



**POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
BANG-BANG (STUDI KASUS KELURAHAN KLENDER)**

Faisal Hafis¹

faisalhafis56@gmail.com

Anwar Sjani, M.I.Kom²

anwarsjani@uic.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Ibnu Chaldun
Jl. Pemuda I Kav. 97 Rawamangun, Jakarta 13220

Abstrak

Pola komunikasi antar pemain Mobile Legends: Bang Bang di Kelurahan Klender menunjukkan keberagaman yang terbagi dalam komunikasi verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal mencakup penggunaan fitur chat, quick chat, dan mikrofon untuk menyampaikan instruksi, membangun strategi, atau memberikan respons cepat selama permainan berlangsung. Sementara itu, komunikasi non-verbal memanfaatkan emotikon, stiker, serta tanda isyarat seperti penandaan lokasi pada peta untuk mendukung kerjasama tim. Hambatan komunikasi yang dihadapi pemain meliputi hambatan teknis seperti koneksi yang buruk, hambatan semantik akibat perbedaan pemahaman pesan, dan hambatan manusiawi seperti emosi yang tidak terkontrol. Teknologi dan fitur komunikasi dalam Mobile Legends memainkan peran penting dalam membentuk pola komunikasi pemain, yang berdampak pada strategi tim dan kerjasama dalam permainan. Hasil ini memberikan wawasan baru terkait dinamika interaksi sosial dalam komunitas game daring serta menjadi masukan bagi pengembang game untuk meningkatkan fitur komunikasi yang lebih inklusif dan efektif.

Keywords: Pola komunikasi, komunikasi verbal, komunikasi non-verbal, Mobile Legends, permainan online, kerjasama tim, Klender.

Pendahuluan

Komunikasi merupakan bagian integral dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Melalui komunikasi, individu dapat bertukar informasi, menyampaikan pesan, membangun hubungan, dan mempertahankan interaksi sosial. Komunikasi berasal dari bahasa Latin "communicatio," yang berakar pada kata "communis" yang berarti kesamaan makna. Dalam proses komunikasi, pesan dapat disampaikan secara langsung melalui bahasa lisan atau secara tidak langsung melalui media tertentu, baik verbal maupun non-verbal. Dengan komunikasi, manusia dapat beradaptasi dengan lingkungan

sosialnya, menyampaikan ide, atau bahkan memengaruhi perilaku orang lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Secara umum, komunikasi terbagi menjadi dua jenis: komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Komunikasi verbal melibatkan penggunaan kata-kata, baik lisan maupun tulisan, untuk menyampaikan pesan. Contohnya adalah percakapan tatap muka, pesan teks, atau panggilan telepon. Sementara itu, komunikasi non-verbal mencakup ekspresi wajah, gerak tubuh, simbol, atau elemen lain yang tidak berbasis kata. Kedua jenis komunikasi ini berperan penting dalam interaksi manusia, termasuk dalam konteks

teknologi modern seperti permainan daring atau game online, yang mencerminkan integrasi komunikasi tradisional dengan inovasi digital.

Game online adalah bentuk permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, memanfaatkan teknologi terkini untuk menghubungkan pemain di berbagai lokasi. Salah satu genre yang sangat populer adalah Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), yang menggabungkan elemen strategi tim dengan kompetisi real-time. Di Indonesia, Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menjadi salah satu game MOBA yang paling banyak dimainkan sejak dirilis pada tahun 2016. Game ini menawarkan pengalaman bermain dalam tim yang terdiri dari lima pemain, dengan tujuan menghancurkan basis lawan sambil mempertahankan basis sendiri melalui penguasaan tiga jalur permainan.

Popularitas Mobile Legends didukung oleh komunitas pemain yang besar dan aktif. Berdasarkan data dari Active Player, game ini memiliki lebih dari 80,6 juta pengguna aktif bulanan, dengan lebih dari 13 juta pemain aktif setiap hari. Selain sebagai sarana hiburan, game ini juga menjadi medium untuk membangun hubungan sosial, baik secara online melalui fitur komunikasi dalam game, seperti chat, mikrofon, stiker, dan emotikon, maupun secara offline melalui interaksi langsung saat bermain bersama atau mengikuti turnamen. Kehadiran fitur-fitur tersebut tidak hanya meningkatkan daya tarik permainan tetapi juga menciptakan ekosistem sosial yang dinamis di antara para pemain.

Komunikasi yang terjadi antar pemain dalam Mobile Legends tidak hanya terbatas pada aspek teknis permainan, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial yang kompleks. Komunikasi verbal dalam game meliputi penggunaan kosakata khusus seperti "gank," "push," dan "retreat," yang digunakan untuk menyampaikan strategi secara singkat dan efisien. Sementara itu, komunikasi non-verbal terwujud melalui penggunaan emotikon, stiker, atau tanda visual pada peta yang memberikan instruksi atau ekspresi emosional. Kombinasi komunikasi verbal dan non-verbal ini menjadi kunci keberhasilan tim dalam mencapai kemenangan. Selain itu, kemampuan pemain untuk menyesuaikan pola komunikasinya berdasarkan situasi permainan menjadi faktor yang sangat menentukan dalam menjaga koordinasi tim.

Namun, dalam praktiknya, komunikasi antar pemain tidak selalu berjalan mulus. Miskomunikasi, adu argumen, hingga konflik emosional sering terjadi, baik secara online maupun offline. Misalnya, kesalahpahaman dalam menyampaikan instruksi dapat memengaruhi koordinasi tim, sementara tekanan kompetitif dapat memicu respons emosional negatif seperti kemarahan atau frustrasi. Fenomena ini menunjukkan bahwa pola komunikasi dalam game online, khususnya Mobile Legends, memerlukan perhatian khusus untuk memahami dinamika interaksi yang terjadi. Tantangan-tantangan ini menjadi cerminan bagaimana teknologi tidak hanya memfasilitasi komunikasi tetapi juga menciptakan kompleksitas baru dalam interaksi sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola komunikasi verbal dan non-verbal antar pemain Mobile Legends di Kelurahan Klender, baik dalam konteks online maupun offline. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk komunikasi yang digunakan, menganalisis kendala yang dihadapi, serta mengeksplorasi bagaimana komunikasi memengaruhi kerja sama tim. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang peran komunikasi dalam game online serta implikasinya terhadap interaksi sosial di era digital. Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan literatur di bidang komunikasi digital dan memberikan masukan praktis bagi pengembang game maupun komunitas pemain untuk meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan.

Kerangka Teori

Komunikasi

Komunikasi merupakan proses pertukaran informasi yang dilakukan secara verbal maupun non-verbal untuk menciptakan makna bersama. Kata komunikasi berasal dari bahasa Latin "communicatio," yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama. Menurut Shannon dan Weaver (1949), komunikasi mencakup berbagai bentuk interaksi manusia, termasuk melalui ekspresi wajah, seni, dan teknologi. Dalam konteks komunikasi modern, teknologi menjadi medium penting yang memungkinkan penyampaian pesan secara efisien.

Dalam penelitian ini, komunikasi dipahami sebagai proses sosial di mana individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka. Hal ini mencakup dua bentuk utama:

1. Komunikasi Verbal: Penyampaian informasi melalui ucapan dan tulisan.
2. Komunikasi Non-Verbal: Penyampaian pesan melalui gestur, ekspresi wajah, atau simbol visual yang tidak melibatkan kata-kata.

Komunikasi Media

Komunikasi media merujuk pada proses penyampaian informasi melalui berbagai saluran media, baik tradisional maupun digital. Menurut McLuhan (1964), media adalah "pesan" itu sendiri, yang memengaruhi cara kita berpikir dan berinteraksi. Dalam konteks ini, komunikasi media tidak hanya melibatkan penyampaian informasi, tetapi juga pengaruhnya terhadap perilaku dan persepsi audiens.

Media memiliki dampak signifikan terhadap cara individu dan kelompok berkomunikasi. Dengan munculnya media sosial, interaksi antar individu semakin cepat dan kompleks. Hal ini juga menciptakan ruang untuk diskusi publik dan partisipasi yang lebih luas (Wellman, 2001).

Selain berfungsi sebagai jembatan komunikasi lintas budaya, media juga menghadapi tantangan seperti misinterpretasi dan stereotip. Secara keseluruhan, komunikasi media berperan penting dalam membentuk perilaku dan persepsi masyarakat.

Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah proses pengiriman pesan menggunakan kata-kata. Menurut Yusuf (2021), komunikasi verbal mencakup simbol-simbol berupa ucapan atau tulisan yang dirancang untuk menyampaikan informasi, pendapat, atau instruksi. Faktor penting yang mempengaruhi komunikasi verbal antara lain:

1. Vocabulary (Perbendaharaan Kata): Pemilihan kata yang tepat untuk memastikan pesan dipahami dengan jelas.
2. Racing (Kecepatan Bicara): Kecepatan berbicara yang

disesuaikan dengan kebutuhan komunikasi.

3. Intonasi Suara: Menekankan bagian tertentu dari pesan untuk memperjelas makna.
4. Humor (Lelucon): Membantu menciptakan suasana santai dan memperlancar komunikasi.
5. Singkat dan Jelas: Penyampaian pesan secara langsung tanpa berbelit-belit.
6. Timing (Waktu yang Tepat): Penting untuk memberikan pesan pada saat yang sesuai agar berdampak maksimal.

Komunikasi verbal dalam game online sering kali dilakukan melalui fitur chat dan mikrofon. Di Mobile Legends, pemain menggunakan istilah-istilah khusus seperti "gank," "push," dan "retreat" untuk memberikan instruksi dengan cepat dan efektif.

Komunikasi Non-Verbal

Komunikasi non-verbal adalah penyampaian pesan tanpa menggunakan kata-kata. Bentuk komunikasi ini melibatkan simbol-simbol visual dan gerakan tubuh yang memberikan makna tambahan. Menurut Barata (dalam Karyaningsih, 2018), beberapa bentuk komunikasi non-verbal adalah:

1. Kinesis: Gerakan tubuh yang meliputi ekspresi wajah dan gerakan tangan.
2. Sentuhan: Digunakan untuk menyampaikan emosi tertentu.
3. Paralanguage: Variasi dalam suara seperti nada dan tekanan.
4. Diam: Diam dapat menunjukkan berbagai makna, termasuk ketidaksetujuan atau perhatian.
5. Postur Tubuh dan Gaya Berjalan: Mengungkapkan sikap dan perasaan seseorang.

Dalam game Mobile Legends, komunikasi non-verbal melibatkan penggunaan emotikon, stiker, dan tanda penanda peta untuk menyampaikan perintah atau peringatan.

Hambatan Komunikasi

Hambatan dalam komunikasi dapat mempengaruhi efektivitas pertukaran pesan. Suranto (2011) membagi hambatan komunikasi menjadi tiga jenis utama:

1. Hambatan Teknis: Gangguan yang disebabkan oleh masalah perangkat atau koneksi.

2. Hambatan Semantik: Perbedaan pemahaman terhadap makna pesan.
3. Hambatan Manusiawi: Faktor emosional seperti marah atau frustrasi yang mengganggu proses komunikasi.

Dalam konteks permainan online, hambatan ini dapat menyebabkan kesalahan strategi, miskomunikasi, dan frustrasi di antara anggota tim.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran dan penjelasan terkait dengan rumusan masalah yang diangkat. Pertimbangan penggunaan metode ini adalah perlunya kemampuan untuk menangkap konteks makna yang terkandung dalam pola komunikasi antar pemain game *Mobile Legends*, baik dalam bentuk komunikasi verbal maupun non-verbal, yang terkait erat dengan pengalaman, interaksi sosial, serta penggunaan bahasa.

Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam dan observasi. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab langsung bersama informan untuk memahami pola komunikasi yang terjadi selama permainan berlangsung. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi non-participation observer, di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati, tetapi mengamati perilaku komunikasi dari luar untuk mendapatkan gambaran nyata dari fenomena yang terjadi.

Penelitian ini melibatkan lima informan yang merupakan pemain aktif *Mobile Legends* di Kelurahan Klender, Jakarta Timur. Informan dipilih berdasarkan peran mereka sebagai pemain atau kapten tim yang memiliki pengalaman dalam permainan tersebut. Mereka terdiri dari Zaid Zidan (23 tahun), kapten tim *Bapak-Bapak Gokil Gen.2*; Ijay (18 tahun), penjoki *ranked* dan pemain tim TK; Asrafi (18 tahun), penjoki dan pemain aktif; Daniel Miessiel (24 tahun), pemain aktif; serta Fadly Septian Candra (24 tahun), kapten tim *Odd Numbers*.

Penelitian dilakukan dari bulan Oktober 2023 hingga Juni 2024. Selama periode tersebut, peneliti menyusun laporan mulai dari bab awal hingga kesimpulan yang

dirancang untuk menjawab seluruh rumusan masalah.

Result and Discussion

Pola komunikasi yang digunakan oleh pemain *Mobile Legends* di Kelurahan Klender, baik dalam konteks online maupun offline. Perbedaan yang ditemukan meliputi komunikasi verbal dan non-verbal, serta tantangan yang dihadapi dalam setiap situasi permainan.

Dalam komunikasi verbal, pemain yang bermain secara online cenderung menggunakan instruksi singkat dan langsung, seperti “gank” atau “push”. Pemain yang lebih berpengalaman memanfaatkan kosakata khusus untuk menyampaikan strategi dengan lebih efektif dibandingkan pemain baru, yang biasanya memerlukan penjelasan lebih lanjut. Sementara itu, komunikasi offline memungkinkan pembahasan strategi yang lebih rinci, yang secara signifikan mengurangi potensi miskomunikasi. Elemen humor, intonasi, dan pengaturan waktu juga memiliki peran penting dalam memengaruhi dinamika tim.

Pada komunikasi non-verbal, pemain mengandalkan tanda visual seperti peta ping dan gerakan avatar dalam permainan online untuk menyampaikan strategi. Emotikon juga digunakan untuk mengekspresikan emosi atau memberikan isyarat tambahan. Dalam konteks offline, gerakan tangan, ekspresi wajah, dan kedekatan fisik menjadi cara utama untuk memperkuat kerja sama tim. Sentuhan fisik, seperti tepukan bahu, sering kali digunakan untuk memberikan semangat atau instruksi secara langsung.

Tantangan komunikasi yang ditemukan mencakup hambatan teknis, semantik, dan manusiawi. Hambatan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan masalah perangkat keras dapat mengganggu komunikasi verbal maupun non-verbal. Hambatan semantik terjadi akibat perbedaan interpretasi, terutama di antara pemain baru atau lintas budaya. Hambatan manusiawi, seperti stres atau emosi negatif, memengaruhi cara pemain menyampaikan pesan dan berinteraksi dengan tim, yang pada akhirnya berdampak pada efektivitas kerja sama.

Observasi terhadap perilaku komunikasi pemain menunjukkan perbedaan

signifikan antara permainan online dan offline. Dalam permainan online, komunikasi lebih singkat dengan dominasi penggunaan petunjuk visual dan instruksi langsung. Sementara itu, dalam permainan offline, komunikasi verbal dan non-verbal lebih terperinci dan berfokus pada interaksi fisik untuk memperkuat hubungan tim, terutama dalam situasi kompetitif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi verbal dan non-verbal antar pemain Mobile Legends di Kelurahan Klender sangat dipengaruhi oleh konteks permainan, baik online maupun offline. Dalam komunikasi verbal, kosakata khusus yang digunakan oleh pemain berpengalaman membantu meningkatkan efisiensi komunikasi. Pengaturan intonasi dan kecepatan bicara menjadi krusial dalam situasi mendesak untuk memastikan pesan dapat tersampaikan dengan baik. Humor juga memainkan peran ganda; di satu sisi membantu mengurangi ketegangan, namun di sisi lain dapat mengurangi fokus apabila digunakan secara berlebihan. Hal ini mendukung teori Hariyanto (2021) yang menekankan pentingnya kosakata, intonasi, dan timing dalam komunikasi verbal.

Pada komunikasi non-verbal, kinesis atau gerakan tubuh dalam permainan online, seperti penggunaan ping dan tanda visual, menjadi sarana utama untuk menyampaikan strategi. Penggunaan emotikon dan avatar juga memberikan dimensi tambahan dalam komunikasi, meskipun ada perbedaan pendapat mengenai efektivitasnya. Dalam permainan offline, ekspresi wajah, gerakan tangan, dan postur tubuh menunjukkan emosi serta tingkat keterlibatan pemain. Sentuhan fisik, seperti tepukan bahu, memiliki efek positif dalam membangun keakraban dan semangat tim. Teori komunikasi non-verbal dari Hariyanto (2021) menguatkan temuan ini, yang menunjukkan bahwa berbagai bentuk komunikasi non-verbal dapat meningkatkan efektivitas kerja sama.

Tantangan komunikasi yang dihadapi pemain Mobile Legends mencakup hambatan teknis, semantik, dan manusiawi. Hambatan teknis, seperti koneksi internet yang buruk, menyebabkan keterlambatan dalam penyampaian pesan verbal dan non-verbal, yang sering kali mengurangi efektivitas strategi tim. Hambatan semantik muncul akibat perbedaan interpretasi simbol atau istilah khusus, terutama di antara pemain baru.

Hambatan manusiawi, seperti emosi negatif dan tekanan kompetitif, memengaruhi cara pemain berkomunikasi, sering kali menghasilkan pesan yang kurang jelas atau impulsif. Temuan ini sejalan dengan teori Suranto (2011) yang menyebutkan bahwa hambatan teknis, semantik, dan manusiawi merupakan tantangan utama dalam komunikasi interpersonal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi pemain Mobile Legends di Kelurahan Klender mencerminkan kompleksitas interaksi dalam konteks online dan offline. Dengan memahami perbedaan dan tantangan yang ada, pemain dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan kerja sama tim untuk mencapai hasil yang lebih optimal dalam permainan.

Kesimpulan

Komunikasi antar pemain menunjukkan perbedaan signifikan dalam cara penyampaian pesan, penggunaan kosakata, dan metode interaksi, yang dipengaruhi oleh tingkat pengalaman pemain serta situasi permainan.

Komunikasi verbal dalam permainan Mobile Legends memperlihatkan bahwa pemain berpengalaman lebih sering menggunakan kosakata khusus yang efisien untuk menyampaikan strategi, seperti “gank,” “push,” atau “retreat.” Kecepatan bicara, intonasi, dan pengaturan waktu menjadi elemen penting, terutama dalam situasi permainan yang kritis. Humor memainkan peran ganda dengan membantu mengurangi ketegangan, tetapi dapat menurunkan fokus jika digunakan berlebihan. Komunikasi verbal offline memungkinkan penjelasan yang lebih rinci, sehingga mengurangi risiko kesalahpahaman dibandingkan komunikasi online yang singkat dan cepat.

Komunikasi non-verbal menunjukkan bahwa penggunaan ping, tanda visual pada peta, dan avatar sangat membantu menyampaikan strategi dalam konteks online. Dalam permainan offline, gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan sentuhan fisik seperti tepukan bahu meningkatkan sinergi tim dan memperkuat hubungan antar pemain. Elemen paralinguase seperti intonasi suara dan emoji dalam komunikasi online memberikan dimensi tambahan untuk menyampaikan emosi dan urgensi.

Penelitian ini juga menemukan kendala komunikasi utama yang memengaruhi

efektivitas kerja sama tim, seperti hambatan teknis akibat lag dan koneksi internet yang buruk, hambatan semantik karena perbedaan interpretasi kosakata atau simbol, serta hambatan manusiawi termasuk emosi negatif dan tekanan kompetitif yang dapat mengurangi fokus dan kualitas komunikasi.

Hasil penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana komunikasi verbal dan non-verbal dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kerja sama tim dalam permainan. Dengan mengatasi hambatan komunikasi, pemain dapat meningkatkan efektivitas strategi dan performa dalam konteks permainan online maupun offline.

Referensi

- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). *The mathematical theory of communication*. Urbana: University of Illinois Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Wellman, B. (2001). Physical place and cyberspace: The rise of personalized networking. *International Journal of Urban and Regional Research*, 25(2), 227–252.
- Hariyanto. (2021). *Komunikasi efektif dalam lingkungan digital*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Suranto. (2011). *Dasar-dasar komunikasi antar pribadi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karyaningsih, N. (2018). *Komunikasi non-verbal dalam budaya populer*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, A. (2021). *Strategi komunikasi verbal dalam dunia digital*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Barata, A. (2018). Elemen-elemen komunikasi non-verbal. Dalam Karyaningsih, N. (Ed.), *Studi komunikasi dalam masyarakat modern*. Bandung: Alfabeta.
- Dainton, M., & Zelley, E. D. (2018). *Applying communication theory for professional life: A practical introduction*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. New York: Anchor Books.
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Baym, N. K. (2015). *Personal connections in the digital age* (2nd ed.). Cambridge: Polity Press.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.
- Ling, R. (2012). *Taken for grantedness: The embedding of mobile communication into society*. Cambridge: MIT Press.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523.
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Cambridge: MIT Press.