

ABSTRAK

NUR RAHMA, 105651101022. 2026. Etika Komunikasi Remaja Pengguna Mobile Legends di Desa Tonasa, Kecamatan Tombolo Pao, Kabupaten. Gowa. (Dibimbing oleh Dr. Muhammad Yahya, M.Si dan Ilham Riyadi, S.Pd., M.I.Kom).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak intensitas penggunaan *Mobile Legends* terhadap etika komunikasi remaja di Desa Tonasa, Kecamatan Tombolo Pao, Kabupaten. Gowa. Secara khusus, penelitian ini mengkaji bagaimana interaksi digital dalam *game* memicu perubahan perilaku berbahasa dan bentuk-bentuk pergeseran kesantunan berkomunikasi yang terjadi pada kalangan remaja di lingkungan masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan informan remaja yang aktif bermain *Mobile Legends*, serta dokumentasi pendukung. Teori yang digunakan untuk membedah fenomena ini adalah Teori Interaksi Simbolik dan Efek *Disinhibisi Online* untuk melihat bagaimana simbol dan kebebasan di dunia maya memengaruhi tindakan nyata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Mobile Legends* dengan intensitas tinggi memberikan dampak terhadap penurunan kualitas etika komunikasi remaja. Ditemukan adanya internalisasi budaya penuturan kata-kata kasar, umpatan (*trash talking*), dan devaluasi nilai kesantunan yang awalnya hanya terjadi di dalam *game*, namun kini terbawa ke dalam interaksi sosial sehari-hari di dunia nyata. Faktor pemicu utamanya adalah regulasi emosi yang tidak stabil saat bermain, pengaruh tekanan kelompok sebaya (*peer pressure*), serta adanya pelanggaran batas etika (*disinhibisi*) karena merasa identitasnya terlindungi di balik layar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa aktivitas bermain *Mobile Legends* yang tidak terkontrol menunjukkan kecenderungan terjadinya perubahan etika komunikasi remaja dari yang semula santun menjadi lebih agresif dan permisif terhadap bahasa kotor. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengawasan sosiologis dari orang tua serta kesadaran literasi digital yang lebih matif pada remaja agar mampu membatasi dampak negatif dari komunikasi virtual di dalam *game*.

Kata Kunci: Etika Komunikasi, Game Online, *Mobile Legends*, Remaja.