

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Remaja dan Perkembangannya

1. Pengertian Remaja

Secara etimologis, istilah remaja berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang bermakna “tumbuh” atau “menuju kedewasaan.” Makna ini menunjukkan bahwa remaja bukan sekadar kategori usia, melainkan sebuah proses perkembangan yang dinamis, di mana individu sedang mengalami pertumbuhan dan pematangan dalam berbagai aspek kehidupannya. Masa remaja dipahami sebagai fase transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yang ditandai oleh perubahan yang sangat cepat dan kompleks, mencakup aspek fisik, psikologis, sosial, emosional, serta spiritual. Perubahan fisik terlihat dari perkembangan biologis seperti pertumbuhan tinggi badan, kematangan organ reproduksi, dan munculnya ciri-ciri seksual sekunder. Sementara itu, perubahan psikis dan emosional ditandai dengan meningkatnya kepekaan perasaan, fluktuasi emosi, serta berkembangnya kemampuan berpikir abstrak dan kritis (Rahma, 2023).

Dalam perspektif psikologi perkembangan, masa remaja umumnya berada pada rentang usia 12 hingga 21 tahun. Rentang usia ini selanjutnya dibagi ke dalam tiga tahap

perkembangan, yaitu remaja awal (12–15 tahun), remaja pertengahan (15–18 tahun), dan remaja akhir (18–21 tahun) sebagaimana dikemukakan oleh Hurlock (2017). Remaja awal ditandai dengan perubahan fisik yang dominan serta mulai munculnya ketertarikan terhadap lingkungan sosial di luar keluarga. Pada tahap remaja pertengahan, individu mulai lebih intens dalam membangun relasi sosial, mencari pengakuan dari teman sebaya, serta menunjukkan kecenderungan untuk menegaskan kemandirian. Adapun pada tahap remaja akhir, proses pematangan identitas mulai mengarah pada stabilitas, baik dalam aspek emosional, pemikiran, maupun pengambilan keputusan terkait masa depan (Amalia, 2022).

Santrock menjelaskan bahwa masa remaja merupakan periode yang sangat krusial dalam pembentukan identitas diri. Pada fase ini, remaja mulai melakukan eksplorasi terhadap jati diri, nilai-nilai kehidupan, keyakinan, serta prinsip moral yang akan menjadi pedoman dalam menentukan sikap dan perilaku di masa dewasa. Proses pencarian identitas tersebut sering kali diiringi dengan konflik internal, khususnya antara keinginan untuk memperoleh kemandirian dengan kebutuhan akan penerimaan dan pengakuan sosial dari lingkungan sekitar, terutama dari kelompok sebaya. Kondisi ini menyebabkan remaja berada pada fase yang relatif labil, rentan terhadap tekanan sosial, serta mudah terpengaruh oleh berbagai faktor

eksternal. Dari sudut pandang Islam, remaja dapat dipandang sebagai individu yang telah memasuki fase taklīf syar‘i, yaitu masa di mana seseorang mulai dikenai tanggung jawab atas amal perbuatannya (Maulana, 2021).

Hal ini didasarkan pada firman Allah Swt. dalam QS. Al-Isrā’ ayat 36:

﴿وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا﴾

Artinya: Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kauketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, hati nurani, semuanya akan diminta pertanggungjawabannya. (Al-Isra’/17:36).

Ayat tersebut menegaskan bahwa setiap individu, termasuk remaja, memiliki tanggung jawab moral dan spiritual atas setiap tindakan yang dilakukan. Oleh karena itu, masa remaja dalam pandangan Islam bukan sekadar fase pertumbuhan biologis, tetapi juga masa pembentukan akidah, penanaman nilai-nilai moral, serta kesiapan menjalani kehidupan sebagai muslim yang bertanggung jawab (Putra, 2024).

Selain itu, remaja memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari fase perkembangan lainnya, antara lain

rasa ingin tahu yang sangat tinggi, dorongan untuk berinteraksi dan diakui secara sosial, serta ketertarikan yang kuat terhadap berbagai bentuk aktivitas hiburan. Rasa ingin tahu mendorong remaja untuk mengeksplorasi hal-hal baru, baik dalam aspek pengetahuan, pergaulan, maupun pengalaman hidup. Sementara itu, dorongan sosial yang kuat menjadikan remaja sangat sensitif terhadap pengaruh teman sebaya, sehingga pendapat dan perilaku kelompok sering kali menjadi acuan utama dalam membentuk sikap dan identitas diri. Ketertarikan terhadap hiburan, termasuk hiburan berbasis teknologi digital, juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja sebagai sarana pelepasan emosi dan pencarian kesenangan (Setiawan, 2022).

Karakteristik tersebut pada dasarnya memiliki potensi positif apabila diarahkan secara tepat melalui internalisasi nilai-nilai keagamaan, khususnya nilai-nilai Islam yang menekankan keseimbangan antara aspek duniawi dan ukhrawi. Nilai-nilai seperti pengendalian diri (*mujahadah an-nafs*), tanggung jawab moral, serta kesadaran akan tujuan hidup dapat menjadi landasan dalam mengarahkan minat dan aktivitas remaja agar lebih konstruktif. Dengan bimbingan yang tepat, rasa ingin tahu dapat diarahkan pada pencarian ilmu yang bermanfaat, dorongan sosial dapat diwujudkan dalam aktivitas positif, dan

minat terhadap hiburan dapat dikelola secara proporsional (Pradana, 2023).

Sebaliknya, apabila karakteristik tersebut tidak diiringi dengan kontrol diri dan pembinaan spiritual yang memadai, maka berpotensi menimbulkan dampak negatif. Remaja dapat terjebak pada orientasi kesenangan semata, seperti penggunaan permainan digital secara berlebihan, yang mengabaikan tanggung jawab akademik, sosial, dan keagamaan. Ketidakseimbangan antara pemenuhan kebutuhan hiburan dan penguatan spiritual ini dapat memengaruhi pola perilaku remaja, melemahkan kesadaran beragama, serta membentuk kecenderungan hidup yang kurang terarah (Wahyuni, 2025).

Dengan demikian, nilai, sikap, dan kebiasaan yang terbentuk pada fase ini akan menjadi fondasi dalam menghadapi kehidupan selanjutnya. Dalam konteks penelitian ini, remaja yang menjadi subjek penelitian adalah individu yang berada pada rentang usia 15 hingga 18 tahun, yaitu kategori remaja pertengahan. Pada tahap ini, remaja umumnya telah memiliki kemampuan berpikir kritis dan reflektif, namun masih berada dalam proses pencarian identitas diri serta belum sepenuhnya mencapai kestabilan karakter, sehingga memerlukan pendampingan dan pembinaan yang berkelanjutan (Hakim, 2024).

2. Karakteristik Remaja Akhir (18-21 Tahun)

Remaja akhir umumnya menunjukkan perkembangan yang lebih matang dibandingkan fase remaja sebelumnya, baik dari segi kognitif, emosional, maupun sosial. Pada aspek kognitif, remaja akhir telah mencapai tingkat kestabilan berpikir yang relatif mapan. Mereka mampu melakukan penalaran abstrak, berpikir logis, serta memahami hubungan sebab-akibat secara lebih mendalam. Kemampuan ini memungkinkan remaja untuk menganalisis situasi, merencanakan tindakan, dan mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan rasional (Suryani, 2022).

Remaja akhir umumnya telah memiliki:

- a. Dalam aspek moral, kesadaran remaja akhir cenderung mengalami peningkatan. Mereka mulai memahami nilai-nilai moral secara lebih kompleks, tidak hanya berdasarkan aturan eksternal, tetapi juga pada pertimbangan internal mengenai benar dan salah. Meskipun demikian, sikap dan perilaku moral remaja masih sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, seperti teman sebaya, keluarga, serta budaya populer yang berkembang melalui media digital. Pengaruh lingkungan ini dapat memperkuat nilai moral yang positif, tetapi juga berpotensi menggeser orientasi moral apabila lingkungan yang dihadapi kurang kondusif (Utami, 2023).

- b. Selain itu, remaja akhir memiliki kebutuhan yang kuat untuk melakukan aktualisasi diri. Mereka berupaya menunjukkan eksistensi, kemampuan, dan identitas personal melalui berbagai saluran, seperti keterlibatan dalam komunitas, pengembangan hobi, serta partisipasi aktif di ruang digital. Media digital menjadi wadah yang dianggap efektif untuk mengekspresikan diri, memperoleh pengakuan sosial, dan membangun jejaring pertemanan. Dalam konteks ini, aktivitas daring tidak hanya dipandang sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan identitas dan pencapaian prestasi simbolik (Rohman, 2022).
- c. Ketertarikan remaja akhir terhadap aktivitas yang bersifat kompetitif juga semakin menonjol. Mereka cenderung menyukai tantangan, pencapaian target, serta pengakuan atas kemampuan yang dimiliki. Permainan daring (*game online*) menawarkan berbagai elemen yang selaras dengan kebutuhan tersebut, seperti sistem level, peringkat, penghargaan, dan kompetisi antarpemain. Unsur-unsur ini memberikan rasa pencapaian dan kepuasan psikologis yang signifikan, sehingga menarik minat remaja untuk terlibat secara intens (Fauzan, 2024).

Berbagai karakteristik tersebut menjadikan remaja akhir sebagai kelompok yang paling aktif dalam penggunaan *game*

online. Stabilitas kognitif memungkinkan mereka memahami mekanisme permainan dengan baik, kebutuhan aktualisasi diri mendorong keterlibatan yang lebih dalam, sementara dorongan sosial dan kompetitif memperkuat intensitas bermain. Oleh karena itu, *game online* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan bagi remaja akhir, tetapi juga sebagai ruang sosial dan psikologis yang memenuhi berbagai kebutuhan perkembangan mereka (Nurhayati, 2021).

B. Game Online dan Mobile Legends

1. Pengertian Game Online

Game online merupakan bentuk permainan digital yang dioperasikan melalui jaringan internet dan memungkinkan terjadinya interaksi antarpemain secara langsung tanpa dibatasi ruang dan waktu. Berbeda dengan permainan konvensional, game online dirancang dalam sistem yang dinamis, adaptif, dan terus berkembang, sehingga mampu menghadirkan pengalaman bermain yang berkelanjutan. Popularitas game online tidak terlepas dari sifatnya yang kompetitif, adanya sistem penghargaan (reward), serta kemampuannya berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus ruang sosial virtual, khususnya bagi remaja yang memiliki kebutuhan tinggi akan pengakuan dan interaksi sosial (Hafidz, 2023).

Dalam praktiknya, pemain game online tidak hanya berhadapan dengan mekanisme permainan, tetapi juga terlibat

dalam interaksi sosial yang kompleks dengan pemain lain secara real-time. Interaksi tersebut dapat berupa kerja sama dalam tim, persaingan antarpemain, perumusan strategi bersama, hingga komunikasi intens melalui fitur chat atau voice. Dinamika ini membentuk pola relasi sosial baru yang bersifat virtual, namun memiliki dampak nyata terhadap cara pemain berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah. Melalui aktivitas tersebut, remaja belajar menyesuaikan diri dengan aturan, peran, serta tuntutan kelompok dalam lingkungan digital (Munawaroh, 2022).

Perkembangan game online yang semakin pesat menjadikannya aktivitas yang sangat diminati oleh berbagai kalangan, terutama remaja. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas pengalaman bermain yang ditawarkan, seperti kebebasan memilih peran (role), pengembangan karakter, peningkatan kemampuan tertentu, serta keterlibatan dalam pertandingan yang menuntut konsentrasi tinggi dan respons cepat. Keberadaan fitur ranking, sistem level, reward, dan mode kompetitif mendorong pemain untuk terus meningkatkan performa. Kondisi ini menjadikan game online bukan sekadar hiburan sesaat, melainkan aktivitas yang dapat menjadi bagian dari rutinitas harian (Rahman, 2024).

Lebih jauh, game online tidak hanya memberikan dampak pada aspek rekreatif, tetapi juga berpengaruh terhadap

pola perilaku dan pembentukan karakter pemain. Dalam konteks positif, lingkungan permainan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir strategis, kerja sama tim, pengambilan keputusan cepat, serta nilai sportivitas. Namun, apabila tidak disertai dengan kontrol diri dan pendampingan yang memadai, game online juga berpotensi memunculkan dampak negatif, seperti perilaku impulsif, emosi yang kurang terkendali, penggunaan bahasa yang tidak pantas, hingga pengabaian tanggung jawab akademik dan sosial akibat intensitas bermain yang berlebihan (Widodo, 2022).

Dengan demikian, game online dapat dipahami sebagai fenomena digital yang memiliki dimensi hiburan, sosial, dan psikologis sekaligus. Keberadaannya tidak hanya membentuk pengalaman bermain, tetapi juga memengaruhi dinamika sosial serta proses pembentukan karakter, terutama pada remaja yang sedang berada dalam fase pencarian jati diri. Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif terhadap game online menjadi penting agar potensi positifnya dapat dimaksimalkan, sementara dampak negatifnya dapat diminimalkan melalui pengelolaan dan pendampingan yang tepat (Hidayat, 2021).

3. Mobile Legends: Bang Bang

Mobile Legends merupakan permainan digital bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton pada tahun 2016. Permainan ini

dirancang untuk perangkat mobile dan memungkinkan dua tim, masing-masing terdiri atas lima pemain, saling berhadapan secara real-time dalam satu arena pertempuran. Setiap tim memiliki tujuan utama untuk menghancurkan basis pertahanan lawan, sehingga permainan tidak hanya mengandalkan kemampuan individu, tetapi juga koordinasi dan perencanaan yang matang antaranggota tim (Putri, 2023).

Dalam Mobile Legends, pemain dapat memilih berbagai karakter yang disebut *hero*, yang masing-masing memiliki peran (*role*) dan kemampuan yang berbeda, seperti *tank*, *fighter*, *assassin*, *mage*, *marksman*, dan *support*. Pembagian peran ini menuntut pemain untuk memahami fungsi hero yang digunakan serta menyesuaikannya dengan kebutuhan tim. Selain itu, sistem *emblem* dan *build item* memberikan ruang bagi pemain untuk mengembangkan strategi yang beragam sesuai gaya bermain dan situasi pertandingan, sehingga setiap permainan dapat menghadirkan pengalaman yang berbeda (Sari, 2022).

Keberadaan fitur *ranked mode* dan sistem *matchmaking* menjadikan Mobile Legends bersifat kompetitif. Pemain ditempatkan dalam tingkatan peringkat tertentu berdasarkan performa, sehingga mendorong mereka untuk terus meningkatkan keterampilan bermain. Sistem ini juga mengharuskan pemain bekerja sama secara efektif,

berkomunikasi dengan baik, serta mampu mengendalikan emosi, terutama dalam situasi tekanan tinggi saat pertandingan berlangsung. Kekalahan atau kemenangan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis, tetapi juga oleh kedisiplinan, sportivitas, dan stabilitas emosi pemain (Salsabila, 2023).

Dengan karakteristik tersebut, Mobile Legends tidak sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang interaksi sosial dan pembelajaran nonformal bagi pemainnya. Permainan ini melatih kemampuan kerja sama tim, pengambilan keputusan cepat, serta manajemen emosi dalam menghadapi persaingan. Oleh karena itu, Mobile Legends dapat dipahami sebagai game yang memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku dan pola interaksi sosial pemain, khususnya pada kalangan remaja yang menjadikan game ini sebagai salah satu aktivitas digital yang paling populer (Rahmi, 2022).

4. Dampak Game Online pada Remaja

a. Dampak Positif

- 1) Melatih kerja sama tim
- 2) Mengasah strategi dan konsentrasi
- 3) Melatih respon cepat
- 4) Menjadi sarana sosial (Nugraha, 2024).

b. Dampak Negatif

- 1) Pola tidur tidak teratur

- 2) Emosi tidak stabil (toxic behavior)
- 3) Mengabaikan kewajiban sekolah
- 4) Ketergantungan (addiction) (Hidayah, 2021).

C. Karakter Remaja Pemain Game Online

1. Pengertian Karakter

Karakter merupakan satu kesatuan nilai, sikap, dan pola perilaku yang melekat pada diri seseorang serta tercermin dalam cara berpikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui proses panjang internalisasi norma moral, interaksi sosial, serta pengaruh budaya dan lingkungan tempat individu tumbuh dan berkembang. Dengan demikian, karakter menjadi fondasi penting yang membimbing individu dalam membedakan antara perilaku yang baik dan buruk serta dalam mengambil keputusan yang bertanggung jawab secara etis dan sosial (Yuliani, 2023).

Secara konseptual, karakter dapat dipahami melalui tiga komponen utama yang saling berkaitan, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral behavior*. Ketiga komponen ini membentuk satu kesatuan utuh, di mana perkembangan karakter yang optimal menuntut keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan perilaku (Syahputra, 2022).

- a. Pertama, *moral knowing* (pengetahuan moral) merujuk pada kemampuan individu untuk memahami nilai-nilai

moral, norma sosial, serta prinsip etika yang berlaku dalam masyarakat. Aspek ini mencakup pengetahuan tentang konsep benar dan salah, kesadaran akan konsekuensi dari suatu tindakan, serta kemampuan menalar secara moral ketika dihadapkan pada dilema etis. Moral knowing menjadi landasan awal pembentukan karakter karena tanpa pemahaman yang memadai mengenai nilai moral, individu akan kesulitan menentukan sikap dan tindakan yang tepat (Azizah, 2024).

- b. Kedua, *moral feeling* (perasaan moral) berkaitan dengan dimensi afektif yang mendorong individu untuk peduli dan memiliki kepekaan terhadap nilai-nilai moral. Moral feeling mencakup perasaan empati, rasa bersalah, malu, simpati, serta komitmen emosional terhadap kebaikan dan keadilan. Aspek ini berfungsi sebagai penggerak internal yang membuat seseorang tidak hanya mengetahui apa yang baik, tetapi juga merasakan dorongan batin untuk melakukan kebaikan dan menghindari perilaku menyimpang (Wahyudi, 2021).
- c. Ketiga, *moral behavior* (perilaku moral) merupakan wujud nyata dari pengetahuan dan perasaan moral dalam tindakan sehari-hari. Moral behavior tercermin dalam perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, menghargai orang lain, serta kepatuhan terhadap norma dan aturan yang berlaku. Pada

tahap ini, karakter tidak lagi berhenti pada tataran pemahaman dan sikap, tetapi diwujudkan secara konsisten dalam tindakan nyata yang dapat diamati dalam kehidupan sosial (Halim, 2022).

Dengan demikian, pembentukan karakter yang utuh menuntut integrasi antara moral knowing, moral feeling, dan moral behavior. Ketiganya saling melengkapi dan memperkuat, sehingga menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara moral, tetapi juga memiliki kepekaan hati dan konsistensi perilaku yang mencerminkan nilai-nilai luhur dalam kehidupan bermasyarakat (Kurniawan, 2023).

2. Pembentukan Karakter pada Remaja

Karakter merupakan satu kesatuan nilai, sikap, dan pola perilaku yang melekat pada diri seseorang serta tercermin dalam cara berpikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui proses panjang internalisasi norma moral, interaksi sosial, serta pengaruh budaya dan lingkungan tempat individu tumbuh dan berkembang. Dengan demikian, karakter menjadi fondasi penting yang membimbing individu dalam membedakan antara perilaku yang baik dan buruk serta dalam mengambil keputusan yang bertanggung jawab secara etis dan sosial (Kusuma, 2024).

Secara konseptual, karakter dapat dipahami melalui tiga komponen utama yang saling berkaitan, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral behavior*. Ketiga komponen ini membentuk satu kesatuan utuh, di mana perkembangan karakter yang optimal menuntut keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan perilaku (Fitriani, 2023).

Pertama, *moral knowing* (pengetahuan moral) merujuk pada kemampuan individu untuk memahami nilai-nilai moral, norma sosial, serta prinsip etika yang berlaku dalam masyarakat. Aspek ini mencakup pengetahuan tentang konsep benar dan salah, kesadaran akan konsekuensi dari suatu tindakan, serta kemampuan menalar secara moral ketika dihadapkan pada dilema etis. Moral knowing menjadi landasan awal pembentukan karakter karena tanpa pemahaman yang memadai mengenai nilai moral, individu akan kesulitan menentukan sikap dan tindakan yang tepat (Saputra, 2022).

Kedua, *moral feeling* (perasaan moral) berkaitan dengan dimensi afektif yang mendorong individu untuk peduli dan memiliki kepekaan terhadap nilai-nilai moral. Moral feeling mencakup perasaan empati, rasa bersalah, malu, simpati, serta komitmen emosional terhadap kebaikan dan keadilan. Aspek ini berfungsi sebagai penggerak internal yang membuat seseorang tidak hanya mengetahui apa yang baik, tetapi juga merasakan dorongan batin untuk melakukan

kebaikan dan menghindari perilaku menyimpang (Maulida, 2021).

Ketiga, *moral behavior* (perilaku moral) merupakan wujud nyata dari pengetahuan dan perasaan moral dalam tindakan sehari-hari. Moral behavior tercermin dalam perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, menghargai orang lain, serta kepatuhan terhadap norma dan aturan yang berlaku. Pada tahap ini, karakter tidak lagi berhenti pada tataran pemahaman dan sikap, tetapi diwujudkan secara konsisten dalam tindakan nyata yang dapat diamati dalam kehidupan sosial (Hasanah, 2023).

Dengan demikian, pembentukan karakter yang utuh menuntut integrasi antara *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral behavior*. Ketiganya saling melengkapi dan memperkuat, sehingga menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara moral, tetapi juga memiliki kepekaan hati dan konsistensi perilaku yang mencerminkan nilai-nilai luhur dalam kehidupan bermasyarakat (Ananda, 2022).

3. Karakter Remaja Pemain Game

Karakter pada remaja pemain game dapat dipahami sebagai seperangkat nilai, sikap, dan pola perilaku yang tercermin dalam cara mereka berpikir, merasakan, serta bertindak, baik di dunia nyata maupun dalam ruang digital tempat mereka berinteraksi melalui permainan. Pada fase remaja, pembentukan karakter berlangsung secara dinamis

karena dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, pencarian jati diri, tekanan kelompok sebaya, serta intensitas keterlibatan dalam aktivitas digital seperti game. Pengalaman bermain gameterutama yang bersifat daring dan kompetitif menjadi salah satu lingkungan sosial baru yang turut berperan dalam proses internalisasi nilai, norma, dan pola perilaku remaja. Oleh karena itu, karakter remaja pemain game tidak hanya dibentuk oleh keluarga dan sekolah, tetapi juga oleh budaya game, aturan permainan, serta interaksi dengan pemain lain (Lestari, 2024).

Secara konseptual, karakter remaja pemain game dapat dianalisis melalui tiga komponen utama, yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral behavior, yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan .

- a. *Moral knowing* pada remaja pemain game berkaitan dengan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral, seperti kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, dan batasan antara perilaku yang dapat diterima dan tidak dapat diterima dalam permainan. Remaja yang memiliki moral knowing yang baik mampu menyadari bahwa tindakan seperti curang, menggunakan bahasa kasar, atau merugikan pemain lain merupakan perilaku yang tidak etis, meskipun dilakukan dalam konteks permainan (Suharto, 2022).

- b. Selanjutnya, *moral feeling* merujuk pada aspek afektif yang mencakup perasaan empati, rasa bersalah, malu, atau bangga yang muncul sebagai respons terhadap perilaku yang dilakukan selama bermain game. Pada remaja pemain game, *moral feeling* tampak dalam kemampuan mereka merasakan empati terhadap rekan satu tim, mengendalikan emosi saat mengalami kekalahan, serta menghargai kemenangan tanpa merendahkan pihak lain. Ketika *moral feeling* berkembang dengan baik, remaja cenderung memiliki kontrol emosi yang lebih stabil dan tidak mudah terpancing perilaku agresif atau toxic dalam permainan (Anshori, 2024).
- c. Adapun *moral behavior* merupakan wujud nyata dari pengetahuan dan perasaan moral yang terefleksi dalam tindakan sehari-hari, baik di dunia virtual maupun nyata. Pada konteks remaja pemain game, *moral behavior* terlihat dalam perilaku bermain yang sportif, menaati aturan permainan, bekerja sama dalam tim, serta mampu membagi waktu antara bermain game dan kewajiban akademik maupun sosial. Ketidakseimbangan pada komponen ini, misalnya tingginya intensitas bermain tanpa pengendalian diri, dapat berdampak pada munculnya perilaku negatif seperti kecanduan, pengabaian tanggung

jawab, atau penurunan interaksi sosial di dunia nyata (Yuniarti, 2021).

Dengan demikian, pembentukan karakter remaja pemain game menuntut keseimbangan yang harmonis antara moral knowing, moral feeling, dan moral behavior. Ketika ketiga komponen ini berkembang secara selaras, aktivitas bermain game tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat berkontribusi positif dalam membentuk karakter remaja yang bertanggung jawab, beretika, dan mampu mengelola diri secara sosial maupun emosional (Wibowo, 2023).

D. Pola Komunikasi Remaja Pemain Game Online

Pola komunikasi remaja pemain game online merupakan bentuk interaksi sosial yang berkembang seiring dengan meningkatnya intensitas penggunaan media digital dan platform permainan daring. Pada masa remaja, kebutuhan akan pengakuan, kebersamaan, dan identitas diri sangat kuat, sehingga game online tidak hanya dipandang sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial tempat remaja berkomunikasi, membangun relasi, serta mengekspresikan diri. Komunikasi dalam konteks ini berlangsung secara simultan, cepat, dan sering kali lintas wilayah, baik melalui fitur *in-game chat*, *voice chat*, maupun media pendukung seperti Discord dan media sosial (Rohman, 2023).

Secara verbal, pola komunikasi remaja pemain game online cenderung bersifat ringkas, langsung, dan penuh dengan

istilah khas permainan. Penggunaan singkatan, kode, dan bahasa slang menjadi ciri utama, karena komunikasi harus menyesuaikan dengan ritme permainan yang menuntut respons cepat. Bahasa yang digunakan sering kali bersifat informal dan kontekstual, dipahami secara kolektif oleh komunitas pemain. Dalam kondisi tertentu, terutama saat kompetisi berlangsung intens, komunikasi verbal dapat berubah menjadi ekspresif dan emosional, baik dalam bentuk dukungan, motivasi, maupun luapan emosi seperti frustrasi dan kemarahan (Pranata, 2022).

Selain komunikasi verbal, pola komunikasi nonverbal juga menonjol dalam interaksi remaja pemain game online. Nonverbal digital diwujudkan melalui simbol, emotikon, avatar, gestur karakter, serta tindakan dalam permainan seperti memberi sinyal, mengikuti pergerakan tim, atau menunjukkan loyalitas melalui kerja sama. Bentuk komunikasi ini sering kali lebih bermakna dibandingkan kata-kata, karena mampu merepresentasikan sikap, emosi, dan posisi sosial pemain dalam tim atau komunitas game (Mulyana, 2023).

Dari segi arah komunikasi, pola komunikasi remaja pemain game online umumnya bersifat dua arah dan multiarah. Interaksi tidak hanya terjadi antara dua individu, tetapi melibatkan banyak pemain secara bersamaan dalam satu ruang virtual. Pola ini mendorong terbentuknya komunikasi kolaboratif, di mana remaja belajar menyampaikan strategi, menerima instruksi, serta

menyesuaikan diri dengan peran masing-masing dalam tim. Namun, dalam beberapa kasus, pola komunikasi juga dapat bersifat dominatif, terutama ketika terdapat pemain yang memiliki status lebih tinggi atau dianggap lebih berpengalaman (Lestari, 2021).

Dalam konteks sosial-emosional, pola komunikasi remaja pemain game online dapat memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas kelompok. Interaksi yang intens dan berulang menciptakan ikatan sosial yang kuat, bahkan meskipun tidak bertemu secara langsung. Akan tetapi, apabila tidak diimbangi dengan kontrol diri dan nilai komunikasi yang sehat, pola komunikasi ini berpotensi memunculkan konflik, penggunaan bahasa agresif, hingga menurunnya kualitas komunikasi remaja di lingkungan nyata, seperti keluarga dan sekolah (Hidayat, 2024).

Dengan demikian, pola komunikasi remaja pemain game online mencerminkan dinamika perkembangan remaja di era digital, yang ditandai oleh perpaduan antara kebutuhan sosial, kemajuan teknologi, dan budaya virtual. Pola ini tidak hanya membentuk cara remaja berinteraksi dalam dunia game, tetapi juga berpengaruh terhadap sikap komunikasi mereka dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memerlukan pendampingan dan pemahaman yang bijak dari lingkungan sekitar (Aulia, 2022).