

## **Pengaruh Netiket terhadap Perubahan Sosial Pengguna Game Mobile Legends Pada Komunitas RRQ Kingdom Sumbar**

Muhammad Ade Putra<sup>1</sup>, Annis Citra Triyandra<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [annisatriyandra@fis.unp.ac.id](mailto:annisatriyandra@fis.unp.ac.id)

### **Abstrak**

Meningkatnya interaksi digital di kalangan masyarakat, khususnya dalam komunitas game, yang sering memunculkan perilaku tidak etis seperti ujaran kebencian, provokasi, dan sikap toxic. Kondisi ini menunjukkan urgensi penerapan netiket sebagai etika berkomunikasi daring untuk menjaga keharmonisan interaksi sosial. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh netiket terhadap perubahan sosial pengguna game online Mobile Legends dalam komunitas tersebut. Penelitian ini memiliki kebaruan karena secara khusus mengkaji pengaruh netiket terhadap perubahan sosial dalam komunitas esports RRQ Kingdom Sumatera Barat, suatu konteks yang belum banyak diteliti sebelumnya. Metode yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis asosiatif kausal. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan Quota Sampling, dengan jumlah sampel 101 anggota dari 503 populasi anggota komunitas RRQ Kingdom Sumbar. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Penelitian ini menggunakan teori netiket dari Vignea Shea dan perubahan sosial dari Moore. Hasil penelitian menunjukkan bahwa netiket berpengaruh signifikan terhadap perubahan sosial, dengan  $t$  hitung 12,065 >  $t$  tabel 1,98422 dan signifikansi 0,000 < 0,05. Persamaan regresi  $Y = 5,950 + 0,318X$  mengindikasikan bahwa semakin tinggi penerapan netiket, semakin meningkat perubahan sosial yang terjadi dalam komunitas. Temuan ini tidak hanya memperkuat teori mengenai pentingnya etika digital, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi komunitas dan industri esports dalam membangun budaya interaksi digital yang positif dan konstruktif.

**Kata Kunci:** Game Mobile Legends; Komunitas RRQ Kingdom; Netiket; Perubahan Sosial.

### **Abstract**

The increasing digital interaction among the public, especially in the gaming community, often gives rise to unethical behavior such as hate speech, provocation, and toxic attitudes. This condition shows the urgency of implementing netiquette as an online communication ethic to maintain harmonious social interactions. The purpose of this study is to determine the extent of netiquette's influence on social change among Mobile Legends online game users within the community. This study is novel because it specifically examines the influence of netiquette on social change within the RRQ Kingdom esports community of West Sumatra, a context that has not been widely studied before. The method used is a quantitative approach with a causal associative type. The sampling technique used is non-probability sampling with Quota Sampling, with a sample size of 101 members from a population of 503 members of the RRQ Kingdom community of West Sumatra. Data were collected through questionnaires and analyzed using simple linear regression. This study uses Vignea Shea's netiquette theory and Moore's social change theory. The results of the study indicate that netiquette has a significant effect on social change, with a calculated  $t$  of 12.065 >  $t$  table of 1.98422 and a significance of 0.000 < 0.05. The regression equation  $Y = 5.950 + 0.318X$  indicates that the higher the implementation of netiquette, the greater the social change that occurs in the community. These findings not only strengthen the theory regarding the importance of digital ethics, but also provide practical implications for the esports community and industry in building a culture of positive and constructive digital interactions.

**Keywords:** Game Mobile Legends; Netiquette; RRQ Kingdom Community; Social Change.

**How to Cite:** Putra, M. A. & Triyandra, A. (2026). Pengaruh Netiket Terhadap Perubahan Sosial Pengguna Game Mobile Legends Pada Komunitas RRQ Kingdom Sumbar. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 9(1), 171-179.



## Pendahuluan

Internet telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat modern karena perannya yang mendukung hampir semua aspek kehidupan, salah satunya komunikasi. Di era modern seperti sekarang ini, kemudahan dan jarak yang semakin mudah yang ditawarkan oleh internet membuat orang semakin banyak melakukan komunikasi dan interaksi secara daring. Menurut survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwasanya Penggunaan internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 Jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survey penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4%. Peningkatan ini terhitung sejak 2018, penetrasi internet Indonesia mencapai 64,8%. Kemudian secara berurutan, 73,7% di 2020, 77,01% di 2022, dan 78,19% di 2023 (APJII, 2024). Namun, di tengah kemajuan ini, kebebasan dalam berkomunikasi sering kali memicu kegaduhan. Mulai dari penyebaran berita *hoaks*, ujaran kebencian, berkata kasar, *cyberbullying*, dan hal lainnya yang tidak sesuai dengan norma dan nilai dalam masyarakat.

Oleh karena itu, tidak hanya komunikasi langsung atau tatap muka memerlukan etika berkomunikasi, demikian pula berkomunikasi dan berinteraksi secara daring memerlukan etika. Netiket atau *netiquette* berasal dari kata “net” = *network* yang berarti jaringan/ internet dan kata *etiquette* yang artinya etika atau tata nilai yang diterapkan dalam komunikasi dunia digital. Menurut Yulianti, *netiquette* merupakan seperangkat aturan yang digunakan pengguna dalam berperilaku di dunia maya. Kemudian menurut Thurlow mendefinisikan *netiquette* adalah etika dalam menggunakan internet dan aturan berperilaku sosial berlaku di media sosial (Ahyati & Sya'rawi, 2022). Senada dengan itu, Virginia Shea menyebutkan bahwa netiket adalah aturan atau tata krama yang berlaku di dunia maya pada saat berinteraksi secara online (Shea, 1997). Penerapan netiket penting karena komunikasi di internet melibatkan manusia nyata di balik layar. Dengan menerapkan netiket, pengguna dapat menciptakan lingkungan digital yang aman dan saling menghargai, sekaligus mencegah munculnya perilaku toxic. Oleh karena itu, di era digital yang terus berkembang, netiket menjadi semakin penting karena kemajuan teknologi yang menyebabkan terjadinya perubahan sosial.

Secara sederhana perubahan sosial yaitu pergeseran yang terjadi dalam sistem struktur sosial yang berlaku dalam kehidupan masyarakat yang mencakup ruang dan waktu. Perubahan sosial berasal dari dua kata yakni perubahan dan sosial. Perubahan artinya suatu yang tidak tetap, sesuatu yang berubah dari waktu ke waktu. Sedangkan sosial artinya masyarakat. Jadi, secara bahasa perubahan sosial itu berarti sesuatu yang berubah dari waktu ke waktu yang melibatkan masyarakat di dalamnya. Perubahan dapat mengenai nilai dan norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan sebagainya. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat merupakan gejala yang normal. Pengaruhnya bisa menjalar dengan cepat ke bagian-bagian dunia lain berkat adanya komunikasi modern (Afandi, 2020). Menurut Kingley Davis mengatakan bahwa perubahan sosial adalah perubahan yang terjadi pada struktur dan fungsi masyarakat. Perubahan yang dimaksud dalam struktur ini adalah perubahan yang terjadi dalam susunan masyarakat, dimulai dari lapisan yang tertinggi sampai ke lapisan yang terbawah (Rosana, 2011). Menurut Moore perubahan sebagai perubahan penting dalam struktur sosial, yaitu: pola-pola perilaku dan interaksi sosial yang terjadi di dalam suatu masyarakat (Martono, 2016). Berdasarkan berbagai pengertian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa perubahan sosial adalah suatu proses pergeseran dalam struktur dan fungsi masyarakat yang memengaruhi hubungan sosial, nilai, sikap, serta pola perilaku individu maupun kelompok di dalamnya.

Perubahan sosial pada pengguna *game online Mobile Legends* terjadi seiring dengan meningkatnya popularitas permainan ini di kalangan berbagai kelompok usia, terutama remaja dan mahasiswa. *Game* ini banyak dimainkan oleh individu berusia 15 hingga 35 tahun, dengan dominasi pemain berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa (Arif & Aditya, 2022). Indonesia berkontribusi 29,4% dari total 170 juta pengguna aktif bulanan MLBB secara global pada tahun 2019. Artinya, Indonesia memiliki 49,98 juta pengguna aktif bulanan MLBB. Pada tahun 2023, jumlah pemain aktif bulanan MLBB di Indonesia meningkat mencapai 51 juta. Angka ini menunjukkan bahwa jumlah pemain aktif bulanan MLBB di Anda telah meningkat sebesar 1,01% dari tahun 2019 (Himang, 2024). Peningkatan jumlah pemain tiap tahunnya menjadikan netiket semakin penting, karena *game online* yang dulunya hanya sebatas hiburan kini telah berkembang menjadi ruang interaksi digital yang kompleks. Fans dari tim-tim dari *game online Mobile Legends* membuat situs web, membentuk kelompok diskusi dan saling berbagi informasi (Handayani, 2018). Para fans dari tim

tersebut membentuk komunitas-komunitas pendukung yang solid dan aktif. Mereka bahkan memberikan nama khusus untuk komunitas tersebut, seperti RRQ Kingdom untuk pendukung tim RRQ. EVOS Fams untuk pendukung EVOS, dan Sonic Republic untuk pendukung ONIC Esports.

RRQ merupakan salah satu dengan penggemar terbanyak. Menurut data dari Esports Charts, RRQ menempati peringkat ketujuh pada jumlah penonton tertinggi selama tahun 2021, yakni sebesar 84,86 juta jam tayangan. Tingkat ini mencapai angka yang signifikan, mengingat RRQ hanya telah mengikuti sejumlah kecil pertandingan internasional, yakni hanya 115 pertandingan dengan total waktu pertandingan selama 235,9 jam. Terlebih lagi, RRQ menjadi tim yang paling diminati oleh penonton selama M3 *World Championship*, meskipun tim RRQ tidak berhasil mencapai Grand Final. Tiga match (pertandingan) teratas RRQ Hoshi mencapai rekor penonton tertinggi, yakni pertama ketika melawan Onic PH dengan 3.191.404 penonton puncak, lalu disusul ketika melawan Blacklist International dengan 3.107.053 penonton puncak, lalu terakhir adalah ketika melawan Todak dengan 2.639.547 penonton puncak (Uno, 2024).

Dari data diatas, menunjukkan RRQ sebagai yang mempunyai penggemar yang banyak. Penggemarnya ini diberikan sebutan Kingdom. RRQ Kingdom merupakan inisiatif dari manajemen tim RRQ untuk menciptakan suatu platform di mana penggemar dapat berinteraksi, bertukar informasi, dan menyatakan dukungan mereka terhadap tim RRQ. Tujuan dari RRQ Kingdom adalah untuk menjalin hubungan antara para penggemar yang ingin bertemu dengan pemain-pemain tim RRQ dan memberikan fasilitas kepada mereka yang ingin memberikan dukungan dalam setiap kompetisi yang diikuti oleh tim RRQ. RRQ Kingdom khususnya yang beregional di Sumatera Barat yang di resmikan pada bulan Mei 2024 turut mengekspresikan dukungannya dengan mengadakan nonton bareng pertandingan-pertandingan tim RRQ. RRQ menjadi satu-satunya organisasi tim esports yang secara konsisten menyelenggarakan program nonton bareng bersama komunitas fanbase resminya, yaitu RRQ Kindom, di berbagai kota di seluruh Indonesia, program ini diberi nama dengan RKK (RRQ Keliling Kota). Salah satu kota yang terpilih dalam program tersebut adalah kota Padang sebagai tuan rumah dari RRQ Kingdom Sumatera Barat. Terakhir kalinya RKK dilaksanakan pada 26 Juli 2025. Jumlah RRQ Kingdom Sumatera Barat ini sebanyak 503 anggota aktif.

Oleh karena itu dengan banyaknya anggota komunitas tersebut, netiket diperlukan untuk menjaga lingkungan permainan yang sehat, terutama dalam mencegah perilaku *toxic*. Tanpa adanya kesadaran akan etika digital, interaksi dalam *game* dapat berdampak negatif pada kehidupan sosial pemain di dunia nyata, seperti meningkatnya agresivitas dan terbentuknya komunikasi yang kasar. Oleh sebab itu, netiket sangat diperlukan untuk mengontrol cara berinteraksi para pemain *game online Mobile Legends* terutama di kalangan anggota komunitas RRQ Kingdom Sumatera Barat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahyati & Sya'rawi (2022) menunjukkan bahwa mahasiswa sudah menerapkan netiket dalam komunikasi daring. Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penerapan netiket mahasiswa sudah dalam kategori tinggi tetapi pemahaman tentang Netiket haruslah diterapkan sebagai pengetahuan dan menjadi salah satu kompetensi yang melekat pada mahasiswa. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriatunnisa et al. (2023) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap perubahan sikap sosial dan sikap spiritual mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram. Penelitian lain oleh Yulianti (2022) mengungkapkan bahwa Penerapan *netiquette* yang konsisten dapat memberikan dampak positif bagi individu dan lingkungan sosial, serta membantu membentuk generasi yang berkarakter dan berintegritas. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Mujadid et al. (2023) menyatakan bahwa *game online* memberikan pengaruh pada perubahan perilaku sosial remaja jika digunakan pada intensitas yang tinggi sehingga membuat para penggunanya kecanduan sehingga tanpa disadari berdampak pada perilaku sosialnya. Selain itu penelitian oleh Firdaus (2023) menunjukkan bahwa terdapat dampak negatif seperti perbedaan pendapat, konflik, dan perilaku *toxic* dalam komunitas *game Mobile Legends*.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mahasiswa telah menerapkan netiket dalam komunikasi daring, namun belum mengaitkannya dengan perubahan sosial dalam komunitas. Penelitian sebelumnya juga hanya berfokus pada kecanduan *game online* dan perilaku *toxic*, tetapi belum menempatkan netiket sebagai variabel yang berpengaruh terhadap perubahan sosial dalam komunitas RRQ Kingdom Sumbar. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan yang belum dikaji oleh peneliti sebelumnya yaitu berfokus pada pengaruh netiket terhadap perubahan sosial pengguna *game Mobile Legends* pada komunitas RRQ Kingdom Sumbar. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena komunitas game online saat ini tidak hanya menjadi arena hiburan saja tetapi juga menjadi ruang interaksi digital yang memunculkan berbagai persoalan seperti ujaran kebencian, konflik, dan perilaku *toxic*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh netiket terhadap perubahan sosial pengguna *game Mobile Legends* pada komunitas RRQ Kingdom Sumbar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperluas kajian sosiologi dan etika komunikasi di era teknologi.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis asosiatif kausal, yang bertujuan mengetahui pengaruh variabel bebas (netiket) terhadap variabel terikat (perubahan sosial). Pendekatan ini dipilih karena mampu mengukur hubungan sebab-akibat secara objektif melalui analisis statistik. Menurut (Sugiyono, 2019), metode kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan sehingga hasilnya dapat digeneralisasikan. Penelitian dilaksanakan pada komunitas RRQ Kingdom Sumatera Barat, yaitu bagian dari komunitas resmi penggemar tim esports RRQ yang aktif dalam kegiatan daring maupun luring, dan berpusat di Kota Padang sebagai lokasi pengumpulan data.

Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *non-probability sampling* jenis quota sampling, dengan menetapkan jumlah sampel sebanyak 101 orang dari total populasi 503 anggota komunitas. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi yang besar dan tersebar, sehingga peneliti menetapkan jumlah sampel secara kuota berdasarkan pertimbangan efisiensi. Mengacu pada Arikunto (2017), apabila populasi lebih dari 100 orang, sampel yang diambil dapat berkisar antara 10–25%. Penelitian ini menggunakan 20% dari total populasi yang dianggap representatif untuk menggambarkan kondisi sosial komunitas.

Instrumen utama penelitian adalah kuesioner tertutup berbasis skala Likert empat poin, mulai dari “Sangat Setuju” hingga “Sangat Tidak Setuju”. Kuesioner disusun berdasarkan dua variabel utama, yaitu netiket (X) dan perubahan sosial (Y), yang dijabarkan ke dalam indikator-indikator yang sesuai dengan teori netiket oleh Virginia Shea dan teori perubahan sosial oleh Moore. Selain kuesioner, peneliti juga melakukan observasi untuk mengamati perilaku dan pola interaksi anggota komunitas, baik di platform digital maupun kegiatan luring seperti nonton bareng, sehingga dapat memperkuat konteks analisis. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui Google Form yang disebar ke grup WhatsApp komunitas selama September–Oktober 2025. Data yang diperoleh mencakup tingkat penerapan netiket, pola komunikasi digital, serta bentuk-bentuk perubahan sosial pada aspek struktural, kultural, dan interaksional dalam komunitas.

Untuk memastikan kualitas data, peneliti melakukan uji validasi yang dimana item dianggap valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar dibandingkan  $r$  tabel. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha, dan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha lebih dari 0,60. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan uji normalitas Kolmogorov–Smirnov untuk melihat apakah data terdistribusi normal. Tahap akhir analisis dilakukan menggunakan regresi linier sederhana untuk melihat besarnya pengaruh netiket terhadap perubahan sosial. Model regresi yang digunakan adalah  $Y = a + bX$ , di mana  $Y$  adalah perubahan sosial,  $X$  adalah netiket,  $a$  merupakan konstanta, dan  $b$  adalah koefisien regresi (Sahir, 2022). Selain itu, uji  $t$  digunakan untuk menguji hipotesis secara parsial pada tingkat signifikansi 0,05 guna mengetahui apakah variabel netiket berpengaruh signifikan terhadap perubahan sosial. Seluruh analisis dilakukan menggunakan program SPSS versi 22.

## Hasil dan Pembahasan

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum digunakan untuk pengambilan data utama instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Pengujian validasi mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dalam menjalankan fungsi. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2019). Setelah melakukan pengujian validitas kuesioner, maka kuesioner diuji realibilitas atau kestabilannya. Kestabilan di sini berarti kuesioner tersebut konsisten jika digunakan untuk mengukur konsep atau konstruk dari suatu kondisi ke kondisi lain.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas Koefisien	Cronbach Alpha	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
Netiket (X)	16 Pernyataan	0,949	0,6	Reliabel
Perubahan Sosial (Y)	7 Pernyataan	0,882	0,6	Reliabel

Sumber: Pengolahan data penelitian, 2025

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, seluruh butir pernyataan memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel (0,1956), sehingga dinyatakan valid. Selanjutnya,

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai *Cronbach Alpha* di atas 0,6, seperti pada tabel di bawah ini, yang berarti instrumen reliabel dan konsisten. Dengan demikian, kuesioner dinyatakan layak digunakan dalam penelitian ini.

#### Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sebagai prasyarat uji regresi linier. Jenis uji normalitas yang digunakan adalah One-Sample Kolmogorov-Smirnov dikarenakan jumlah sampel lebih dari 50. Jika nilai signifikansi lebih dari ( $> 0,05$ ) maka dinyatakan berdistribusi normal, tetapi jika nilai signifikansi kurang dari ( $< 0,05$ ) maka dinyatakan berdistribusi tidak normal (Artha & Intan, 2021).

Tabel 2. Uji normalitas

No	Variabel	Asymp. Sig (P-Value)	Kondisi	Kesimpulan
1	Netiket	0,200	$p > 0,05$	Distribusi Normal
2	Perubahan sosial	0,200	$p > 0,05$	Distribusi Normal

Sumber: Pengolahan data penelitian, 2025

Uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa kedua variabel, netiket dan perubahan sosial, memiliki distribusi normal dengan nilai signifikansi 0,200 ( $> 0,05$ ) untuk keduanya. Jadi sebaran data variabel konformitas dan perilaku konsumtif memiliki distribusi normal, dengan demikian data tersebut dapat dilanjutkan ke analisis selanjutnya.

#### Uji linearitas

Regresi Sederhana merupakan teknik analisis yang terdiri hanya dua variabel saja yaitu variabel bebas dan variabel terikat (Sahir, 2022). Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menghitung seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, berikut adalah rumus yang digunakan:  $Y = a + bX$ .

Tabel 3. Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,950	1,383		4,303	,000
Netiket	,318	,026	,772	12,065	,000

a. Dependent Variable: P.Sosial

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 22.

Tabel di atas menunjukkan adanya hubungan linear yang signifikan antara netiket dan Perilaku Sosial. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai konstanta sebesar 5,950 dan nilai koefisien regresi sebesar 0,318, maka persamaan regresinya adalah  $Y = 5,950 + 0,318X$ . Hal ini menunjukkan bahwa jika nilai konstanta yang diperoleh sebesar 5,950 dapat diartikan bahwa ketika variabel independen (netiket) bernilai 0 (konstan), maka variabel dependen bernilai 5,950. Nilai koefisien regresi variabel independen bernilai positif sebesar 0,318, maka dapat diartikan bahwa apabila variabel independen meningkat maka variabel dependen juga akan meningkat, begitu pula sebaliknya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel netiket dengan Perilaku Sosial.

#### Uji Hipotesis

Uji T digunakan untuk mengetahui secara parsial (sendiri) pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dan uji 2 arah. Uji parsial atau uji t adalah pengujian yang dilakukan terhadap masing-masing koefisien regresi secara individual, dengan tujuan untuk mengetahui apakah setiap variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan secara terpisah terhadap variabel dependen (Sahir, 2022).

Tabel 4. Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,950	1,383		4,303	,000
Netiket	,318	,026	,772	12,065	,000

a. Dependent Variable: P.Sosial

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 22.

---

Hasil yang diperoleh dalam analisis ini menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung (12,065) dan  $t$ -tabel (1,98422) yang berarti dapat disimpulkan bahwa nilai  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel ( $12,065 > 1,98422$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kriteria dalam pelaksanaan uji  $t$  juga ditentukan dengan membandingkan nilai signifikansi terhadap tingkat alpha ( $\alpha$ ) yang telah ditetapkan yaitu 5% ( $\alpha = 0,05$ ) sebagai batas signifikansi statistik. Pada tabel di bawah nilai signifikasinya 0,000 yang berarti nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan kedua kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (Netiket) berpengaruh terhadap variabel terikat (Perubahan Sosial) secara signifikan.

### Pembahasan

Setelah menganalisis jawaban dari setiap kuesioner yang diperoleh dari 101 responden diperoleh bahwa variabel netiket (X) memiliki rata-rata persentase sebesar 80,31%, sedangkan variabel perubahan sosial (Y) memiliki rata-rata persentase sebesar 79,68%. Berdasarkan skala kategori penilaian persentase (76-100% = sangat baik), maka dapat disimpulkan bahwa penerapan netiket oleh anggota komunitas RRQ Kingdom Sumatera Barat berada pada tingkat sangat baik, dan perubahan sosial yang terjadi juga termasuk sangat baik. Berdasarkan pengolahan data penelitian dengan hasil perhitungan uji  $t$  (parsial) yang menunjukkan nilai  $t$  hitung sebesar 12,065 dan  $t$  tabel sebesar 1,98422 ( $12,065 > 1,98422$ ) dan signifikansi sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh netiket terhadap perubahan sosial pengguna *game online* (*Mobile Legends*) pada komunitas RRQ Kingdom Sumatera Barat. Kemudian berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, penelitian ini menunjukkan bahwa netiket memiliki pengaruh signifikan terhadap perubahan sosial pada anggota komunitas RRQ Kingdom Sumbar. Nilai koefisien regresi positif (0,318) mengidentifikasi bahwa semakin baik penerapan netiket, maka semakin tinggi pula tingkat perubahan sosial yang terjadi dalam komunitas ini.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Virginis Shea (1994) yang menegaskan bahwa netiket merupakan seperangkat norma etika dalam komunikasi daring yang berfungsi menjaga keharmonisan interaksi. Dalam teorinya, Shea merumuskan sepuluh aturan inti netiket yang relevan untuk menggambarkan perilaku pengguna *game online* dalam komunitas RRQ Kingdom Sumbar. Aturan pertama, "*ingatlah bahwa di balik layar terdapat manusia nyata yang perlu dihormati*", sangat selaras dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa sebagian besar anggota komunitas RRQ Kingdom telah memiliki kesadaran untuk menghormati sesama pemain. Dalam interaksi di *game Mobile Legends*, mereka tidak hanya berfokus pada kemenangan, tetapi juga menjaga agar tidak melukai perasaan rekan setim maupun lawan melalui kata-kata kasar atau *toxic*. Hal ini menunjukkan bahwa nilai kemanusiaan dalam komunikasi daring benar-benar diterapkan oleh anggota komunitas. Aturan kedua, "*ikuti standar perilaku yang sama sebagaimana dalam kehidupan nyata*", tampak dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemain yang menerapkan netiket berperilaku konsisten antara dunia nyata dan dunia digital. Mereka tetap menampilkan sikap sopan, saling menghargai, dan bekerja sama baik saat berinteraksi di ruang obrolan *game* maupun ketika bertemu dalam kegiatan komunitas secara langsung. Ini menandakan adanya keselarasan antara norma sosial di dunia nyata dan etika di dunia maya.

Aturan ketiga, "*menyadari dan menempatkan diri sesuai konteks ruang maya*", tercermin dari kemampuan anggota RRQ Kingdom dalam menyesuaikan gaya bahasa dan ekspresi mereka tergantung pada situasi permainan. Ketika dalam pertandingan kompetitif, mereka menggunakan bahasa yang ringkas dan instruktif; sedangkan di luar pertandingan, komunikasi cenderung santai dan bersifat sosial. Hal ini menunjukkan bahwa anggota komunitas memahami konteks komunikasi digital dan dapat menyesuaikan diri secara tepat. Aturan keempat, "*menghargai waktu dan kuota orang lain*", juga terlihat dalam perilaku komunikasi mereka di media komunitas seperti grup WhatsApp dan Discord. Anggota komunitas cenderung menggunakan pesan yang jelas dan tidak bertele-tele, serta menghindari mengirim spam atau pesan yang tidak relevan. Sikap ini menggambarkan bahwa mereka memahami pentingnya efisiensi dalam komunikasi daring, yang menjadi bentuk penghargaan terhadap orang lain.

Aturan kelima, "*menampilkan citra diri yang positif*", berkaitan erat dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan identitas akun mereka dengan sopan dan tidak menggunakan nama atau gambar profil yang bersifat provokatif. Hal ini membuktikan bahwa penerapan netiket mendorong pemain untuk menunjukkan kepribadian yang baik dan bertanggung jawab, sehingga menciptakan lingkungan digital yang lebih ramah. Aturan keenam, "*berbagi pengetahuan untuk kebaikan bersama*", juga tampak jelas dalam komunitas RRQ Kingdom. Banyak anggota yang secara sukarela membagikan strategi permainan, tips, dan pengalaman mereka kepada anggota lain, terutama bagi pemain baru. Hal ini menunjukkan adanya budaya berbagi pengetahuan yang positif dan memperkuat rasa kebersamaan di antara anggota komunitas.

Aturan ketujuh, "*turut menjaga ketertiban dalam diskusi*", dapat dilihat dari adanya moderasi dan aturan komunitas yang disepakati bersama untuk menghindari konflik atau perdebatan tidak sehat. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa anggota RRQ Kingdom cenderung mematuhi aturan ini, misalnya dengan menghindari komentar yang bersifat provokatif atau memancing keributan. Penerapan aturan ini berkontribusi besar terhadap terciptanya perubahan sosial yang lebih positif di dalam komunitas. Aturan kedelapan, "*menghormati privasi orang lain*", terlihat dari perilaku anggota komunitas yang tidak menyebarkan informasi pribadi rekan mereka tanpa izin, baik berupa nomor kontak, foto, maupun tangkapan layar percakapan dalam *game*. Kesadaran akan privasi ini merupakan wujud nyata penerapan nilai moral dalam komunikasi digital yang menjadi indikator keberhasilan penerapan netiket.

Aturan kesembilan, "*tidak menyalahgunakan kekuasaan atau keahlian teknis*", juga sangat relevan dengan kondisi komunitas RRQ Kingdom. Beberapa anggota komunitas yang memiliki kemampuan teknis tinggi, seperti *admin* grup atau pemain profesional, tidak menggunakan posisinya untuk mendominasi, melainkan berperan membantu anggota lain. Sikap ini menunjukkan adanya penerapan prinsip tanggung jawab sosial dan keadilan digital di antara anggota komunitas. Terakhir, aturan kesepuluh, "*bersikap toleran terhadap kesalahan orang lain*", menjadi cerminan perubahan sosial yang paling nyata dalam komunitas RRQ Kingdom. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden menunjukkan sikap sabar dan empati ketika terjadi kesalahan saat bermain, seperti kesalahan strategi atau komunikasi. Sikap saling memaafkan dan menghargai inilah yang menunjukkan bahwa penerapan netiket telah berhasil membentuk interaksi yang harmonis, sekaligus mendorong terjadinya perubahan sosial yang konstruktif di kalangan anggota komunitas. Sepuluh aturan inti tersebut sangat relevan dan mendukung hasil penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh netiket terhadap perubahan sosial pengguna *game online* (*Mobile Legends*) pada komunitas RRQ Kingdom Sumbar menggambarkan bahwa sebagian besar responden menerapkan aturan-aturan inti tersebut, serta menciptakan interaksi yang lebih positif. Penerapan netiket tidak hanya berdampak pada etika berkomunikasi daring, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan sikap sosial yang lebih baik dalam kehidupan nyata.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian [Yulianti \(2022\)](#). Penguatan *soft skill* netiket berdampak positif bagi pembentukan generasi berkarakter, bermoral, dan berintegritas sehingga menjadikan interaksi di lingkungan sosial menjadi lebih baik. Kemudian penelitian [Ahyati & Sya'rawi \(2022\)](#) di Politeknik Negeri Banjarmasin yang menemukan bahwa tingkat penerapan netiket mahasiswa berada pada kategori tinggi, yaitu sebesar 72,8%. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penerapan netiket penting dalam membentuk komunikasi daring yang lebih sehat, sopan, dan bermakna. Sejalan dengan itu, penelitian [Abrani, Abdullah & Sumule \(2022\)](#) tentang perilaku komunikasi pengguna *game online* *Mobile Legends* juga memperlihatkan bahwa kebiasaan dan emosi pemain dapat mempengaruhi penggunaan bahasa kasar dalam *game*, sehingga penerapan netiket diperlukan untuk membentuk komunikasi yang etis dan positif.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori perubahan sosial yang dikemukakan oleh Moore (1963) yaitu perubahan sosial sebagai perubahan dalam struktur sosial seperti pola-pola perilaku dan interaksi sosial yang terjadi dalam suatu masyarakat. Moore dan Himes dalam [Martono \(2016\)](#) menyebutkan bahwa perubahan sosial dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu: struktural, kultural, dan interaksional. Hasil penelitian yang menyebutkan netiket berpengaruh terhadap perubahan sosial, menjadikan perubahan sosial pada komunitas RRQ Kingdom mengarah ke dampak yang positif. Pada dimensi struktural terlihat adanya perubahan dalam komunitas RRQ Kingdom Sumbar. Penerapan netiket mendorong terbentuknya aturan yang disepakati bersama untuk menjaga ketertiban komunitas, sehingga komunitas RRQ Kingdom Sumbar yang dulunya hanya sebatas fanbase kini berperan sebagai wadah interaksi sosial antar anggotanya. Kemudian pada dimensi kultural, nilai kebersamaan semakin erat karena adanya netiket yang mempengaruhi anggota RRQ Kingdom Sumbar supaya bekerja sama. Dimensi Interaksional, dengan penerapan netiket interaksi yang terjadi tidak hanya berfokus pada kompetisi dalam *game*, tetapi juga pada solidaritas dan kerja sama tim. Dulunya interaksi secara daring khususnya pada *game online* sering adanya kata-kata *toxic*, rasisme, yang menyebabkan konflik, tetapi jika interaksi daring dibarengi dengan penerapan netiket akan menjadikan perubahan sosial ke arah yang positif.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan [Dzaky \(2024\)](#) yang menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas penggemar dapat membentuk identitas sosial dan solidaritas kelompok. Dalam konteks ini, netiket memperkuat solidaritas tersebut dengan menanamkan nilai-nilai etis dan saling menghormati antar anggota komunitas. Penelitian oleh [Amal et al \(2025\)](#) mengenai implikatur percakapan pemain RRQ juga mendukung temuan ini, dimana komunikasi antar anggota RRQ mencerminkan fungsi sosial seperti kritik, dukungan yang apabila diatur dengan etika digital dapat membentuk iklim komunikasi yang sehat. Selain itu, temuan [Akbar & Isnaini \(2025\)](#) yang menegaskan bahwa komunikasi daring dan tatap muka memiliki perbedaan yang signifikan, sehingga individu yang telah terbiasa menerapkan netiket di ruang digital akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam interaksi sosial nyata. Hal ini membuktikan bahwa penerapan netiket tidak hanya berdampak pada dunia virtual, tetapi juga berdampak di dunia nyata.

[Firdaus \(2023\)](#) juga mendukung temuan penelitian ini dengan menunjukkan bahwa aktivitas bermain *Mobile Legends* dapat memengaruhi interaksi sosial mahasiswa, khususnya dalam hal kerja sama dan

solidaritas. Penelitian Mujadid et al (2023) juga menjelaskan bahwa bermain *game online Mobile Legends* dengan intensitas tinggi dapat menyebabkan kecanduan, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap perubahan perilaku sosial seseorang. Selain itu, penelitian Hasan et al (2021) menunjukkan bahwa *game online Mobile Legends* berpengaruh terhadap perilaku sosial remaja, di mana aspek negatif seperti kecanduan dapat muncul apabila etika komunikasi diabaikan. Penelitian lainnya oleh Arif & Aditya (2022) menunjukkan dampak positif yang ditimbulkan yaitu fitur ini bisa membuat kerjasama antara tim lebih kompak. Namun, hasil penelitian ini memberikan temuan baru bahwa penerapan netiket dapat mengarahkan perubahan sosial ke arah yang positif.

Di sisi lain penelitian ini juga memberikan penekanan baru bahwa bukan hanya aktivitas bermain *game* yang berpengaruh, melainkan penerapan netiket sebagai faktor penting yang menentukan arah perubahan sosial. Penerapan netiket membuat komunikasi dalam komunitas RRQ Kingdom Sumbar menjadi lebih sehat, saling menghargai, serta meminimalisir ujaran kebencian, rasisme, dan konflik. Hal ini menegaskan bahwa penerapan norma dan etika digital tidak hanya berdampak pada kualitas interaksi di komunitas, tetapi juga dapat membentuk komunikasi yang sehat di dunia nyata.

## Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh netiket terhadap perubahan sosial pengguna *game online (Mobile Legends)* pada komunitas RRQ Kingdom Sumbar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai  $t$  hitung (12,065) dan  $t$ -tabel (1,98422) yang berarti dapat disimpulkan bahwa nilai  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel (12,065  $>$  1,98422) yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima. Kemudian berdasarkan nilai koefisien regresi variabel independent bernilai positif sebesar 0,318, yang dapat diartikan jika variabel independent (netiket) meningkat maka variabel dependen (perubahan sosial) akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Temuan ini tidak hanya memperkuat teori mengenai pentingnya etika digital, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi komunitas dan industri esports dalam membangun budaya interaksi digital yang positif dan konstruktif. Penelitian ini memiliki keterbatasan dimana penelitian ini hanya pada satu komunitas yaitu komunitas RRQ Kingdom Sumbar, sehingga hasilnya mungkin berbeda jika diterapkan pada komunitas *game* lainnya yang memiliki karakteristik berbeda.

## Daftar Pustaka

- Afandi, Y. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Fidei: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika*, 1(2), 270–283. <https://doi.org/10.34081/270033>
- Ahyati, I. U., & Sya'rawi, H. (2022). Etika Berinternet (Netiket) Dalam Komunikasi Daring di Politeknik Negeri Banjarmasin. *Jurnal INTEKNA*, 22(1), 25–30.
- Akbar, M. S., & Isnaini, M. (2025). Komunikasi Ansietas dalam Proses Modality Switching pada Pemain Mobile Legends Bang-Bang. *Jurnal Riset Komunikasi (JURKOM)*, 8(2), 231–253.
- Abriani, A. I., Abdullah, Z., & Sumule, M. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online: "Mobile Legends". *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 8 (2).
- Amal, I., Muhyidin, A., & Rinsi, E. S. (2025). Implikatur Percakapan Dalam Tuturan Pemain Mobile Legends Dari Tim RRQ Pada Pertandingan Esport. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1), 57-64.
- APJII. (2024). APJII. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- 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. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Artha, S., & Intan, R. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>
- Dzaky, M. B. (2024). *Fanatisme Fans Team RRQ dan Fans Team Evos dalam Game Online Mobile Legends*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/50841%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/50841/19321085.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Firdaus, I. N. (2023). Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Study Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020. *Mediakom*, 7(01), 17-33. <https://doi.org/10.3258/mediakom.v7i01.2021>

- 
- Fitratunnisa, R. S., Mustari, M., Alqadr, B., & Ismail, M. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Perubahan Sikap Sosial Dan Spiritual Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram Rahmadani. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 536.
- Handayani, R. (2018). Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *Al-Munzir*, 11(1), 141–162.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Empowerment (SJCE)*, 1(1), 13.
- Himang, B. (2024). Apakah Mobile Legends di Indonesia Masih Populer?. [https://www.kompasiana.com/benidiktus73866/65983e9f12d50f7929792972/apakah-mobile-legends-di-indonesia-masih-populer?page=2&page\\_images=1&utm\\_source=chatgpt.com](https://www.kompasiana.com/benidiktus73866/65983e9f12d50f7929792972/apakah-mobile-legends-di-indonesia-masih-populer?page=2&page_images=1&utm_source=chatgpt.com)
- Martono, N. (2016). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Rajawali Press.
- Mujadid, I. (2023). Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia.
- Shea, V. (1997). *Netiquette*. Albion Books.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedu). Alfabeta.
- Rosana, E. (2011). Modernisasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal TAPIS*, 7(1), 31–47.
- Uno, M. A. B. R. (2024). Dinamika Konsumsi Penggemar Tim Rex Regum Qeon Surabaya Ditinjau Melalui Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard. *Jurnal PUBLIQUE*, 5(1), 1-24.
- Yulianti, L. E. (2022). Netiquette: Penguatan Soft Skill Netizen untuk Generasi Berkarakter. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(11), 1532–1554. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i11.239>