, H., Baams, L., & Kretschmer, T. (2025). A systematic review of social media use and adolescent identity development. *Adolescent Research Review*, 10(2), 219–236. <https://doi.org/10.1007/s40894-024-00251-1>
- Fadhila, P. D. (2024). Pendidikan Islam dalam mengatasi degradasi moral remaja di era digital. *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2), 183–193. <https://doi.org/10.29300/btu.v9i2.6673>
- Fikri, M. I., Budianita, E., Iskandar, I., & Cynthia, E. P. (2024). Klasifikasi tingkat kecanduan internet terhadap remaja Pekanbaru melalui pendekatan algoritma Naïve Bayes. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 6(2), 424–436. <https://doi.org/10.31849/zn.v6i2.20191>
- Fikrih, M. N., & Herna, H. (2025). The co-cultural communication approach of female players in facing toxic communication behavior in Mobile Legends Bang Bang. *Eduvest: Journal of Universal Studies*, 5(1), 1168–1185. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v5i1.1788>
- Frommel, J., Johnson, D., & Mandryk, R. L. (2023). How perceived toxicity of gaming communities is associated with social capital, satisfaction of relatedness, and loneliness. *Computers in Human Behavior Reports*, 10, 100302. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2023.100302>
- Gandolfi, E. (2022). Playing is just the beginning: Social learning dynamics in game communities of inquiry. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(4), 1062–1076. <https://doi.org/10.1111/jcal.12663>

- Hamilton, J. L., Dreier, M. J., & Boyd, S. I. (2023). Social media as a bridge and a window: The changing relationship of adolescents with social media and digital platforms. *Current Opinion in Psychology*, 52, 101633. <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2023.101633>
- Heng, S., Zhao, H., & Wang, M. (2021). In-game social interaction and gaming disorder: A perspective from online social capital. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 468115. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.468115>
- Khare, S. S., Pouwels, J. L., Hendriks, H., & Otten, R. (2025). Peer-reported social adjustment and social media use patterns among adolescents: A latent profile analysis. *Computers in Human Behavior Reports*, 18, 100692. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100692>
- Kim, G. M., Jeong, E. J., Lee, J. Y., & Yoo, J. H. (2022). Role of social capital in adolescents' online gaming: A longitudinal study focused on the moderating effect of social capital between gaming time and psychosocial factors. *Frontiers in Psychology*, 13, 931134. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.931134>
- Luthfi, D. A., Hanifurrohman, H., Jahrudin, J., Jannah, S. R., & Asy'arie, B. F. (2024). Analisis degradasi moral remaja era digital dalam perspektif psikologi pendidikan Islam. *JIIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6616–6624. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4743>
- Marques, L. M., Uchida, P. M., Aguiar, F. O., Kadri, G., Santos, R. I. M., & Barbosa, S. P. (2023). Escaping through virtual gaming—What is the association with emotional, social, and mental health? A systematic review. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1257685. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1257685>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nuralisa, S., & Lestari, E. (2026). Peran sekolah dalam pengembangan literasi digital remaja terhadap penyebaran berita hoaks. *Jurnal Literasi Digital*, 6(2), 133–143. <https://doi.org/10.54065/jld.6.2.2026.1199>
- Nurrohman, A., Qibtia, A. H., & Mutmainah, A. M. (2026). Literasi digital dan pencegahan hoaks di kalangan pelajar: Strategi edukasi dan efektivitas literasi digital dalam memerangi penyebaran hoaks. *Jurnal Literasi Digital*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.54065/jld.6.1.2026.802>
- Perry, J., Devore, S. K., Pellegrino, C., & Salce, A. J. (2023). Social media usage and its effects on the psychological health of adolescents. *NASN School Nurse*, 38(6), 292–296. <https://doi.org/10.1177/1942602X231159901>
- Pramudita, N., Rafa, N., Utomo, P., Hussein, K., & Ayu, K. (2025). Dampak penggunaan media sosial terhadap tingkat perilaku kenakalan remaja di era digital saat ini. *Dialogika: Jurnal Penelitian Komunikasi dan Sosialisasi*, 1(3), 231–244. <https://doi.org/10.62383/dialogika.v1i3.533>
- Pranata, M. Z., & Diana, R. R. (2023). Kecanduan game online pada remaja ditinjau dari keberfungsian keluarga dan regulasi diri. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology*, 3(1s), 77–83. <https://doi.org/10.25299/jicop.v3i1s.12346>
- Putri, A. D. P., Mahpudin, A. S., & Fadhillah, D. (2025). Literasi digital sebagai tanggung jawab sosial dalam menangkal hoaks. *Jurnal Literasi Digital*, 5(1), 110–120. <https://doi.org/10.54065/jld.5.1.2025.797>

- Ramadhan, Z. A. (2021). Adiksi game online dan perilaku menyimpang remaja. *JSSH: Jurnal Sains Sosial dan Humaniora*, 5(2), 93–104. <https://doi.org/10.30595/jssh.v5i2.11030>
- Shannon, H., Bush, K., Villeneuve, P. J., Hellemans, K. G. C., & Guimond, S. (2022). Problematic social media use in adolescents and young adults: Systematic review and meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(4), e33450. <https://doi.org/10.2196/33450>
- Sun, X., Yu, V., & Chen, V. H. H. (2025). Toxic behavior in multiplayer online games: The role of witnessed verbal aggression, game engagement intensity, and social self-efficacy. *Chinese Journal of Communication*, 18(4), 426–444. <https://doi.org/10.1080/17544750.2024.2425662>
- Tso, W. W. Y., Reichert, F., Law, N., Fu, K. W., de la Torre, J., Rao, N., Leung, L. K., Wang, Y.-L., Wong, W. H. S., & Ip, P. (2022). Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health – Western Pacific*, 20, 100382. <https://doi.org/10.1016/j.lanwpc.2022.100382>
- Veenstra, R. (2026). Harnessing peer influence: A summary and synthesis of social network and peer-led intervention research. *International Journal of Behavioral Development*, 50(2), 272–283. <https://doi.org/10.1177/01650254251331201>
- Wong, S.-L., King, N., Gariépy, G., Michaelson, V., Canie, O., King, M., Craig, W., & Pickett, W. (2022). Adolescent social media use and its association with relationships and connections: Canadian Health Behaviour in School-aged Children, 2017/2018. *Health Reports*, 33(12), 14–23. <https://doi.org/10.25318/82-003-x202201200002-eng>
- Zaad, M., & Arni, A. (2025). Perilaku komunikasi toxic remaja yang bermain game online Mobile Legends Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar. *Jurnal Komunikasi dan Organisasi (J-KO)*, 7(1), 15–20. <https://doi.org/10.26618/jko.v7i1.17585>
- Zillich, A. F., & Wunderlich, A. (2024). The impact of social norms on adolescents' self-presentation practices on social media. *Social Media + Society*, 10(4), 1–13. <https://doi.org/10.1177/20563051241299829>