

# **Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (IN- GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di Bandung**

**Ihsan Irwanto**

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Desain,  
Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya Bandung

e-mail: Ihsanirwanto25@gmail.com

## **Abstrak**

Game Online sudah menjadi aktifitas untuk mengisi waktu luang bagi penikmat game. Pada saat para pemain game online berinteraksi akan terjadi percakapan antara 2 orang atau lebih. Setiap interaksi antar para pemain di In-Game bertujuan untuk mencapai kemenangan bersama karena permainan game online Mobile Legends bersifat tim melawan tim (5vs5). Tujuan Penelitian untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi di berbagai squad dengan mengambil beberapa pemain sebagai informan dari setiap squad. Dalam suatu kelompok dalam pelaksanaannya setiap anggota dapat saling memahami karena telah mengikuti aturan yang dibuat dan dapat menciptakan langkah kedepannya sesuai dengan keputusan bersama. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif fenomenologi pada pemain Mobile Legends. Terdapat 10 orang pemain aktif Mobile Legends sebagai informan agar dapat dilihat pola komunikasi antar gamers pada fitur chat (In-Game) dalam game online Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap pemain game online memiliki pola komunikasi yang berbeda-beda. Faktor pengalaman mempengaruhi pola komunikasi yang terjadi antar pemain. Selain itu, ditemukan adanya kesenjangan komunikasi jika pengalaman antar individu memiliki perbedaan yang signifikan. Gaya bahasa yang dipergunakan dalam komunikasi antar pemain cenderung dipengaruhi oleh perilaku dari setiap pemain, Dalam menerapkan gaya bahasa setiap pemain dalam berkomunikasi diharapkan dapat lebih mengelompokkan cara berbicara pada setiap orang.

**Kata kunci:** *Game Online, Mobile Legends, Pola Komunikasi, Perilaku Komunikasi*

## **Abstract**

Online Games have become an activity to fill free time for game connoisseurs. When the online game players interact there will be a conversation between 2 or more people. Every interaction between players in In-Game aims to achieve a common victory because the online game Mobile Legends is team versus team (5vs5). The purpose of the study is to determine the communication patterns that occur in various squads by taking several players as informants from each squad. In a group in its implementation, each member can understand each other because they have followed the rules made and can create future steps in accordance with common decisions. The research method used is qualitative phenomenological research on Mobile Legends players. There are 10 active Mobile Legends players as informants so that you can see the communication patterns between gamers in the chat (In-Game) feature in the Mobile Legends online game. The results showed that every online game player has a different communication pattern. The experience factor affects the communication patterns that occur between players. In addition, it was found that there was a communication gap if the experiences between individuals had significant differences. The language style used in communication between players tends to be influenced by the behavior of each player, in

applying the language style of each player in communicating, it is hoped that it can better group the way of speaking to each person

**Keywords** : Online Game, Mobile Legends, Communication Pattern, Communication Behavior

## PENDAHULUAN

Sebuah game online yang bernama Mobile Legends sedang banyak diminati oleh banyak orang sehingga banyak yang telah men-download dan memainkannya. Game yang berbasis online tersebut menjadi terkenal karena keseruan dalam memainkannya dan kemudahan dalam berinteraksi dengan berbagai orang. Moonton merupakan pencipta dari game ini, dia berasal dari China tepatnya di Shanghai. Moonton sendiri adalah nama tengah dari perusahaan yang didirikan pada tahun 2014 yaitu Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Perusahaan ini berlokasi di Shanghai, China dan berada di bawah pimpinan Justin Yuan. Game online yang terbilang ringan menjadi pilihan banyak para pecinta game untuk memainkannya.

Mobile legends menjadi salah satu game yang memudahkan para pemainnya dalam berinteraksi sesama pemain, terutama game yang berbasis tim melawan tim ini menyediakan fitur chat (In-Game) di dalamnya agar setiap pemain mudah berkomunikasi. Dengan begitu komunikasi di dalam suatu tim akan berjalan dengan baik dan menciptakan kemenangan dalam memainkannya. Dalam berkomunikasi pihak developer memberikan kebebasan dalam menyampaikan pesan dan hanya melakukan sensor kalimat pada beberapa kalimat yang dianggap mengandung sara, kasar dan tidaksopan, namun semua itu dapat diakali oleh setiap pemain dengan mengubah huruf menjadi angkat yang serupa.

Kemudahan dalam berkomunikasi tersebut serta kebebasan dalam komunikasi tersebut menjadi celah masalah baru yang timbul terutama saat bermain game yang identiknya berkomunikasi secara virtual bahkan hanya menampilkan nama dan foto dari lawan komunikasi yang bisa saja dipalsukan oleh komunikasi tersebut. Fitur chat yang disediakan oleh developer dari game tersebut menjadi tempat ajang untuk berkomunikasi secara real-time yang dapat menimbulkan hal positif maupun hal negatif.

Dalam hasil beberapa penelitian sebelumnya di berbagai jenis game online menunjukkan bahwa komunikasi yang terjalin di dalam suatu tim game online menentukan sehat tidaknya suatu tim tersebut dan menentukan juga kemenangan yang akan dicapai bersama. Tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak tim yang minim dalam berkomunikasi saat permainan berjalan sehingga kemenangan yang akan dicapai tidak dapat didapatkan. Dalam permainan tersebut membentuk suatu tim ada 2 cara, yaitu membentuk tim dengan orang yang kita kenal atau membentuk tim secara acak sesuai sistem pusat yang menentukan. Dengan sistem acak akan lebih sulit dalam berkomunikasi, terlebih jika mendapatkan tim yang notabene di bawah umur akan menentukan cara setiap orang berkomunikasi.

Jika dilihat, berkomunikasi dengan orang-orang sebaya atau lebih tua masih dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam penyampaiannya. Apalagi jika mendapatkan tim yang berumur lebih muda. Bukan rahasia umum lagi game Mobile Legends yang sedang banyak diminati ternyata para pemain dibawah umur terbilang sangat banyak dan memungkinkan kita yang bermain solo (sendiri) akan mendapatkan anggota tim seperti tadi. Pola Komunikasi yang terjadi pun akan sangat beragam karena banyak faktor yang akan mempengaruhi setiap jalannya komunikasi. Anak muda yang masih di bawah umur lebih memiliki sifat yang labil serta sembrono dalam mengambil keputusan, berbicara dan bertingkah, maka dalam menyikapinya harus mengetahui umur dari lawan bicara. Hal tersebut dilaksanakan agar tidak terjadi ketimpangan etika. Seperti halnya kata yang tidak sepatutnya diutarakan kepada komunikasi yang berusia di atas komunikasi tidak akan diucapkan oleh komunikasi, karena komunikasi mengerti tingkatan-tingkatan yang harus disesuaikan dengan umur, karena bahasa Indonesia menerapkan dan memiliki kaidah tersebut (dalam Syahrotul Latifah, 2019)

Fitur Chat (In-Game) yang ada akan menjadi ajang dari menentukan bagaimana setiap pemain berkomunikasi dalam membentuk setiap tim, hal tersebut menjadi menarik untuk

diteliti oleh peneliti karena berkomunikasi secara online akan menimbulkan perbedaan yang signifikan jika berkomunikasi secara offline/secara langsung, banyak faktor juga akan menunjang apa saja yang menjadi faktor sesuatu yang terjadi didalam fitur chat In-Game tersebut.

“Komunikasi adalah kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti/makna” (Morrison, 2013.4). Maka, yang terjadi di lapangan demografi setiap orang berpengaruh kepada kualitas komunikasi yang terjadi. Sikap setiap pemain game online yang harus diambil dalam berkomunikasi secara online di fitur chat game yang disediakan harus selalu berfikir positif dan jika ada yang janggal mampu menyampaikan pesan secara baik dan benar agar tidak terjadi kesalahpahaman. Dalam hal tersebut menjadi celah untuk mengumpulkan informasi lebih dalam mengenai pola komunikasi yang terjadi secara online di fitur chat game yang disediakan. Ada baiknya dalam berkomunikasi secara online, terutama menggunakan fitur chat dari permainan tersebut, para pemain disarankan menggunakan kalimat dan ucapan yang ringan untuk dipahami agar menghindari kesalahpahaman dalam berinteraksi secara online.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (In-Game), Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di Bandung.

Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada pola komunikasi yang terjadi antar pemain game online Mobile Legends di dalam fitur chat yang disediakan. Mudahnya berinteraksi antar pemain game akan menunjukkan perilaku komunikasi yang terjadi. Dengan demikian, fokus penelitian ini pola komunikasi yang terjadi antar pemain game online Mobile legends dalam fitur chat yang tersedia dan perilaku komunikasi yang muncul antar pemain tersebut.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Clario Telenkaho (2017), Bayu Nugraha Pratama (2020), dan Eka Kurniawan (2019) yang bertemakan judul yang sama yaitu Pola komunikasi Gamers Mobile Lagends, dengan hasil penelitian sebagai berikut Hasil dan analisis dari penelitian ini, peneliti menemukan bahwa setiap pemain memiliki cara berkomunikasi berbeda-beda dalam menggunakan fitur chat. Setiap pemain juga memiliki cara yang berbeda dalam pertukaran informasi dengan pemain lainnya. Komunikasi yang dilakukan oleh pemain biasanya berupa komunikasi tertutup sehingga pertukaran informasi hanya sebatas dalam game saja. Komunikasi terbuka yang digunakan biasanya pada saat pertukaran informasi tidak terjadi di dalam game saja, melainkan menuju ke kehidupan nyata.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua pola komunikasi berbeda dalam kelompok narasumber Squad Golden Beast lakukan, yakni pola komunikasi spiral dan pola komunikasilinear. Dikatakan pola komunikasi spiral karena pesan informasi berasal dari masukan/pendapat semua anggota Squad Golden Beast, sedangkan pola komunikasi linear yaitupesana informasi/arahan berasal dari satu atau dua orang saja. Kedua pola komunikasi tersebut digunakan oleh Squad Golden Beast pada dua fase dalam game Mobile Legends yaitu saat fase Draft- Pick yaitu fase pemilihan hero dan fase In-Game yaitu fase ketika permainan berlangsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam game online terjadi interaksi sosial melalui proses komunikasi yang dilakukan oleh para pemain game (gamers). Adapun pola komunikasi dalam game online Mobile Legends BangBang dan PUBG Mobile yaitu pola komunikasi primer dan pola komunikas sekunder. Sementara pola komunikasi linear cenderung ditemui pada game online Mobile Legends BangBang meskipun jarang terjadi. Berbeda dengan pola komunikasi sirkular yang dominan ditemui pada game online PUBG Mobile. Sementara dampak negatifnya adalah (1) pemain memiliki perilaku yang mengabaikan orang-orang disekitarnya yang tidak bermain game online sehingga kurangnya interaksi sosial yang terjalin antara pemain game online dengan yang tidak bermain game online; (2) mengabaikan aktivitas lainnya seperti beribadah dan makan, serta begadang yang berakibat pada terlambatnya pemain hadir di perkuliahan, tidak masuk perkuliahan, serta tugas yang menumpuk.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Studi Fenomenologi. Fenomenologi mengarahkan peneliti untuk bisa lebih dekat dengan informan agar dapat lebih menggali informasi dari setiap pengalaman yang telah dilalui oleh informan mengenai penelitian yang dilakukan, dimana setiap pengalaman orang sangat beragam. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada informan baik secara online maupun offline. Informan yang diambil secara random dan memiliki squad serta player aktif yang telah bermain cukup lama (Lebih dari 1 tahun).

## HASIL

### Gambaran Umum Komunitas Mobile Legends di Kota Bandung

Game Mobile Legends menjadi salah satu permainan yang banyak digandrungi oleh segala kalangan terutama para pecinta *game online*, di kota besar seperti Bandung peminat terbilang cukup tinggi dimana ditunjukkan dengan menjamurnya kompetisi- kompetisi kecil dimana-mana. Dalam suatu perkumpulan para pemain *game online* tersebut membentuk suatu kelompok/komunitas yang biasa disebut dengan Squad dimana hal tersebut menggabungkan beberapa orang menjadi 1 tim untuk bermain serta berbagi ilmu di dalamnya.

### Profile Informan

Tabel 1 Daftar Informan

No	Kode	Nama	Usia	Kelamin	Domisili	Pekerjaan	Nama Squad	Lama bermain
1	S1	Zulfan	20	Pria	Bandung	Belum Bekerja	MJ	6 thn
2	S2	Zaini	26	Pria	Bandung	Mahasiswa	MJ	1 thn
3	S3	Adzhary	25	Pria	Bandung	Karyawan	AWE	3 thn
4	S4	Deri	24	Pria	Bandung	Karyawan	AWE	4 thn
5	S5	Reza	25	Pria	Bandung	Freelance	SKJ	5 thn
6	S6	Nuraini	22	Wanita	Bandung	Karyawan	SKJ	3 thn
7	S7	Hardiana	23	Pria	Bandung	Perawat	INV	5 thn
8	S8	Selly	21	Wanita	Bandung	Perawat	INV	3 thn
9	S9	Aditya	27	Pria	Bandung	Buruh	TGK	5 thn
10	S10	Dewi	20	Wanita	Bandung	Mahasiswa	TGK	2 thn

Sumber : 1 Diolah dari data lapangan, 2022

Adapun gambaran singkat tentang informan dan penjelasan data informan sebagai berikut :

1. Zulfan Aldyansah (S1), berdomisili di Bandung dan berumur 20 tahun serta belum bekerja akan tetapi telah banyak melamar kerja kesana kemari dan banyak berinteraksi dengan orang lain dalam mencari informasi kerja.
2. Mochamad Zaini Lutfi (S2), berdomisili di Bandung dan berumur 26 tahun serta tengah menjalani program kuliah di salah satu Universitas Swasta di Bandung. Maka dalam berinteraksi dengan banyak orang sangat besar dan bervariasi.
3. Adzhary Zilziani (S3), berdomisili di Bandung dan berumur 25 tahun serta sedang bekerja di suatu perusahaan swasta lalu memiliki sampingan sebagai Ojek Online. Dengan begitu komunikasi setiap hari yang dilaluinya sangat bervariasi.
4. Deri Permana (S4), berdomisili di Bandung dan berumur 24 tahun serta bekerja di perusahaan tekstil yang dalam aktivitas sehari-harinya bekerja dalam sebuah tim.
5. Reza Fauzi (S5), berdomisili di Bandung dan berumur 25 tahun serta kegiatan sehari-hari sebagai Freelance dan menjadi Content Creator Game Online dibarengi dengan Live Streaming Game Online.
6. Nuraini (S6), berdomisili di Bandung dan berumur 22 tahun serta bekerja di sebuah perusahaan retail sebagai kasir yang berinteraksi langsung dengan berbagai konsumen.

7. Oke Hardiana (S7), berdomisili di Bandung dan berumur 23 tahun serta bekerja di salahsatu rumah sakit terkenal di Bandung sebagai perawat dengan aktivitas sehari-hari merawat dan memantau pasien.
8. Selly Putri Mahendra (S8), berdomisili di Bandung dan berumur 21 tahun serta bekerja di salahsatu rumah sakit terkenal di Bandung sebagai perawat dengan aktivitas sehari-hari merawat dan memantau pasien.
9. Aditya Chandra Hana (S9), berdomisili di Bandung dan berumur 27 tahun serta bekerja disebut perusahaan makanan ringan dengan aktivitas sehari-hari yang bekerja dalam sebuah tim.
10. Dewi Safitri (S10), berdomisili di Bandung dan berumur 20 tahun serta tengah menjalani kuliah di salahsatu Universitas Swasta. Dalam perkuliahannya sangat besar kemungkinan berinteraksi dengan berbagai orang.

### **Gaya bahasa yang digunakan antar Gamers**

Peneliti akan memaparkan bagaimana pola komunikasi yang terjadi didalam sebuah squad game online Mobile Legends, dimana dalam suatu squad pasti memiliki gaya bahasa tersendiri dalam berkomunikasi antar pemain ini menjadikan ciri khas serta keunikan dari setiap squad yang dapat menentukan bagaimana komunikasi terjadi.

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, 2016:129). 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, 2013:04). Dari pernyataan tersebut bahwa gaya bahasa dapat memberikan efek lebih dalam berkomunikasi antar gamers, ini memungkinkan kan para pemain untuk lebih leluasa dalam berbahasa demi mencapai pemahaman yang selaras.

Seperti yang disampaikan oleh S1 "Seringnya marah-maraha haha tapi kadang juga kaya ngatur strategi atau ngobrol ga jelas" Pendapat yang sama juga disampaikan oleh S3 "Paling kaya ngatur strategi aja terus bercanda biar mainnya juga releks"

Terdapat sedikit perbedaan penyampaian dari S5 yaitu "Biasanya ngatur strategi kalo di fitur chat itu, tapi kalo udah kaya ga kondusif sih mending ngalah aja ngikut mereka inginnya gimana biar ga pada debat"

Meskipun tidak semua informan mengalami penyampaian gaya bahasa tersebut akan tetapi gaya bahasa yang terjadi antar pemain menjelaskan bahwa setiap interaksi yang terjadi menggambarkan bahwa setiap pemain menjelaskan maksud keinginannya serta dengan gaya bahasa tersebut pemain yang berinteraksi seperti itu memperkuat dengan caranya masing-masing agar mudah didengar dan dipahami oleh lawan bicara.

### **Perilaku keakraban antar Gamers**

Peneliti akan menjelaskan bagaimana perilaku komunikasi yang terjadi didalam sebuah squad game online Mobile Legends, dimana didalam suatu kelompok adanya perilaku setiap anggota serta keakraban setiap anggota yang dapat berpengaruh terhadap interaksi yang terjadi. Hal ini dapat menentukan hasil dari interaksi setiap anggota, dalam komunikasi yang terjadi keakraban menjadi salah satu faktor penunjang kesuksesan dalam penyampaian informasi maka semakin akrab anggota maka semakin baik juga informasi yang disampaikan. Menurut Notoatmodjo (2010), perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme atau makhluk hidup yang bersangkutan. Perilaku manusia pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, mengkonsumsi, membaca, menulis dan sebagainya. Keakraban adalah sebuah hubungan yang dilakukan oleh seseorang dengan orang lain untuk mendapatkan sebuah kedekatan yang bermanfaat untuk mereka. Keakraban adalah hubungan yang berkembang antar individu sebagai hasil interaksi mereka melalui

komunikasi (Smith, 2000). Dari pernyataan tersebut bahwa perilaku keakraban dapat diartikan bahwa setiap aktivitas yang terjadi dapat saling berkaitan serta aktivitas yang terjadi menjadi timpang tindih dengan keakraban yang dimiliki setiap orang anggota, segala hal yang terjadi serta kedekatan setiap anggota menghasilkan komunikasi yang lebih menarik.

Seperti yang disampaikan oleh S10 "Ngatur strategi terus nanya juga hal yang gatau jadi mereka yang ngasih tau ke saya" Pendapat yang sama juga disampaikan oleh S7 "Berbagi ilmu dengan pemain lain terus gimana cara main yang bener dan silaturahmi aja"

Terdapat sedikit perbedaan yang disampaikan oleh S6 "Jarang ah, males banyak yang godain aku cuman aktifin sesekali aja"

Komunikasi yang terjadi antar pemain karena menggunakan fitur chat (in-game) disebut secara online tidak bertatap muka, akan tetapi komunikasi yang terjalin saat setiap anggota yang saling bertanya akan mendapatkan jawaban secara langsung mengenai apa yang ditanyakan oleh anggota lain, dalam interaksi tersebut terkadang setiap anggota memiliki sikap dan sifat yang telah membentuknya karena lingkungannya sendiri maka secara tidak langsung setiap pemain akan mengartikan makna yang dipahami dan diubah sesuai situasi yang terjadi.

## PEMBAHASAN

Komunikasi merupakan suatu proses, dimana komponen-komponen saling terkait. Bahwa para pelaku komunikasi beraksi dan bereaksi sebagai satu kesatuan dan keseluruhan (Suprpto, 2009). 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 squad tersebut nyaman atau tidak baginya.

Pola komunikasi merupakan suatu bentuk kegiatan yang berkelanjutan tanpa titik awal dan titik akhir dan dilakukan secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu (Wiryanto, 2006 : 33). Dalam pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi melalui fitur chat menjadi bentuk kegiatan yang berulang-ulang hingga menemukan tujuan yang sama antara pemain game online mobile legends.

Perilaku komunikasi merupakan aktivitas atau tindakan yang mendorong manusia untuk melakukan interaksi yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal komunikasi nonverbal seperti ekspresi muka, seni, lukisan dan teknologi. (Skripsi Hasan, L. S. 2017). Suatu pernyataan didalam skripsi tersebut bahwa setiap pemain dapat menggerakkan atau mengarahkan pemain lain sesuai keinginannya melalui fitur chat yang tersedia dan secara tidak langsung pembaca mengikuti arahan yang diperintahkan.

Media Baru menurut Robert F. Bales adalah "sejumlah orang yang terlibat dalam interaksi satu sama lain dalam suatu pertemuan yang bersifat berhadapan wajah (face to face meeting), di mana setiap anggota mendapat kesan atau penglihatan antara satu sama lainnya yang cukup kentara sehingga dia baik pada saat timbul pertanyaan maupun sesudahnya dapat memberikan tanggapan kepada masing-masing sebagai perorangan" (dalam Bayu Nugraha Pratama, 2020). Dalam penggunaan fitur chat in- game pertemuan yang bersifat online karena dalam interaksi yang terjadi melalui prasarana akan tetapi dalam komunikasi yang terjadi tetap dapat memberikan feedback secara langsung melalui apa yang disimbolkan dalam permainan seperti memberi tanda bahwa informasi yang disampaikan dapat mengerti.

Interaksi Simbolik menurut Blumer dalam Basrowi dan Sukidin (2002), actor akan memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan, dan mentransformasikan makna sesuai situasi dan kecenderungan tindakannya (Dadi Ahmadi, 2005). Maka setiap pemain dapat mengubah makna perintah menjadi suatu tanda yang dapat diwakilkan dalam permainan agar para pemain memahami tindakan apa yang harus dilakukan.

Teori Strukturasi Adaptif (Adaptive Structuration Theory) menurut (Giddens,2010) Penstrukturasi Adaptif (strukturasi) dalam kelompok sosial dideskripsikan sebagai "proses dimana sistem di produksi dan direproduksi melalui pemakaian aturan dan sumber daya oleh anggota-anggota, penstrukturasi bersifat komunikatif: "berbicaralah adalah tindakan. Dari pernyataan tersebut maka setiap anggota dalam squad harus mengetahui perannya masing-

masing terutama didalam permainan karena dimana saat permainan berjalan kekompakan tim diperlukan agar kemenangan dapat diraih, penggunaan fitur chat (in-game) menjadi sumber daya yang dipergunakan oleh anggota tim dalam berkomunikasi antar pemain dan memaksa pemain untuk komunikatif dalam mengatur strategi dan mengikuti arahan dari pemimpin squad serta mendengarkan informasi yang disebarkan oleh anggota lain.

Setelah melakukan wawancara terhadap 10 informan diberbagai squad dengan mengambil sampel 2 informan disetiap squad dan sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, informan dari kota Bandung secara acak menjadi dan pengalaman lama bermain game Mobile Legends mulai dari 1 thn – 6 thn, dari semua informan ini terdapat juga rentan umur para pemain mulai dari 20 thn – 27 thn, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

Menurut Blumer dalam Basrowi dan Sukidin (2002), actor akan memilih, memeriksa,berpikir, mengelompokkan, dan mentransformasikan makna sesuai situasi dan kecenderungan tindakannya (Dadi Ahmadi, 2005). Bahwa fitur chat (in-game) yang tersedia menjadi ajang tempat untuk berkomunikasi antara pemain game online dan banyak sekali hal yang terjadi dalam fitur tersebut, mulai dari hal positif seperti berkolaborasi mendukung demi mencapai kemenangan bersama untuk tim hingga hal negatif seperti saling memaki lewat fitur chat tersebut karena kondisi mood setiap pemain berpengaruh bahkan pengalaman dan rentan waktu bermain yang cukup lama dapat berpengaruh pada kepribadian setiap pemain. Blumer dalam Soeprapto (2002) mengatakan bahwa individu bukan dikelilingi oleh lingkungan objek-objek potensial yang mempermainkan dan membentuk perilakunya, sebaliknya ia membentuk objek- objek itu. Bagi pemain yang terbilang mudah mengalah/dewasa dalam menanggapi situasi akan lebih banyak diam agar keadaan tidak menjadi lebih rumit dan ada juga yang memperkeruh keadaan dengan memaki pemain lain karena merasa lebih paham dari pemain lain.

Pendapat peneliti mengenai penggunaan kalimat ringan untuk mempermudah penyampaian informasi, menurut para informan sangat setuju karena dengan begitu para pemain tidak akan kesulitan mencerna informasi yang disampaikan daripada menggunakan kalimat yang tergolong sulit seperti kode-kode khusus saat bermain dan mengatur strategi. (Wiryanto, 2006 : 33). Dalam pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi melalui fitur chat menjadi bentuk kegiatan yang berulang-ulang hingga menemukan tujuan yang sama antara pemain game online mobile legends.

Perilaku komunikasi merupakan aktivitas atau tindakan yang mendorong manusia untuk melakukan interaksi yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal komunikasi nonverbal seperti ekspresi muka, seni, lukisan dan teknologi. (Skripsi Hasan, L. S. 2017). Suatu pernyataan didalam skripsi tersebut bahwa setiap pemain dapat menggerakkan atau mengarahkan pemain lain sesuai keinginannya melalui fitur chat yang tersedia dan secara tidak langsung pembaca mengikuti arahan yang diperintahkan.

Media Baru menurut Robert F. Bales adalah “sejumlah orang yang terlibat dalam interaksi satu sama lain dalam suatu pertemuan yang bersifat berhadapan wajah (face to face meeting), di mana setiap anggota mendapat kesan atau penglihatan antara satu sama lainnya yang cukup kentara sehingga dia baik pada saat timbul pertanyaan maupun sesudahnya dapat memberikan tanggapan kepada masing-masing sebagai perorangan” (dalam Bayu Nugraha Pratama, 2020). Dalam penggunaan fitur chat in- game pertemuan yang bersifat online karena dalam interaksi yang terjadi melalui prasarana akan tetapi dalam komunikasi yang terjadi tetap dapat memberikan feedback secara langsung melalui apa yang disimbolkan dalam permainan seperti memberi tanda bahwa informasi yang disampaikan dapat mengerti.

Interaksi Simbolik menurut Blumer dalam Basrowi dan Sukidin (2002), actor akan memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan, dan mentransformasikan makna sesuai situasi dan kecenderungan tindakannya (Dadi Ahmadi, 2005). Maka setiap pemain dapat mengubah makna perintah menjadi suatu tanda yang dapat diwakilkan dalam permainan agar para pemain memahami tindakan apa yang harus dilakukan.

Gaya Bahasa menurut Keraf bahwa, bahasa memiliki beberapa fungsi yaitu menjelaskan, memperkuat, menghidupkan objek mati, menstimulus asosiasi, menimbulkan

gelak ketawa, atau untuk hiasan (Keraf, 2016:129). Para pemain cenderung memberikan perintah kepada pemain lain dengan cara menjelaskan melalui fitur chat (in-game) tersebut dimana hal ini dapat menunjukkan fungsi dari fitur ini menjadi prasarana berkomunikasi agar dengan menggunakan fitur tersebut pemain dapat dengan tegas dalam menyampaikan informasi kepada anggota lain pada saat permainan sedang berjalan. Karena ketika permainan sedang berjalan para pemain dituntut untuk berkomunikasi secara cepat dan jelas agar pada saat menyusun strategi mudah dimengerti dan cepat dalam memproses pesan yang disampaikan. Dalam komunikasi yang terjadi pun tidak luput dengan interaksi dimana pemain saling bercanda serta bersilahturahmi ketika bermain karena penggunaan fitur chat (in-game) menunjukkan para pemain sedang tidak berkumpul bermain bersama maka komunikasi dilaksanakan melalui fitur tersebut.

Teori penstrukturan adaptif, Marshall Scott Poole (1990) juga mengungkapkan kunci untuk memahami suatu proses komunikasi yang terjadi dalam suatu organisasi adalah dengan mempelajari struktur yang berfungsi sebagai fondasi organisasi tersebut (West dan Turner, 2009:297). Para pemain yang mendominasi dalam permainan dalam mengatur strategi serta mengarahkan tim secara tidak langsung mencoba dan melihat bagaimana komunikasi antar pemain berjalan dengan baik atau tidak, komunikasi yang terhambat menjadi titik dari kesalahan saat bermain karena informasi yang disampaikan tidak akan diterima dengan baik. Komunikasi yang terstruktur tersebut dapat menjadikan suatu strategi dalam mencapai kemenangan, komunikasi terstruktur menunjukkan bahwa terjalannya komunikasi yang baik dalam pertukaran makna didalamnya, dalam mengambil keputusan bersama anggota akan lebih saling mengerti karena demi kepentingan bersama. Di mana setiap anggota mendapat kesan atau penglihatan antara satu sama lainnya yang cukup kentara sehingga dia baik pada saat timbul pertanyaan maupun sesudahnya dapat memberikan tanggapan kepada masing-masing sebagai perorangan”(dalam Bayu Nugraha Pratama, 2020). Keputusan yang diambil pun adalah dari dasar pemikiran setiap pemain yang membuahkan keputusan bersama, dengan begitu kondusifitas didalam suatu kelompok akan tetap terjaga karena dalam suatu kelompok setiap anggota akan memahami perannya masing-masing dimana keputusan akan tetap di ambil oleh ketua dengan tetap berlandaskan makna dan pemikiran dari anggota.

## **SIMPULAN**

Gaya bahasa yang dipergunakan dalam komunikasi antar pemain cenderung dipengaruhi oleh perilaku dari setiap pemain, dimana pemain yang memiliki pengalaman lebih lama dalam bermain game online merasa lebih mengetahui segala hal dalam permainan. Maka gaya bahasa yang digunakan lebih lebih diperkuat dengan cara menstimulus pemain lain agar mengerti dari apa yang disampaikan, dengan begitu pemain lain akan menuruti arahan serta patuh dengan apa yang di perintahkan. Serta ada juga pemain yang memanfaatkan fitur chat (in- game) tersebut dengan menstimulus para pemain dengan cara berbicara sambil bercanda agar permainan lebih kondusif dan nyaman. Komunikasi-komunikasi yang terjadi tidak luput dari segala makna yang diartikan melalui lambang- lambang saat bermain game seperti penggunaan quick chat, dimana maksud dari komunikasi yang disampaikan akan dikonversi dengan suatu lambang yang mudah dimengerti dalam permainan.

Perilaku keakraban setiap pemain terjalin ketika para pemain merasa nyaman saat berinteraksi, dimana faktor ini dapat memperlancar komunikasi yang terjadi agar dalam permainan saat menyusun strategi akan berjalan lancar. Perilaku keakraban tersebut dapat mempengaruhi para pemain secara perlahan agar setiap masukan yang diberikan langsung diterima dengan baik tanpa merasa terintimidasi. Bahkan para pemain akan lebih merasa berani dalam menanyakan sesuatu hal yang dapat memperlancar kemenangan, simbol dari perintah yang diberikan akan langsung mendapatkan respon dari pemain lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A.M.Irfan Taufan Asfar, A. A. (2019). TEORI BEHAVIORISME. Program Doktor Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.  
Anggraeni, N. (2017). KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE

- “TOWNSHIP” . Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Anugerah, M. F. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI (STUDI SISWA SMAN 1 PAYARAMAN). Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.
- Batunara, J. (2017). Paradigma Penelitian Kualitatif dan Filsafat Ilmu Pengetahuan dalam Konseling. Bimbingan dan Konseling UIN Imam Bonjol Padang, 95- 107.
- D.A, R. S. (2017). POLA KOMUNIKASI ANTAR PARA PECANDU GAME ONLINE DI SURAKARTA. Universitas Sebelas Maret.
- Dr. Dra. Erni Murniarti, M. (2019). PENGERTIAN KOMUNIKASI, PENGARUH KOMUNIKASI TERHADAP PERILAKU ORGANISASI, BAGAIMANA KOMUNIKASI TERJADI, DAN PENDEKATAN KOMUNIKASI ORGANISASI. Universitas Kristen Indonesia.
- Frinico Alfian, W. P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). Universitas Tarumanagara.
- Hamid, F. (2009). PENDEKATAN FENOMENOLOGI (Suatu Ranah Penelitian Kualitatif). Pendidikan Islam, 17-33.
- Indriyanti. (2020). POLA KOMUNIKASI ORGANISASI DI KANTOR KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR.
- Jade Ptra Raihan, Y. R. (2018). POLA KOMUNIKASI GROUP DISCORD PUBG.INDO.FUN MELALUI APLIKASI DISCORD. Universitas Telkom, 4161.
- Kalangi, P. A. (2016). PERILAKU KOMUNIKASI MAHASISWA PENGGUNA SOSIAL MEDIA PATH (STUDI PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI FISIP UNIVERSITAS SAM RATULANGI). e-journal “Acta Diurna” Volume V. No.3.
- Kurnia, E. (2019). Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar). Universitas Negeri Makassar.
- Nur Waliya Habibatul Fathonah, N. K. (2019). DAMPAK PERUBAHAN KONDISI GEOGRAFIS TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL EKONOMI MASYARAKAT DESA SAWAH BARU. Program Mahasiswa Kreatif.
- Pratama, B. N. (2020). Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast . UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Rahayu, D. F. (2018). PERILAKU KOMUNIKASI MELALUI MEME di FANPAGE FACEBOOK. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rio Ricky, R. H. (2016). POLA KOMUNIKASI KELOMPOK GAME ONLINE (STUDI VIRTUAL ETNOGRAFI PADA PENGGUNA GAME “CLASH OF CLANS” KOMUNITAS 1-RON). Universitas Telkom, 753.
- Saputra, A. O. (n.d.). Pola Komunikasi Pemain Game Online Call Of Duty (COD) Didalam Komunitas Clan FTR. Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
- Susila, I. (2015). PENDEKATAN KUALITATIF UNTUK RISET PEMASARAN DAN PENGUKURAN KINERJA BISNIS. Jurnal Manajemen dan Bisnis, 12-23.
- Telenkaho, C. (2017). Pola Interaksi Pemain Game Online “Mobile Legends”. Insititute Bisnis dan Informatika Kwik Kian.