

# Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) di Banyuasin

Ahmad Mujid Nailul Idhom<sup>1</sup>, Fifi Hasmawati<sup>2</sup> dan Muhammad Randicha Hamandia<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah; [nailulidhom1810@gmail.com](mailto:nailulidhom1810@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah; [fifihasmir@gmail.com](mailto:fifihasmir@gmail.com)

<sup>3</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah; [mrandichahamandia\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:mrandichahamandia_uin@radenfatah.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini berjudul Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang Dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) Di Banyuasin. Pola komunikasi merupakan proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautan unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Komunikasi adalah salah satu bagian dari hubungan antara manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari dan pengertian ini jelas bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seseorang menyatakan kepada orang lain, jadi yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia. Seperti halnya yang terjadi pada pemain dengan pemain lainnya dalam game online mobile legends untuk membentuk kekompakan. Dari judul di atas terdapat rumusan masalah yaitu, bagaimana pola komunikasi pemain game online mobile legends bang bang dalam membentuk kekompakan tim yang baik?. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dan dokumentasi dengan pemain game online mobile legends bang bang. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teori George Herbert Mead. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi pemain game online mobile legends bang bang dalam membentuk kekompakan tim (MLBB) di Banyuasin. Ditunjukkan dengan beragam pola dan interaksi dari pemain game online diantaranya pola komunikasi primer dan pola komunikasi sirkular.

**Kata Kunci:** Game Online, Kekompakan Tim, Pola Komunikasi, Pemain.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.210>

\*Correspondensi: Ahmad Mujid Nailul Idhom

Email: [nailulidhom1810@gmail.com](mailto:nailulidhom1810@gmail.com)

Received: 04-02-2024

Accepted: 16-03-2024

Published: 29-04-2024



**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This research is entitled *Communication Patterns of Mobile Legends Bang Bang Online Game Players in Forming Team Cohesion (MLBB) in Banyuasin*. Communication patterns are processes designed to represent the reality of the interrelationships of the elements covered and their continuity, in order to facilitate systematic and logical thinking. Communication is one part of the relationship between humans, both individuals and groups in everyday life and this understanding is clear that communication involves a number of people where someone expresses it to another person, so those involved in communication are humans. Just like what happens to players and other players in the online game Mobile Legends to form solidarity. From the title above, there is a problem formulation, namely, what is the communication pattern of mobile legends bang bang online game players in forming good team cohesion. This research method uses a qualitative descriptive method that collects data through observation, interviews and documentation with mobile legends bang bang online game players. Observations are carried out by directly observing the object being studied. This research uses George Herbert's Mead theory. The results of this research show that the communication patterns of mobile legends online game players are bang bang in forming team cohesiveness (MLBB) in Banyuasin. This is demonstrated by various patterns and interactions of online game players, including primary communication patterns.

---

**Keywords:** *Communication Patterns, Online Games, Players, Team Cohesion.*

## **Pendahuluan**

Pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautan unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Komunikasi adalah salah satu bagian dari hubungan antara manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari dan pengertian ini jelas bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seseorang menyatakan kepada orang lain, jadi yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia (Onong Uchjana Effendy, 2007:86).

Komunikasi berawal dari gagasan yang ada pada seseorang, gagasan itu diolah menjadi pesan dan dikirimkan melalui media tertentu kepada orang lain sebagai penerima. Penerima pesan dan sudah mengerti pesannya kepada pengirim pesan. Dengan menerima tanggapan dari sipenerima pesan itu, pengirim pesan dapat menilai efektifitas pesan yang dikirimkannya. Berdasarkan tanggapan itu, pengirim dapat mengetahui apakah pesanya dimengerti dan sejauh mana pesan tersebut dimengerti oleh orang yang dikirim pesan.

Komunikasi sendiri merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi, maka akan sangat mungkin sering terjadinya kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan atau informasi. Seringkali komunikasi menjadi juru kunci terciptanya hubungan yang harmonis maupun yang tidak harmonis di dalam suatu interaksi masyarakat. Dengan komunikasi masyarakat bisa menemukan jati diri mereka di dalam masyarakat.

Komunikasi yaitu proses interaksi antara komunikator dengan komunikan. Proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media). Pengertian komunikasi yang dipaparkan diatas sifatnya sangat mendasar, dalam arti kata bahwa komunikasi itu minimal harus mengandung kesamaan makna antara kedua belah pihak yang terlibat. Dikatakan minimal karena komunikasi tidak hanya bersifat informatif, yaitu supaya orang lain mengerti, tapi juga persuasif, yaitu supaya orang lain bersedia menerima suatu keyakinan, melakukan suatu perbuatan, dan lain- lain. Komunikasi merupakan suatu proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerimaan atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

Proses komunikasi pada hakikatnya ialah proses penyampaian pikiran atas perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran yang dimaksud gagasan, informasi, opini dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Sedangkan perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati. Dengan berkomunikasi manusia bisa saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, di pekerjaan, dipasar, dalam masyarakat atau dimana saja

manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi (Arni Muhammad, 2014: 1).

Seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, muncul suatu cabang olahraga baru yang berkembang, yaitu e-sport, pengertian e-sport sendiri merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan komunikasi. Menurut fremaan, E-sport merupakan game profesional atau cara kompetitif bermain game sesuai dengan aturan yang profesional. Selain itu, Warger berpendapat bahwa "*e-sport*" is an area of activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies." dapat diartikan bahwa E-sport merupakan area aktivitas olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuas fisik atau mental dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi."Wolf. Sedangkan Indonesia juga merupakan negara pendorong utama dalam pertumbuhan industri E-sport di Asia Tenggara. Pada tahun 2021, dari total 274,5 juta gamers di Asia tenggara, Indonesia menyumbang sekitar 43% terhadap gamers tersebut. Dapat diketahui bahwa 58% penggemar tim E-sport Evos (salah satu tim E-Sport Indonesia) adalah anak muda dibawah usia 18 tahun. Sedangkan 41% merupakan generasi milenial yang berusia 19-29 tahun. Peningkatan industri E-sport membuat E-sport saat ini dapat menjadi sebuah pekerjaan. Pekerjaan yang ditawarkan oleh indutri berupa content creator, analysist, caster maupun pemain yang biasa disebut profesional player. Perkembangan pesat yang terjadi pun membuat developer game online mobile pun tidak mau kalah untuk berkompetisi didunia e-sport seperti mobile legends (Fakhtu Amirul Wicaksana et al., 2022).

Penggunaan Internet Indonesia saat ini mengalami peningkatan dari waktu ke waktu berdsarkan hasil survei terbaru Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah penggunaan internet indonesia mencapai 210 juta. Dalam temuan survei terbaru, tingkat penetrasi internet di RI tumbuh 77,02%, dimana ada 210.026.769 jiwa dari total 272.682.600 jiwa penduduk indonesia yang terhubung ke internet pada tahun 2021. di bandingkan tahun-tahun sebelumnya, ada lonjakan penetrasi internet ditanah air. Misalnya pada tahun 2018 penetrasinya di angka 64,80% yang kemudian terus tumbuh di 2019-2020 dengan penetrasinya 73,70%. secara gender tingkat penetrasi dan kontribusi internetnya hampir sama. artinya tidak ada perubahan, yang mana kebutuhan internet saat ini sudah menjadi kebutuhan banyak orang. dari sisa usia, kelompok umur 13-18 menjadi yang paling hobi berselancar di dunia maya. kemudian disusul dengan kelompok 19-34 than yang lalu yang perbedaannya cukup tipis. lalu di susul kelompok umur 35-54.

Internet mulai digunakan untuk media bermain *game online* pada tahun 2000-an namun di Indonesia *game online* muncul sekitar pada tahun 2002-2003 *Game online* semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi, semenjak adanya ponsel pintar, *developer game online* membuat *game* yang dapat dimainkan dengan ponsel pintar. *Game online* adalah salah satu jenis hiburan baru berbentuk *virtual* dan sangat digemari oleh berbagai kalangan. Kehadiran *game online* adalah salah satu perkembangan teknologi yang bersifat menghibur dan dapat mengakibatkan candu bagi penggunanya (Rio Ricky et al., 2016: 753).

*Game Online* makin berkembang dengan berbagai kreativitas dengan memiliki grafis gambar yang sangat baik sehingga nyaman untuk dimainkan ditambah *gameplay* atau jalan cerita yang menarik untuk diikuti terus menerus. Di antara berbagai genre tersebut, menurut Bagas, pemain *game online* yang cukup senior mengatakan bahwa *game online* yang sangat menarik dan populer dikalangannya hingga saat ini adalah *game* yang bergenre *RPG*, *MOBA*, *Fantasi* dan *Shooter*. *Game* bergenre fantasi sangat menarik untuk dimainkan karena memiliki cerita yang sangat menarik dan menegangkan untuk diikuti sehingga membuat rasa penasaran dan memiliki karakter *game* yang bagus. Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan mengisi waktu luang, bersenang-senang, atau berolahraga ringan. Permainan dapat dinikmati dengan cara bermain sendiri atau bersama-sama dengan teman-teman. Permainan adalah objek yang terdiri dari beberapa komponen dan aturan serta memiliki beberapa kriteria seperti aturan, tujuan, arah yang selalu berubah, kesempatan, kompetisi, berbagi pengalaman, kesamaan atau kesetaraan, kebebasan, aktivitas, menyelami dunia dari permainan tersebut dan tidak memiliki dampak pada kenyataan (Andika Oki Saputra, 2022: 84-85).

Di samping itu, pengguna *game online* ini menganggap sebagai hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai *game* tersebut. Dan juga mereka menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi. Banyak hal yang menjadi alasan khususnya pengguna *game online* ini. Hal ini tentu akan berbeda terhadap perilaku komunikasi pengguna *game online* tergantung dari sudut pandang tiap penggunaannya. Tetapi banyak penyebab yang ditimbulkan akibat *game online* yang mendorong seseorang memiliki perilaku komunikasi tertentu. Dari berbagai motif yang mendorong dalam penggunaan *game online* yang menimbulkan suatu perubahan dalam perilaku komunikasi pada *game online* ini (Andri Indri et al., 2018). Kekompakan artinya dimana antar tim memiliki tujuan yang sama. Memberikan komunikasi yang baik dapat menimbulkan feedback dalam tim untuk membentuk suatu kekompakan sesuai dengan tujuan bersama, karena kekompakan permainan *game online mobile legends* sangat diperlukan untuk memenangkan sebuah permainan dengan cara MABAR (main bareng).

## Metode

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk member gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, videotape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen lainya (Lexy j moleong, 2014: 11).

Penelitian “Pola Komunikasi Pemain *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Dalam Membentuk Kekompakan Tim Dibanyuasin” menggunakan metode deskriptif kualitatif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada analisis Creswell. Analisis data kualitatif melibatkan proses pengumpulan data, interpretasi data dan pelaporan hasil dari data tersebut, Creswell. terdapat beberapa metode analisis yang bersifat spesifik dan terstruktur sesuai dengan pemikiran Creswell.

- a. Deskripsi mengenai pengalaman personal dengan fenomena yang sedang dipelajari.
- b. Membuat daftar pertanyaan dari hasil wawancara atau sumber lainnya.
- c. Memilih pernyataan penting untuk dikelompokkan menjadi makna.
- d. Menulis deskripsi tekstural mengenai apakah yang dialami dari pengalaman individu tersebut.
- e. Menjelaskan deskripsi struktural bagaimana pengalaman tersebut terjadi (Rafi Usman Basir, 2022: 14-26).

Dalam memperoleh data untuk menunjang penelitian yang berjudul "Pola Komunikasi Pemain *Game Online* Mobile Legends bang bang Dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) di Banyuasin" peneliti melakukan penelitian di caffè panda yang berada dibanyuasin, Jalur 14, Desa. Tirtaharja, Sp 10. Caffé yang peneliti pilih untuk dijadikan penelitian pun memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Karena paling ramai dikunjungi
- b. Karena jumlah pemain *game online mlbb* mencapai 50%

## Hasil dan Pembahasan

Pada hasil penelitian ini peneliti akan memaparkan berbagai data yang telah didapatkan selama peneliti berada dilapangan. Penelitian mengenai pola komunikasi pemain *game online* mobile legends bang bang dalam membentuk kekompakan dalam tim (mlbb) dibanyuasin untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi pemain *game online* mobile legends dalam membentuk sebuah kekompakan tim.

Sebagaimana telah dijelaskan dibab III peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi, untuk mendapatkan data-data yang peneliti butuhkan dalam penelitian ini, untuk mendapatkan data dan informasi yang sesuai maka dilakukan wawancara dengan informan dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai lima informan dari pemain *game online* mobile legends yang berada dibanyuasin, dan beberapa data yang bersumber dari dokumentasi sehingga dapat dijelaskan dan mengarah kepada kesimpulan dari suatu penelitian. Berikut adalah uraian analisis dari hasil penelitian dan pembahasan.

### 1. Pola Komunikasi Pemain *Game Online* (MLBB)

#### a. Gaya Bahasa

Gaya bahasa menjadi suatu kiasan dalam menyampaikan pesan kepada lawan bicara agar dalam penyampaian pesan menjadi lebih terasa intim dan selaras dengan kepribadian setiap orang. Keraf menyebutkan bahwa, bahasa memiliki beberapa fungsi yaitu menjelaskan, memperkuat, menghidupkan objek mati, menstimulus asosiasi, menimbulkan gelak ketawa, atau untuk hiasan. (keraf). Gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain yang lebih umum (Tarigan). Dari antar pemain, ini memungkinkan para pemain untuk lebih leluasa dalam berbahasa demi mencapai pemahaman yang selaras (Ihsan Irawanto, 2023).

Seperti yang disampaikan oleh Ilham sebagai informan dalam penelitian ini yang mengemukakan:

“Saling interaksi dan peka aja sih, soalnya kan kita sering juga maen bareng (maen bareng), apalagi kalo lagi maen pas war (perang) nya gitu harus pinter-pinter kita saling ngasih tau, saling support, saling ngingetin satu sama lain biar chemistry nya juga dapet” (Ilham, wawancara 1 agustus 2023).

Akrom sebagai informan menambahkan bahwa;

“Ya ada sih kata-kata yang sering kita pake kalo lagi maen gitu, kadang pas maen tuh emosi kan bawaanya kayak ngomong kasar, intinya jangan sampe ngejatuhin temen aja gitu, ini kan maenya tim jadi harus saling ngasih dukungan sesama pemain lain biar gak down (kena mental)” (Akrom, wawancara 1 agustus 2023).

Selanjutnya Fery sebagai informan juga menambahkan dia mengatakan hal yang sama seperti bahwa;

“kurang lebih ngandelin kepekaan temen-temen sih kayak saling bantu soalnya kan ini team ya jadi harus kompak, jadi kayak satu arahan dari temen harus di denger supaya jadi masukan bareng-bareng gitu” (Anggi, wawancara 1 agustus 2023).

Selanjutnya Anggi menambahkan hal gaya bahasa dalam wawancara penelitian ini dia mengatakan bahwa;

“Kalo saya sih kadang pake simbol-simbol yang ada digame biar lebih mudah gitu, walaupun pake simbol gak jauh efektif lah malah lebih simple gitu jadi temen-temen juga pada ngerti kan apa yang harus dilakuin selanjutnya” (Fery, wawancara 1 agustus 2023).

Anggi pun menambahkan hal yang sama Anggi mengatakan bahwa;

“gak jauh beda sih sama temen-temen lainnya lebih menggunakan fitur-fitur yang ada digame karena kan sudah sesuai sama apa yang mau dilakukan selanjutnya”.

Ferdy pun menambahkan hal yang senada dengan wawancara diatas Ferdy mengatakan bahwa;

“iya sih kalo untuk di in-game mah kita lebih menggunakan simbol-simbol yang udah tersedia di game” (Ferdy, wawancara 1 agustus 2023).

Berdasarkan hasil wawancara pemain *game online* diatas peneliti simpulkan bahwa gaya bahasa yang didapat merupakan proses komunikasi dalam bermain *game online* mobile legends dengan saling berinteraksi satu sma lain agar dapat menumbuhkan chemistry dalam sebuah tim. Peneliti melihat adanya pola komunikasi primer yang terjadi dalam tim ataupun kelompok pemain *game online*. Pola komunikasi primer adalah suatu proses penyampain pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan simbol (*symbol*) sebagai media atau saluran. Dalam pola ini terbagi menjadi dua yaitu lambang verbal dan nonverbal. Lambang verbal adalah bahasa yang digunakan paling banyak untuk mengungkapkan pikiran komunikator. Sedangkan lambang nonverbal yang digunakan dalam berkomunikasi yang bukan bahasa, melainkan

menggunakan isyarat dengan anggota tubuh antara lain mata, kepala, bibir, mata, tangan.

Dengan adanya komunikasi primer yang digunakan oleh pemain *game online mobile legends* merupakan suatu bentuk *symbol* dalam *game* untuk saling berinteraksi antar pemain *game* lainnya yang dilakukan secara *online* yaitu dengan *chatting, voice, emoticon* agar dapat mempermudah dalam berinteraksi dengan pemain lainnya. Sedangkan *emoticon* digunakan saat mengekspresikan suatu perasaan dalam *game* dalam bentuk interaksi pemain dengan melihat situasi dan kondisi. Bentuk *emoticon* yang digunakan merupakan gambar-gambar yang memiliki pesan nonverbal yang diungkapkan saat pemain dalam permainan berlangsung.

b. Kedekatan

Kedekatan merupakan interaksi yang terjadi pada setiap anggota antara individu dengan individu lainnya ataupun kelompok dengan kelompok lainnya, dalam penyampaian pesan kedekatan sangat berpengaruh dalam proses penyampainnya guna untuk memstimulus terhadap komunikasi. Dalam komunikasi kedekatan adalah faktor penunjang kesuksesan untuk mencapai sebuah tujuan. Ada beberapa konteks kedekatan dalam *game mobile legends* sebagai berikut;

- i. Kedekatan fisik: Kedekatan fisik dalam bermain *game online mobile legends* merujuk pada seberapa dekat pemain yang berada satu sama lain secara geografis. Hal ini dapat memengaruhi latensi atau jeda waktu antara aksi yang dilakukan pemain dan respons yang terlihat di layar. Semakin dekat pemain satu sama lain secara fisik, semakin rendah latensi yang mereka alami dan semakin baik pengalaman bermain *game* mereka.
- ii. Kedekatan Sosial: Kedekatan sosial dalam konteks ini merujuk pada tingkat keakraban dan hubungan antara pemain lain. Dalam *mobile legends*, pemain sering kali berinteraksi melalui *fitur chat* atau suara dalam permainan. Tingkat kedekatan sosial dapat mempengaruhi komunikasi dan koordinasi yang dilakukan dalam tim, serta keinginan untuk bermain bersama secara teratur.
- iii. Kedekatan dalam Kemampuan: Kedekatan dalam kemampuan mengacu pada keselarasan atau kesejajaran kemampuan antara pemain yang bermain bersama. Dalam *mobile legends*, memiliki rekan tim dengan tingkat kemampuan yang sebanding atau serupa dapat memperbaiki kinerja dan peluang kemenangan dalam pertandingan.

Seperti yang dikatakan oleh Ilham sebagai informan dalam penelitian ini mengenai kedekatan dalam bermain *game mobile legends* bahwa;

“kayak Sering-sering komunikasi aja apalagi kalo misalnya ada pemain baru gitu basa basi lah, intinya biar suasananya juga cair gitu jadi kan bisa kenal lebih deket soalnya ini kan maenya tim bisa-bisa kita lah gimana nanggepinnya supaya sama-sama tau karakter masing-masing” (ilham, wawancara 1 agustus 2023).

Selanjutnya Akrom menambahkan juga bahwa;

“Bukan itu saja, karena kan kita sering juga kayak maen bareng jadi punya ciri khas sendiri-sendiri lah kalo lagi maen game, bukan sekedar digame aja diluar game juga kita sering interaksi dan pembahasannya juga kan gak jauh dari game buat saling berbagi informasi aja tentang game (akrom, wawancara 1 agustus 2023).

Selanjutnya Anggi juga menambahkan dari wawancara diatas bahwa;

“Pedekatan dulu biasanya soalnya kan beda orang beda juga kan karakternya kalo semisal nya sefrekuensi malah enak tapi kalo sebaliknya rada susah kalo gak dari kitanya” (anggi, wawancara 1 agustus 2023).

Fery juga menambahkan dia menyampaikan bahwa;

“Dimedia sosial juga kita sering komunikasi kok, kayak di whatsapp gitu supaya jadi lebih akrab lah satu sama lain, soalnya kan kita satu game ya jadi se frekuensi lah nyambung kalo kita maen atau bahas tentang mobile legends tuh” (Fery, wawancara 1 agustus 2023).

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti simpulkan bahwa kedekatan yang terjadi antara pemain *game online* ini terjadi jika komunikasi sedang berlangsung bukan hanya dari segi komunikasi saja yang terjadi kedekatan melainkan kedekatan antar pemain *game* ini ditimbulkan secara langsung (*face to face*) atau ditimbulkan dari media sosial. Peneliti melihat bahwa mereka mempunyai kedekatan secara fisik, kedekatan secara sosial, dan kedekatan secara kemampuan yang dilakukan pemain *game online* mobile legends dalam melakukan kedekatan dalam timnya. Sedangkan kedekatan yang terjadipun dapat melalui media sosial yang terdapat pola komunikasi sekunder yang terjadi dimana proses komunikasi yang terjadi yaitu komunikator menggunakan media jarak jauh sasaran dan tempat komunikasinya ataupun banyak jumlahnya. Media yang digunakan pada umumnya adalah *handphone*.

### c. Budaya

Dari segi budaya yang membentuk pola komunikasi pemain *game online* adalah budaya mereka sendiri disini yang dapat dilihat dari hasil penelitian

- i. Adanya penggunaan bahasa daerah: Dalam bermain *game online* mobile legend tentunya pemain *game online* memiliki bahasa daerahnya masing-masing. Untuk saling berinteraksi sesama antar pemain proses yang dilakukan tidak lepas dari bahasa daerahnya kerana dalam berkomunikasi dengan penggunaan bahasa yang terjadi dalam tim pun tentunya terjadi secara spontan yang dilakukan oleh pemain *game online* mobile legends karena pemain dapat leluasa dalam melakukan interaksi satu sama lain.
- ii. Adanya gaya bahasa daerah: Bahasa daerah yang digunakan pun memiliki gaya tersendiri dalam berinteraksi antar pemain *game online* mobile legends bang bang dengan perbedaan budaya yang terjadi dalam tim tentunya memiliki gaya bahasanya masing-masing dan seiring

berjalannya waktu gaya bahasa daerah yang sering dilakukan tim dalam *game online* mobile legends pun bisa disesuaikan sesama antar pemain.

Seperti apa yang dikatakan oleh Ferdy sebagai informan dalam penelitian ini bahwa;

“Ya gk jadi masalah sih soalnya saya juga kan saya orang bugis budayanya beda sama yang lain, tapi saya bisa menyesuaikan sama budaya mereka karena sering maen bareng kan jadi kadang budaya mereka pun saya ikuti” (Ferdy, wawancara 3 agustus 2023).

Selanjutnya Anggi sebagai informan dalam penelitian ini menambahkan bahwa;

“Iya karena kita sering interkasi, sering komunikasi, sering mabar juga jadi perbedaan budaya tuh enggak ngaruh enggak jadi penghalang juga buat kita untuk saling komunikasi soalnya kan udh kenal satu sama lain” (Anggi, wawancara 1 agustus 2023).

Fery juga menambahkan dia mengatakan bahwa;

“iya gak juga sih, soalnya kita kan maen game udah saling mengenal satu sama lain dan di in-game juga udah tersedia simbol-simbol jadi di in-game tuh gak jadi hambatan buat saling komunikasi” (Fery, wawancara 3 agustus 2023).

Selanjutnya Akrom juga menambahkan bahwa;

“Tidak ada hambatan sama sekali kalo untuk perbedaan budaya soalnya kita kan hidup di lingkungan yang udah kita kenal lah jadi aman aman aja” (akrom, wawancara 3 agustus 2023).

Ilham juga menambahkan hal yang senada dengan anggi bahwa;

“Saya juga kan berbeda dengan yang lain, tapi saya kan hidup di lingkungan yang mayoritas jawa jadi bisa lah menyesuaikan sama mereka soalnya kan rata-rata orang-orang sini tuh jawa” (ilham, wawancara 3 agustus 2023).

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa tidak kendala atau hambatan pada pemain yang berbeda budaya saat bermaen *game*. Tentunya komunikasi yang dibangun dalam kelompok atau tim berjalan dengan baik dan hal itu masih berhubungan dengan simbol-simbol yang tersedia dalam *game online* mobile legends agar memudahkan para pemain dalam mengkoordinasi antar pemain. Dari hasil diatas menunjukkan pemain *game online* mobile legends bang bang mempunyai keterikatan dalam segi hal budaya.

#### **d. Kepentingan**

Kepentingan dari setiap kelompok tim mempunyai kepentingan yang berbeda tetapi mereka mempunyai tujuan yang sama yaitu saling berhubungan dalam kepentingan walaupun sebagian mengatakan hobi yang sebagian lagi untuk mendapatkan uang tetapi mereka saling mendukung satu sama lain. Bermain *game online* memiliki kepentingan sendiri bagi para pemain untuk memenuhi kebutuhannya, tidak hanya sekedar bermain saja akan tetapi dengan bermain *game online* memiliki pencapaian juga seperti naiknya peringkat,

memenangkan tournament , yang bisa memberikan kepuasan dan pengakuan dalam keahlian bermain.

- i. Sekedar hobi: untuk dapat memenuhi kebutuhan dalam kepentingannya ada sebagian dari pemain *game online* mobile legends hanya sekedar hobi dalam bermain *game online* untuk dapat memenuhi kepentingannya
- ii. Menghasilkan uang melalui tournament: Bermain *game online* mobile legends bang bang tentunya memiliki keuntungan juga yang dapat dihasilkan dengan mengikuti tournament-tournament *offline* untuk menghasilkan uang hal itu dikarenakan sudah banyak yang mengikuti tournament *offline* contohnya e-sport yang ada di Indonesia.

Ilham selaku informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa;

“Iya awalnya sih cuman maen-maen aja gak terlalu kayak kecanduan gitu, kayak sekedar hobi terus mengisi kehabutan, ngilangin stres juga kan, kadang juga kalo diajak login baru maen” (ilham, wawancara 4 agustus 2023).

Akrom juga menambahkan hal yang senada dengan Ilham Akrom mengatakan bahwa;

“Iya bener, apa yang dikatakan sama Ilham, tapi kalo sekarang kan banyak tuh tournament-tournament mobile legends juga kadang kita juga ikut, salah satu nya ya itu kan bisa dapet uang, dapet temen baru sama pengalaman juga dari tournament” (akrom, wawancara 4 agustus 2023).

Ferdi juga menambahkan bahwa dia mengatakan;

“Iya bener banget, kalo orang yang bisa manfaatin game mobile legends bisa ngasilin uang dari tournament, soalnya banyak kan orang-orang dapet duit dari hasil game ini kayak jadi youtuber, streamer, bukan dari tournament-tournament aja” (ferdi, wawancara 4 agustus 2023).

Anggi juga selaku informan dalam penelitian ini menambahkan dia mengatakan bahwa;

“Game mobile legends juga bisa untuk ngelatih bahasa karena kan maennya kelompok ya soalnya kan didalam game mobile legends tuh ada banyak bahasa kayak bahasa inggris, arab, japan dan masih banyak lagi lah. Jadi, bukan sekedar kayak maen-maen aja” (anggi, wawancara 4 agustus 2023).

Fery juga menambahkan bahwa;

“Saya kan punya youtube, nah itu kan hasilnya dari game online mobile legends juga kan tergantung gimana cara kita manfaatin game online karena kan sekarang tuh serba digital jadi gak mungkinlah kalo sekarang tuh gak punya hp” (fery, wawancara 4 agustus 2023).

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwasanya dengan bermain *game online* mobile legends juga memiliki kepentingan tersendiri, yang bisa mendapatkan teman baru di *game online* tersebut, dan menghasilkan uang seperti dari hasil tournament, menjadi youtuber dan streamer. Tergantung orang yang bisa memanfaatkannya atau tidak tentunya tidak heran lagi dalam industri E-sport, hal itu semua bukan hanya sekedar hobi saja melainkan hal positif yang kita dapat dari sebuah *game online* yang

tidak lepas dari komunikasi sesama antar pemain yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan, *skill*, pengetahuannya dalam sebuah kelompok (tim).

## 2. Kekompakan Dalam Tim Mobile Legends bang bang

Kekompakan kelompok merupakan tingkat ketertarikan yang dirasakan orang terhadap kelompok dan motivasi mereka untuk tetap menjadi anggota kelompok. Hal ini dapat menunjukkan sejauh mana anggota tertarik pada kelompok, berkomitmen pada tujuan atau tugas kelompok, dan merasakan memiliki kelompok serta bangga terhadapnya. Dapat dikatakan kekompakan kelompok adalah pengalaman emosional, bukan hanya perhitungan apakah akan bertahan atau meninggalkan kelompok tersebut (Maya Rizki Sari et al., 2022: 115).

Mangkuprawira, menyatakan bahwa "kekompakan (cohesiviness) adalah tingkat soladaritas dan perasaan positif yang ada dalam diri seseorang terhadap kelompoknya". Kekompakan kelompok bukan lah senjata rahasia dalam pencarian untuk peningkatan kinerja kelompok atau tim. Tim kerja yang dipilih sendiri dimana orang-orang mengangkat teman satu timnya sendiri dan cara-cara sosial selepas kerja dapat merangsang kekompakan sosioemosional. membantu perkembangan kekompakan sosio-emosional perlu diseimbangkan dengan tim. Proses pembentukan, pemeliharaan dan pembinaan team work harus dilakukan atas dasar kesadaran penuh dari tim tersebut sehingga segala sesuatu berjalan secara normal sebagai suatu aktivitas sebuah team work, meskipun dalam kondisi tertentu manajemen dapat melakukan intervensi (mangkuprwira) (Arman Paramansyah et al., 2021: 157-158).

### a. Saling Leluasa

Dalam bermain *game online* mobile legends dengan kebebasan dapat menjadi suatu pengalaman yang sangat menyenangkan bagi para pemain *game online*, yang tidak lepas dari aturan-aturan permainan dan untuk saling menghargai antar anggota lainnya dan bermain *game online* tentunya tidak lepas dari komunikasi antar pemain *game* untuk saling merespon satu sama lain yang dilakukan secara spontan sehingga dapat bebas dalam menggunakan bahasa untuk menimbulkan efek balik (*feedback*).

Seperti yang peneliti telah lakukan yaitu wawancara terhadap informan dalam penelitian ini. Fery mengatakan bahwa;

"Iya, karena kan percakapan yang kita lakukan tuh kayak asal ceplos aja gitu, jadi leluasa tentunya kita juga gak bisa nebak temen yang lainnya kayak gimana kedepanya jadi kayak have fun aja gitu" (fery, wawancara 5 agustus 2023).

Ilham juga menambahkan bahwa;

"Obrolan yang kita juga kan gak mesti bahasa Indonesia lebih sering pake bahasa daerah kadang dicampur juga kayak "nice cok", "ganyang cok ganyang", "gass" (ilham, wawancara 5 agustus 2023).

Akrom juga menyampaikan bahwa;

“Saya juga sepakat tuh sama Ilham, kayak asal nyablak kalo bahasa kita mah yang penting sama-sama nyaman satu sama lain” (akrom, wawancara 5 agustus 2023).

Selanjutnya Anggi juga menambahkan hal yang senada bahwa;

“Iya bener tuh, biar gak tegang kan biar sama-sama (have fun) gitu kan jadi seru maenya, yang penting gak keluar dari konteks yang kayak bikin temen down, ilang semangat” (anggi, wawancara 5 agustus 2023).

Ferdy juga menambahkan bahwa;

“Tentu, tapi harus dari kitanya juga kan gimana sama temen-temen kalo saya kan kayak sambil ngelawak gitu biar gak tegang-tegang amat hehe” (ferdy, wawancara 5 agustus 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan diatas peneliti simpulkan bahwa adanya kekeluasan yang terjadi dilakukan antar pemain *game online* kekeluasan yang terjadi pun berjalan dengan baik dikarenakan interaksi sesama pemain pun bebas dari segi bahasa dan interaksi dengan kata lain tidak lepas dari konteks yang disepakati bersama dalam bermain *game online* mobile legends agar dapat membentuk kekompak yang baik dalam bermain *game online* mobile legends bang bang.

#### **b. Saling Menjaga kata-kata bersama**

Dalam sebuah tim atau kelompok tentunya ada bahasa yang digunakan untuk saling berkomunikasi dalam bermain *game online* mobile legends yang memudahkan untuk mencapai tujuan bersama. *Game* mobile legends merupakan game moba yang berbentuk strategi dalam tim atau kelompok yang harus mempunyai kemampuan, pengetahuan dalam *game* sehingga memudahkan dalam membentuk kekompakan. Yang tidak lepas dalam menjaga kata-kata yang bisa menumbuhkan semangat sesama pemain. Tentunya dalam bermain *game online* mobile legends Sangat penting untuk saling menjaga kata-kata saat bermain sesama antar pemain lainnya guna untuk membentuk chemistry dan kekompakan yang baik dalam bermain dengan begitu dapat menumbuhkan lingkungan yang positif dan menyenangkan bagi para pemain *game online* mobile legends bang bang. Adapun kata-kata yang digunakan untuk membentuk kekompakan dalam tim *game online* mobile legends bang bang meliputi sebagai berikut;

- i. Saling menghargai pendapat antar pemain game
- ii. Saling memberi dukungan dan motivasi
- iii. Dan tidak merendahkan sesama antar pemain

Ilham selaku informan dalam penelitian ini menyampaikan bahwa;

“Ada lah, untuk saling memotivasi sama naikin semangat juga kan sama temen kayak: “kerja bagus”, “good game”, “don’t gak bang”, dan masih banyak lagi lah tentunya” (ilham, wawancara 6 agustus 2023).

Selanjutnya Akrom juga menambahkan bahwa:

“Iya gak cuman itu, kayak di game nya juga kan banyak jadi kadang juga pake yang tersedia di game kayak “well played”, terus butuh bantuan”, enemy

missing”, kadang juga pake emot-emot yang ada digame nya” (akrom, wawancara 6 agustus 2023).

Selanjutnya ditambahkan oleh Fery selaku informan dalam penelitian ini bahwa;

“Iya tapi ada juga kan yang pake kata-kata kasar (toxic) yang gak bisa ke kontrol emosinya jadi kita ngasih dukungan kayak jangan kebawa emosi kalem-kalem menang ini” (fery, wawancara 6 agustus 2023).

Dalam hasil wawancara diatas peneliti simpulkan bahwa dalam pemain *game online* mobile legends harus adanya kata-kata yang dijaga untuk saling menjaga kekompakan dalam tim atau kelompok dan tentunya untuk memberikan motivasi dan saling memberi dukungan sesama antar pemain agar dapat memiliki sifat saling percaya terhadap satu sama lain. Dengan adanya kata-kata yang dijaga dalam sebuah tim maka proses interaksi sesama antar pemain pun berjalan dengan baik.

### c. Melakukan Evaluasi

Evaluasi adalah hal untuk kepentingan pengembangan dari tim anda. Tentunya dalam evaluasi yang anda lakukan harus berfokus pada solusi dari setiap masalah yang terjadi dalam sebuah tim. Evaluasi tim ini tidak boleh berfokus pada siapa yang salah pada tim maupun siapa yang bertanggung jawab ketika masalah tersebut terjadi tujuan dari evaluasi tim ini tentunya untuk membangun satu dengan yang lainnya, bukan menyalahkan (Edmund, 2021: 40). Dalam membentuk kekompakan tim mlbb evaluasi dalam tim sangat penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dalam bermain dengan melibatkan beberapa aspek sebagai berikut;

- i. Sejauh manakah tim dalam berkomunikasi dengan baik selama pertandingan berlangsung
- ii. Seberapa jauh tim menjalankan strategi-strategi yang sudah disusun dengan efektif dan mengatasi kesulitan-kesulitan saat pertandingan berlangsung
- iii. Sejauh mana tim mengenali kemampuan masing-masing antar pemain game dan interaksi diluar pertandingan

Seperti yang Ilham sampaikan dalam wawancara bahwa;

“Pastilah, supaya tau kan dimana kekurangannya apa terus kesalahannya dimana kan supaya lebih baik lagi lah buat kedepannya” (ilham, wawancara 7 agustus 2023).

Akrom juga menyampaikan bahwa;

“Kurang lebih supaya intropeksi bareng-bareng lah supaya lebih kompak kedepannya soalnya kan kadang kalah sama ego sendiri” (akrom, wawancara 7 agustus 2023).

Anggi juga menambahkan hal yang senada dengan akrom bahwa;

“iya kadang kalo maen tuh pengennya mukill terus (pengen bunuh banyak) karena kan kalo di comback tuh saling salah-salahan jadinya, makanya kita

selalu evaluasi bareng-bareng kayak dinasehatin lah dikasih masukan biar sama-sama sadar” (anggi, wawancara 7 agustus 2023).

Selanjutnya Fery juga menambahkan dia mengatakan bahwa;

“kalo saya sih sependapat sama Ilham, setelah maen game harus evaluasi ini kan maenya tim jadinya kita gak bisa ngandelin satu orang harus kompak” (fery, wawancara 7 agustus 2023).

Selanjutnya Ferdy juga menyampaikan bahwa;

“Tentunya ada lah, kayak pengarahan timnya harus gimana gitu kan dalam tim pasti ada kayak kapten lah yang ngatur gitu, jadi jatuhnya gak personal kita kan gak tau juga mood nya bagus apa gak jadi kita liat kondisinya juga, kalo saya mah “fine-fine” aja gak baperan jadi aman” (ferdy, wawancara 7 agustus 2023).

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti simpulkan bahwa dalam kelompok atau tim tentunya adanya evaluasi yang dilakukan pemain secara bersamaan supaya memperbaiki kekurangan dan kesalahan yang terjadi sebelumnya. Ketika menjalankan aktivitas dalam tim, sering kali kita tidak menyadari adanya hal-hal yang berjalan kurang baik dalam aktivitas tersebut. Setiap organisasi meskipun sekecil tim membutuhkan waktu khusus untuk melakukan evaluasi. Evaluasi harus dilaksanakan terus-menerus dalam setiap perjalanan organisasi untuk dapat selalu berkembang dikemudian harinya, Selain itu, sistem penghargaan juga sangat dibutuhkan dalam mengelola tim. Jenis penghargaannya dapat didiskusikan langsung dengan tim atau inisiatif dari pemimpin tim (Maya rizki et al., 2022: 110). dari hasil diatas menunjukkan bahwa evaluasi yang dilaksanan dapat memberikan perubahan untuk lebih baik lagi kedepanya bagi para pemain timnya dan dapat menjadikan suatu pembelajaran yang baik.

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara diatas maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data untuk menjelaskan lebih lanjut dari penelitian ini. Teknik analisis yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan teknik analisis kualitatif, dengan cara menganalisis data yang telah peneliti kumpulkan sebelumnya dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi selama peneliti berada dilapangan. Data yang ditemukan oleh peneliti akan dipaparkan dan dianalisis sesuai dengan hasil penelitian yang mengacu pada rumusan masalah.

Komunikasi adalah suatu topik yang amat sering diperbincangkan, bukan hanya dikalangan ilmunan komunikasi, melainkan dikalangan orang awam, sehingga kata komunikasi itu sendiri memiliki terlalu banyak kelainan. Memahami komunikasi setidaknya dapat dimulai dengan memahami istilah komunikasi. Pemahaman atas ini merupakan langkah awal untuk memperbaiki pemahaman atas fenomena yang rumit ini. Wilian I. Gorden (dalam mulyana), menjelaskan bahwa kata komunikasi, yang dalam bahasa inggris *communication*, berasal dari kata latin *communis* yang berarti sama. Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling disebut sebagai asal-usul

komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata latin lainnya yang mirip. Berbicara tentang definisi komunikasi, tidak ada definisi yang benar atau salah. Seperti halnya model atau teori, definisi harus dilihat dari kemanfaatannya untuk menjelaskan fenomena yang didefinisikan dan mengevaluasikannya (yasir, 2020: 4).

Komunikasi merupakan suatu proses, dimana komponen-komponen saling terkait. Bahwa para pelaku komunikasi beraksi dan bereaksi sebagai satu kesatuan dan keseluruhan (Suprpto). Dalam pernyataan tersebut bahwa antara pemain saling beraksi dalam menyampaikan informasi yang ingin di sampaikan dan saling bereaksi atas informasi yang telah disampaikan dimana setiap pemain dapat menentukan apakah dalam 1 tim atau kelompok tersebut nyaman atau tidak baginya (ihsan irawanto, 2023).

Pola komunikasi adalah bentuk komunikasi yang digunakan para yang anggotanya saling bertukar pesan dengan anggota lainnya. Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah) (gatot priowidodo, 2022: 63). Dalam pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi dalam sebuah tim yang harus memiliki hubungan atau timbal balik untuk saling berinteraksi melalui proses berutukar pikiran yang dilakukan sesama antar pemain dalam *game online mobile legends bang bang*.

Gaya bahasa memungkinkan kita dapat menilai pribadi, watak, dan kemampuan seseorang yang mempergunakan bahasa itu. Dalam hal ini, menurut Keraf gaya bahasa dapat dibatasi sebagai cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (Robert Rizki Yono, 2023: 19). Dari pengertian tersebut menunjukkan bahwa pemain yang berkomunikasi dipengaruhi oleh perilaku dari setiap pemain, dimana pemain yang memiliki pengalaman lebih lama dalam bermain *game online* merasa lebih mengetahui segala sesuatu yang ada di permainan.

Kedekatan pemain dalam bermain *game online mobile legends* tidak lepas dari interaksi yang dilakukan antar pemain *game*. Selain secara langsung kedekatan juga dapat tercipta melalui fitur yang ada di *game online mobile legends* para pemain bisa menemukan fitur *affinity* di fitur *profile-social-affinity*. Difitur tersebut, bisa meningkatkan keakraban dengan teman atau rekan dengan cara berinteraksi di *game online mobile legends*. Berinteraksi bisa berupa bekerja sama atau bermain dengan tema hingga mengirim hadiah ke teman. Rekan setim dengan tingkat keakraban yang tinggi bisa membangun kedekatan atau fitur *affinity* satu sama lain dengan cepat (Teguh Wicaksana).

Dalam penelitian yang peneliti lakukan dilapangan mendapatkan bahwasanya kedekatan pemain dengan pemain lainnya bisa dilakukan melalui fitur yang telah diadakan oleh moonton yang tidak lain untuk membentuk keakraban yang erat satu sama lain. Seperti apa yang peneliti paparkan

sebelumnya ada 4 *affinity* dalam *game online* mobile legends tersebut yaitu pasangan, saudara, orang kepercayaan, sahabat pasangan.

Budaya didefinisikan sebagai suatu hasil turunan dari pengalaman individu yang tercipta dan dipelajari oleh suatu komunitas, serta didalamnya terdapat gambaran dari hasil masa lalu dan kemudian terbentuk dikomunitas mereka sendiri (Priandono) (Raafi Teguh et al., 2023). Dalam pernyataan tersebut budaya pemain *game online* yang terjadi karena adanya suatu kebiasaan yang sering dilakukan pemain. *Game online* mobile legends merupakan *game online* yang sangat disukai oleh remaja Indonesia, hal ini bisa dijumpai dari banyaknya *user* atau pengguna *game* ini dilingkungan sekitar kita di wilayah perumahan, sekolah, kampus, *café*. Lalu dengan maraknya *game online* seperti mobile legends ini ternyata juga membawa pengaruh baru bagi budaya pergaulan remaja, sekarang *game online* sering menjadi sebuah tempat untuk bersosialisasi, hal ini bisa ditemukan di beberapa *café* atau lingkungan sekolah, banyak sekali remaja yang datang bergerombolan datang ke *café* yang menyediakan layanan internet lalu mereka melakukan interaksi sosial bermain bareng atau yang dikenal dengan istilah *maen bareng*). Disisi lain *game online* menjadi sebuah budaya dan pergaulan baru ternyata *game online* juga menjadi sebuah permasalahan baru bagi remaja, hal ini disebabkan banyaknya remaja yang begadang, lalai dalam mengerjakan tugas hanya untuk bermain *game online* sehingga menimbulkan suatu dampak negatif yang harus ditangani dengan baik. Salah satu penanganan tersebut adalah diberlakukannya pembatasan bermain serta umur, yang memiliki tujuan untuk memudahkan penyesuaian jam penggunaan maksimal bermain *game online* terhadap penggunaannya (Ahmad Tinto).

Kepentingan dalam bermain *game* indentik dengan nilai-nilai negatif bagi pemainnya. Namun saat ini *game* sudah banyak memberikan kepentingan dan manfaat bagi para pemainnya. Mobile legends merupakan salah satu *game* strategi 5 vs 5 yang dimana setiap pemain harus saling bekerja sama untuk dapat meraih kemenangan dalam sebuah tim. Dalam menyusun strategi tersebut setiap pemain harus dibagi tugasnya masing-masing terutama dalam pemilihan *role* dan *hero* ketika *drafting*. Pemilihan *role* dan *hero* tersebut termasuk pada bagian kekompakan tim, pemain *game* akan memilih tugasnya sekaligus menjalankan tugas yang sudah ditentukan ketika *drafting*.

Selain dapat membentuk kekompakan dalam tim bermain *game online* mobile legends juga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Dalam bermain *game* mobile legends, pemain pasti akan saling berkomunikasi. Komunikasi bisa melalui verbal maupun nonverbal seperti menggunakan *voice chat* pada *in-game* ataupun melalui aplikasi seperti whatsapp. Dalam kepentingan lain tentunya bisa mendapatkan relasi antar pemain dengan orang lain. Relasi tersebut bukan hanya didalam *game* saja. Relasi bisa datang dari luar *game* seperti misalnya berkomunitas untuk menambah teman baru dan berbagai keseruan bersama. Bermain *game* mobile legends bang bang bukan sekedar mengisi ruang waktu

ataupun mencari hiburan semata. Saat ini, mobile legends menjadi salah satu game yang dapat menghasilkan uang bahkan mereka yang tidak menjadi pro player atau atlet *e-sport* (Nasrul Koto).

Pemain *game online* mobile legends tentunya memiliki keleluasaan dalam bermain yang dapat memudahkan interaksi sesama antar pemain lainnya supaya mendapatkan kebebasan tersendiri untuk memudahkan dalam interaksi dan komunikasi yang dilakukan pemain. Hal tersebut tidak luput dalam menjaga kata-kata atau komunikasi antar pemain sehingga pemain dapat menumbuhkan *chemistry* dalam sebuah tim.

Oleh karena itu maka pemain melakukan evaluasi bersama dalam tim, Evaluasi berasal dari kata *evaluation* (bahasa Inggris) yang kemudian dijadikan kata serapan dalam bahasa Indonesia untuk mempertahankan kata aslinya dengan istilah "Evaluasi". Tayler mengemukakan bahwa evaluasi adalah proses yang menentukan sampai sejauh mana tujuan suatu program telah terlaksana (Ambiyar, 2019: 8). Dalam pernyataan tersebut menunjukkan bahwa setelah permainan selesai pemain *game online* mobile legends saling memberikan masukan dan arahan pada pemain *game* yang diharapkan agar dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan sebelumnya.

## Simpulan

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dengan menggunakan metode analisis kualitatif dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi pada pola komunikasi pemain game online mobile legends yang dibanyuasin yang terdiri dari 5 informan. Maka peneliti menyimpulkan bahwa, dari ke-7 indikator yang telah peneliti analisis terdiri dari (gaya bahasa, kedekatan, budaya, kepentingan, saling leluasa, saling menjaga kata-kata bersama, dan melakukan evaluasi) terdapat 2 pola komunikasi yang tergambar pada penelitian ini yaitu, pola komunikasi primer yang terdiri dari komunikasi verbal dan non verbal dan pola komunikasi sirkular.

Pola komunikasi primer terjadi ketika proses komunikasi pada pemain game online mobile legends yang dilakukan dengan menggunakan symbol sebagai alat dalam komunikasi pola ini terbagi menjadi 2 yaitu verbal dan non verbal, komunikasi verbal yaitu proses penyampaian pesan (dengan menggunakan lisan ataupun tulisan) dan komunikasi non verbal adalah yaitu proses penyampaian pesan (dengan gerak-gerik tubuh) sesuai dengan analisis peneliti sebelumnya, sedangkan pola komunikasi sirkular terjadi ketika pemain game berinteraksi secara langsung yang menimbulkan timbal balik secara (*face to face*).

## Daftar Pustaka

- Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: PT. Bumi Askara, 2014)  
Edmund, *SLIM TEAM UNTUK BIG PROJECT Rahasia mengoptimalkan Fungsi Tim Kerja Yang Ramping*, (Elementa Media, 2021)

- Idruss Muhammad, *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009)
- Keraf Gorys, *Diksi dan Gaya Bahasa*, (Jakarta: PT Gramedia, 2007)
- Kustiawan, Andri Arif, dkk, *Jangan Suka Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, penerbit: CV. AE MEDIA GRFIKA 20 februari 2019
- Moleong, Lexy j, *metodologi penelitian kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014)
- Mulyana, Dedy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016)
- Sari, Maya Rizki. dkk, *Perilaku Organisasi*, (Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, 2022)
- Sitaniapessy, Hendrik Rainier, *Komunikasi Pemasaran Teori, Konsep dan Strategi*, (CV Literasi Nusantara Abadi, 2021)
- Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Penerbit, Grasindo 2004
- Yasir, *pengantar Ilmu Komunikasi sebuah Pendekatan kritis dan Komprehensif*, (Deepublish, 2020)
- Yono, Robert Rizki, *Stalistika Sebuah Kajian Dalam Prosa*, ( Lakeisya, 2023)
- Arofah, Kurnia. *Komunikasi Kelompok dan Eksternalisasi Pengetahuan Tacit Dalam Pengambilan Keputusan Organisasi*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.11, No.1, 2013
- Arief Al-ma, *Pengaruh Game Mobile Legends terhadap minat belajar mahasiswa/I fakultas sains dan teknologi UIN Alaudin Makasar*, *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 2021
- Basir, Rafi Usman, Agus Nayono, *Komunikasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara "Gamers Online"* *jurnal interaksi online*, Vol 10, No, 2, Maret 2022
- Budiman, dkk , *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Perpustakaan Kabupaten Belitang Timur*, (*Jurnal Ranah Komunikasi, JRK*) Vol.3, No.1, 2019
- Frinico Alfian, Wulan Purnama Sari, *Pola Komunikasi Dalam Game Pubg Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-sport)* Vol. 6, No. 1, Maret 2022.
- Haryanto, *Pola Komunikasi Interaktif antara Pemerintah Daerah dengan Masyarakat berbasis Teknologi Informasi dalam rangka akselerasi Otonomi Daerah*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.13, No.3, 2015.
- Paramansyah Arman. Husna, Ade Irvi Nurul. *Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Perspektif Islam*, (Pustaka Al-Muqstith, 2021)
- Priowidodo Gatut, *Monograf Netrograf Komunikasi:Aplikasi Pada Riset Tiga Lapangan*, (PT. RajaGrafindo-Rajawali Pers, 2022)
- Retnowati, Yeni. *Pola Komunikasi Orang Tua Tunggal dalam Membentuk Kemandirian Anak (Kasus di Kota Yogyakarta)*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.6, No.3, 2008.
- Ricky Rio ,Dkk, (2016 ) *Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game "Clash Of Clans" Komunitas 1-Ron)* *jurnal,e-Proceeding of Management*
- Sari Clara Astarti Dkk, *Komunikasi Dan Media Sosial*, (*Jurnal The Messenger*), Vol 3, No. 2, 2018
- Saputra, Andika Oki, *Pola Komunikasi Pemain Game Online Call Of Duty (COD) Didalam Komunitas Clan FTR*, *jurnal j-sikom1* (mei), 2022, hal. 84-85, tersediadi:<https://doi.org/10.36085/jsikom.v3i1>, diakses pada tanggal 21 oktober 2022.
- Supratman, Lucy Pujasari. *Pola Komunikasi Kepemimpinan Strategis di PT Telkomsel*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.16, No.1, 2018.

