

POLA KOMUNIKASI TIM GAMERS *MOBILE LEGENDS: BANG BANG*

SKRIPSI

**Disusun Guna Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Pada Jurusan Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tidar**



DITULIS OLEH:

TEGAR SURYA WICAKSANA

1810202112

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TIDAR

MAGELANG

2023

HALAMAN SAMPUL

POLA KOMUNIKASI TIM GAMERS *MOBILE LEGENDS: BANG BANG*

SKRIPSI

**Disusun Guna Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Pada Jurusan Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tidar**



DITULIS OLEH:

TEGAR SURYA WICAKSANA

1810202112

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TIDAR

MAGELANG

2023

ABSTRAK

(Tegar Surya Wicaksana, 2023)

POLA KOMUNIKASI TIM GAMERS *MOBILE LEGENDS: BANG BANG*

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Tidar

Dalam mencapai kemenangan dalam turnamen *Mobile Legends* diperlukan komunikasi yang efektif, oleh karena itu konsep pola komunikasi dan komunikasi kelompok sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan sebuah tim dalam mencapai tujuan mereka. Para pemain *Mobile Legends* dinilai saat berkomunikasi selalu berteriak dan *toxic*, dalam hal ini *toxic* yang dimaksud adalah bicara kasar atau kotor dengan menggunakan bahasa daerah seperti *asu*, *jancok*, bangsat dan lain-lain sehingga dinilai negatif oleh masyarakat. *Squad Mtere Mendem A6* sebagai salah satu *Squad* yang mencapai kemenangan dalam turnamen *games Mobile Legends* yang ada di Magelang, fenomena tersebut menjadi menarik untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pola komunikasi yang digunakan *Squad Mtere Mendem A6* dan bagaimana peran budaya dalam pola komunikasi tersebut. Penelitian menggunakan metode eksploratif kualitatif dengan metode *Forum Group Discussion*. Terdapat dua pola komunikasi yang digunakan oleh *Squad Mtere Mendem A6* yaitu pola komunikasi linear dan pola Komunikasi spiral. Penggunaan kata-kata kasar dalam permainan *Mobile Legends* oleh anggota *Squad Mtere Mendem A6* merupakan hasil pencampuran budaya komunikasi, dipengaruhi oleh faktor situasional, kebiasaan tim, tekanan kompetitif, dan pengaruh media, namun perlu diingat untuk menghormati perbedaan budaya, memastikan komunikasi tidak merugikan atau melanggar norma budaya, serta menjaga hubungan yang sehat dalam kelompok. dalam konteks teori pencapaian kelompok, *input* dan *output* kelompok saling terkait dan berpengaruh satu sama lain

Kata Kunci: Pola Komunikasi, Peran Komunikasi Budaya, *Mobile Legends*

ABSTRACT

(Tegar Surya Wicaksana, 2023)

MOBILE LEGENDS: BANG BANG GAMERS TEAM COMMUNICATION

PATTERNS

Department of Communication Science, Faculty of Social and Political Sciences

Universitas Tidar

In achieving victory in Mobile Legends tournaments, effective communication is required, therefore the concept of communication patterns and group communication is needed to support the success of a team in achieving their goals. Mobile Legends players are judged when communicating, they always scream and are toxic, in this case toxic ones. what is meant is speaking rudely or dirty by using regional languages such as asu, jauncok, bastard and others so that the community evaluates it negatively. Squad Mlere Mendem A6 as one of the squads that achieved victory in the Mobile Legends games tournament in Magelang, this phenomenon is interesting to study. This research aims to examine how the communication patterns used by Squad Mlere Mendem A6 and what is the role of culture in these communication patterns. This research used a qualitative exploratory method with the Forum Group Discussion method. There are two communication patterns used by the Mlere Mendem A6 Squad, namely the linear communication pattern and the spiral communication pattern. The use of harsh words in the game Mobile Legends by members of the Mlere Mendem A6 Squad is the result of a mix of communication culture, influenced by situational factors, team habits, competitive pressures. , and media influence, but remember to respect cultural differences, ensure communication does not harm or violate cultural norms, and maintain healthy relationships within the group. in the context of group achievement theory, group inputs and outputs are interrelated and influence one another

Keywords: Communication Patterns, The Role of Cultural Communication, Mobile Legends

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Judul : Pola Komunikasi Tim *Gamers Mobile Legends: Bang Bang*
Nama : Tegar Surya Wicaksana
NPM : 1810202112
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Magelang, 15 Juni 2023

Disahkan Oleh :

Pembimbing I


Fitria Khairunnisa, S.I.Kom., M.Si.
NIP. 199104172019032017

Pembimbing II


Ascharisa Mettasatya Afriilia, S.Sos., M.I.Kom.
NIP. 198504082019032015

Mengetahui,
Wakil Dekan 1 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
Universitas Tidar


Drs. Sujatmiko, M. PA.
NIK. 196210151988032C058

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

POLA KOMUNIKASI TIM GAMERS *MOBILE LEGENDS: BANG BANG*

Disusun oleh :

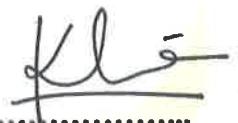
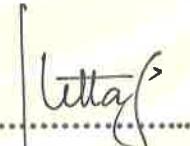
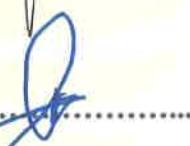
Tegar Surya Wicaksana

NPM. 1810202112

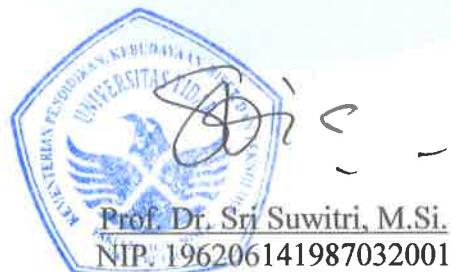
Telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji :

Magelang, 15 Juni 2023

Mengetahui :

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Penguji NIP	<u>Fitria Khairum Nisa, S.I.Kom., M.Si.</u> <u>199104172019032017</u>	
Sekretaris Penguji NIP	<u>Ascharisa Mettasatya Afrilia, S.Sos.,</u> <u>M.I.Kom.</u> <u>198504082019032015</u>	
Anggota Penguji NIP	<u>Prinisia Nurul Ikkasari, S.I.Kom.,</u> <u>M.I.Kom.</u> <u>198801072019032011</u>	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Tidar



PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tegar Surya Wicaksana

NPM : 1810202112

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan Penulis tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Magelang, 15 Juni 2023



Tegar Surya Wicaksana
1810202112

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Teko Tenang, Kabeh Ono Mangsane” tenang saja, semua ada waktunya karena usaha tidak akan mengkhianati hasil.

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Penulis, Tegar Surya Wicaksana yang pada akhirnya tidak menyerah dan mampu untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.
2. Orang tua penulis, Bapak Ngambarmono dan Ibu Sri Akhiryati yang selalu memberikan doa dan support terbaik hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing, Fitria Khairum Nisa, S.I.Kom., M.Si dan Ascharisa Mettasatya Afrilia S.Sos., M.I.Kom., yang sudah dengan baik meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan serta saran terbaiknya dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen S1 Ilmu Komunikasi Universitas Tidar, yang telah dengan sabar mendidik, memberikan ilmu, motivasi, arahan dan saran selama penulis kuliah.
5. Narasumber penulis, seluruh anggota *Squad Mletre Mendem A6* yang sudah bersedia menjadi informan dan memberikan informasi secara komunikatif untuk menunjang data penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan sebaik mungkin.

6. Nisrina Fauziah, yang dari awal hingga akhir pengerjaan tugas akhir ini terus memberikan semangat, dukungan dan motivasi.
7. Seluruh teman teman Ilmu Komunikasi 2018 yang telah memberikan kenangan dan pengalaman terbaik semasa kuliah.
8. Teman teman kelompok belajar skripsi Alif Ismail Adha, Divania Ristho, Rosanti Meylani dan Dimas Setyawan yang selalu bersama dalam proses pengerjaan skripsi, serta memberikan bantuan, semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat, kekuatan, kemudahan dan kelancaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dalam masa studi. Skripsi ini berjudul “Pola Komunikasi Tim *Gamers Mobile Legends: Bang Bang*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Tidar. Dalam penyusunan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan saran. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Sri Suwitri. selaku Dekan FISIPOL Universitas Tidar yang telah memberikan kesempatan dan arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi ini.
2. Ascharisa Mettasatya Afrilia, S.Sos., M. I. Kom., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIPOL Universitas Tidar dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Fitria Khairum Nisa, S. I. Kom., M. Si., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak membantu, mengarahkan, dan memberikan bimbingan kepada penulis dalam penggerjaan skripsi hingga selesai.
4. Prinisia Nurul Ikasari, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan kritik serta saran kepada penulis dalam sidang skripsi..

5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Ilmu Komunikasi FISIPOL Universitas Tidar yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
6. Keluarga saya tercinta, tempat mencari bantuan dalam keadaan apapun, seseorang yang tetap mendukung dan menyemangati serta membuat penulis selalu optimis.
7. Seluruh anggota Squad Mletre Mendem A6 yang sudah bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi serta waktunya dalam membantu berjalannya penelitian ini.
8. Seluruh teman Perkumpulan Bocah Asu yang telah menghabiskan waktu yang mulia dan berkesan selama bertahun-tahun bersama penulis dalam situasi apa pun.
9. Sahabat penulis Dimas Setyawan dan Alif Ismail Adha yang selalu meluangkan waktunya untuk membantu penulis skripsi, memberikan pendapat, solusi, dan juga mendukung tetap menjaga sikap mental positif dalam situasi apapun.
10. Pacar penulis Nisrina Fauziah yang tidak henti-hentinya memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
11. Terima kasih untuk semua teman-teman di Jurusan Ilmu Komunikasi, terima kasih atas kebaikannya. terima kasih telah menjadi keluarga kedua.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun demikian, penulis akan sangat menghargai kritik dan saran dari para pembaca.

Magelang, 15 Juni 2023

Tegar Surya Wicaksana

1810202112

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	v
PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1. Manfaat Teoritis	9
1.4.2. Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1. Penelitian yang Relevan	11
2.2. Teori Yang Digunakan	14
2.2.1 Pola Komunikasi.....	14
2.2.2 Komunikasi Kelompok.....	18
2.2.3 Komunikasi Budaya Kelompok.....	24
2.2.4 Teori Pencapaian Kelompok (<i>Group Achievement Theory</i>).....	29
2.2.5 <i>Game Online</i>	31
2.2.6 <i>Game Mobile Legends</i>	32
2.3. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1. Tipe Penelitian.....	40
3.2. Sasaran Penelitian.....	41
3.3. Sumber Data	42

3.3.1. Data Primer	42
3.3.2. Data Sekunder.....	43
3.4. Teknik Pengumpulan Data	43
3.4.1. <i>Forum Group Disscusion</i>	43
3.4.2. Observasi	44
3.4.3. Dokumentasi	44
3.5. Teknik Analisis Data	45
3.6. Teknik Keabsahan Data.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Deskripsi Informan.....	48
4.1.1. Profil <i>Squad Mletre Mendem A6</i>	48
4.1.2. Struktur <i>Squad Mletre Mendem A6</i>	51
4.1.3. Profil Informan	51
4.2. Hasil Penelitian.....	55
4.2.1 Hasil Forum Group Discussion (FGD).....	55
4.2.2. Hasil Observasi.....	66
4.3 Pembahasan Hasil.....	71
4.3.1. Pola Komunikasi Kelompok <i>Squad Mletre Mendem A6</i>	73
4.3.2. Peran Komunikasi Budaya dalam Pola Komunikasi <i>Squad Mletre Mendem A6</i>	87
BAB V PENUTUP.....	101
5.1 KESIMPULAN	101
5.2 SARAN	105
5.2.1 Akademis	105
5.2.2 Praktis	105
DAFAR PUSTAKA.....	xv
LAMPIRAN.....	xxii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Popularitas Mobile Esports	2
Gambar 1. 2 Pemain <i>Mobile Legends</i> Di Dunia	3
Gambar 2. 1 Pola Komunikasi Linear.....	16
Gambar 2. 2 Pola Komunikasi Sirkular	17
Gambar 2. 3 Pola Komunikasi Spiral Frank Dance	18
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	37



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu	11
Tabel 4. 1 Jadwal Latihan Sq MMA saat tidak mengikuti turnamen.....	50
Tabel 4. 2 Jadwal Latihan Sq MMA saat mengikuti turnamen.....	50



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman seperti sekarang ini olahraga tidak hanya menyangkut tentang kegiatan yang besangkutan dengan fisik, namun *game* juga sudah menjadi olahraga yang dinamakan olahraga elektronik atau *E-Sport*, salah satu *game* yang sedang populer diberbagai kalangan adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (*MLBB*). *Mobile Legends* merupakan *game* yang memiliki genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Awal mula *Mobile Lagend: Bang Bang* ditetapkan sebagai *E-Sport* menurut oneesport.id pada saat turnamen dunia *MLBB* yang Bernama M1 pada tahun 2019.

Turnamen *Mobile Legends* pertama kali diadakan di Indonesia pada tahun 2018 pada bulan maret sampai April dengan nama *Mobile Legends Professional League* (MPL) season 1 yang bertempat di Mall Taman Anggrek Center Atrium. Turnamen profesional pertama tersebut sudah diikuti oleh 10 tim yaitu *Evos*, *NXL*, *RRQ*, *Louvre*, *Revo*, *Bigetron*, *Pandora*, *Domino*, *Saints Indo*, dan *Elite 8 Critical*.

Mobile Legends sendiri merupakan salah satu *game* elektronik (*E-Sport*) yang menggunakan ponsel sebagai piranti untuk bermain. *E-Sport* *Mobile Legends* mulai naik daun pada tahun 2019 saat diselenggarakannya turnamen dunia *Mobile Legends* (M- World) di Malaysia tanggal 11-14 November 2019 dan diikuti oleh 16 tim dari 14 negara. Turnamen *Mobile*

Legends ini memperebutkan total hadiah senilai US\$ 250.000 atau setara dengan Rp 3,5 Miliar. *M-series* sudah berlangsung 3 kali dan hadiah yang diperebutkan pada M3 yang bernilai US\$ 300.000 atau Rp 4,2 Miliar. Seiring berlangsungnya turnamen *Mobile Legends* tingkat dunia ini hadiah yang diperebutkan akan terus bertambah, sedangkan pada MPLS10 yang sedang berlangsung saat ini hadiah yang diperebutkan menurut tирто.ид adalah US\$ 140.000 atau Rp 2 Miliar.

Pada tanggal 3 September 2021, Esports charts baru merilis statistik geografis penyebaran *game E-Sports mobile* terpopuler di seluruh dunia. Informasi popularitas didasarkan pada jumlah *hours watch* atau jam tayang dari berbagai turnamen atau tontonan yang terjadi di seluruh penjuru dunia. Popularitas *mobile games* sendiri sangat pesat di wilayah Asia termasuk Asia Tenggara. Di *region* ini, *Mobile Legends* jadi raja *game mobile E-Sports* terpopuler melempaui *title* besar lain seperti *Free Fire* dan *PUBG Mobile*.

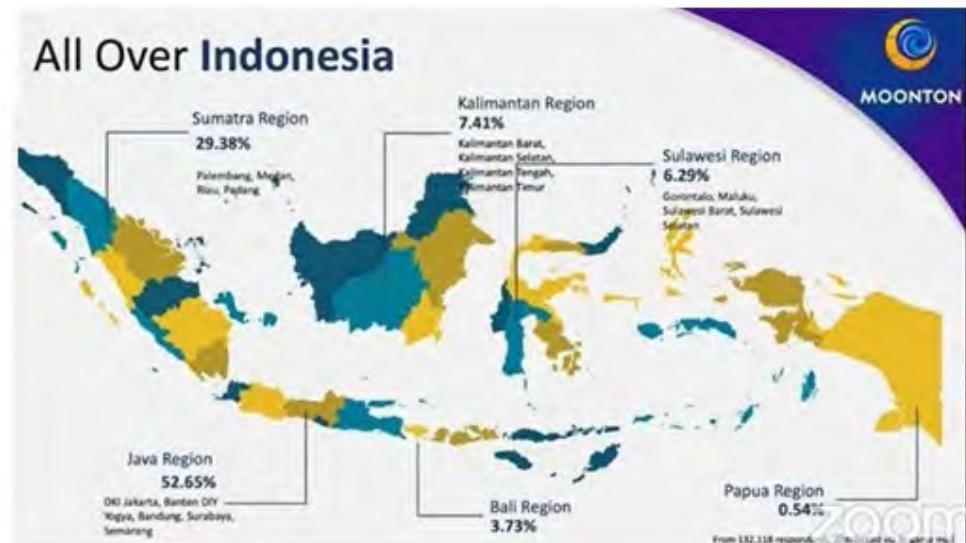


Gambar 1. 1 Peta Popularitas Mobile Esports

Sumber Gambar: www.hybrid.co.id

Dari gambar diatas bisa dilihat zona hijau yang memenuhi wilayah Asia Tenggara khususnya Indonesia, Filipina, Kamboja dan Myanmar yang menyatakan bahwa *game Mobile Legends* merupakan *game* yang populer dan mengungguli *game E-Sport* lain.

Menurut data dari suara.com, jumlah pemain *game Mobile Legends* di seluruh dunia mencapai 90 juta orang, sedangkan jumlah pemain di Asia Tenggara menyentuh angka 70juta pemain dan yang menarik adalah hampir 50% pemain *Mobile Legends* di Asia Tenggara adalah dari Indonesia. Jumlah pemain *game* dari Moonton di Indonesia mencapai 34 juta user yang jika di kelompokkan berdasar gender 80% merupakan laki laki dan 20% adalah perempuan.



Gambar 1. 2 Pemain *Mobile Legends* Di Dunia
Sumber Gambar: www.suara.com

Berdasarkan data dari Moonton yang disebarluaskan oleh suara.com, pemain aktif *Mobile Legends* di Indonesia sebanyak 34 juta. Menariknya adalah jumlah pemain di Pulau Jawa merupakan yang terbanyak di Indonesia sebanyak 52%. Dari jumlah pemain aktif *Mobile Legends* terbanyak di daerah Pulau Jawa meliputi Jakarta,

Banten, Yogyakarta, Bandung, Surabaya, dan Semarang.

Turnamen lokal di Indonesia sendiri memiliki prizepool yang bermacam macam, mulai dari ratusan ribu rupiah hingga puluhan juta rupiah tergantung pada region atau domisili dan tingkatan. Untuk mencapai kemenangan dalam turnamen tersebut, tentunya dibutuhkan komunikasi yang baik dan efektif antarteman dalam kelompok yang berisikan *hero* dengan berbagai role pula. Dalam *game Mobile Legends* terdapat beberapa tipe *hero* yaitu Assassin, Mage, Tank, Support, Fighter dan Marksman (Natagama, 2022). Selain itu terdapat pula role yaitu *Jungler*, *Midlane*, *Goldlane*, *Explane* dan *Roaming*. Melalui berbagai macam kategori tersebut diperlukan pola komunikasi untuk menyatukan pemikiran untuk meraih kemenangan dalam kelompok atau tim. Akan tetapi tidak semua kumpulan atau gerombolan orang dapat disebut kelompok.

Dalam *Mobile Legends* itu sendiri, kelompok atau tim disebut dengan *Squad* yang biasanya berisi sekumpulan individu yang memiliki arah dan tujuan yang sama, yang berhubungan antara satu dengan yang lain guna meraih cita cita semua anggota, memahami satu sama lain, dan menggap anggota *Squad* menjadi satu kesatuan, mesti tiap anggotanya memiliki peran yang berbeda (Mulyana, 2016:82).

Ketika sebuah *Squad* ini dirasa telah kompak solid dan memiliki chemistry antar anggotanya, maka biasanya akan menguji kemampuan mereka dengan mengikuti kompetisi atau turnamen *game Mobile Legends* tingkat daerah masing masing (Pratama, 2020:2-3). Dengan mengikuti turnamen tersebut tentunya tiap *Squad* sudah mempersiapkan diri dengan latihan yang teratur, komunikasi yang baik, dan *Skill* yang terasah tiap anggotanya. Komunikasi kelompok merujuk pada

komunikasi yang dilakukan oleh kumpulan individu individu kecil yang berkomunikasi secara tatapmuka. Sehingga *feedback* yang dihasilkan dapat diterima secara langsung oleh anggota *Squad* lainnya (Mulyana, 2016: 82).

Para pemain *Mobile Legends* dinilai saat berkomunikasi selalu berteriak dan *toxic*, dalam hal ini *toxic* yang dimaksud adalah bicara kasar atau kotor dengan menggunakan bahasa daerah seperti *asu*, *jancok*, bangsat dan lain-lain sehingga dinilai negatif oleh masyarakat. Sikap dan perilaku para pemain *game* online tersebut beraneka ragam, ada yang fokus bermain, ada yang diiringi dengan candaan dengan temannya, ada yang teriak-teriak dilengkapi pisuhan-pisuhan yang beraneka agam ucapannya sebagai simbol keakraban mereka saat bermain (Khoiri, 2021 :42-43)

Apalagi jika disangkutkan dengan stereotipe orang jawa yang dinilai kalem, pendiam dan lemah lembut. Orang Jawa pada umumnya digambarkan sebagai orang yang menjunjung tinggi unggah-ungguh, cara bicara yang halus, dan kadang suka berbelit-belit, serta memiliki rasa ewuh pekewuh atau rasa sungkan terhadap orang lain (Hadi, 2014: 63).

Di lain sisi komunikasi merupakan aspek penting dalam dunia *game* khususnya *Mobile Legends*, menurut Fuks (Wicaksana dan Navsian: 2022, 5515) komunikasi digunakan untuk mengambil keputusan mengenai distribusi kegiatan diantara anggota tim, dan untuk menyingkronkan serta menegosiasi kembali pembagian ini tergantung pada konteks situasional. Komunikasi yang dilakukan berupa penyampaian pesan kepada antar pemain untuk bekerja sama dan berkoordinasi dalam tim ketika *game* berlangsung. Efeknya adalah jika pesan tersebut

disampaikan dengan baik , maka permainan akan berjalan lancar dan lebih mudah untuk tim dalam mencapai kemenangan (Wicaksana dan Navsian: 2022, 5523).

Dalam mencapai kemenangan dalam turnamen *Mobile Legends* diperlukan komunikasi yang efektif, oleh karena itu konsep pola komunikasi dan komunikasi kelompok sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan sebuah tim dalam mencapai tujuan mereka. Menurut Djamarah pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Rahmawati dan Gazali, 2018: 165). Penerapan pola komunikasi yang efektif dapat menghasilkan keberhasilan komunikasi yang efektif pula, karena pesan dan informasi dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh para pelaku komunikasi itu sendiri.

Pola komunikasi dapat dimaknai sebagai bentuk saat terjadinya proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan (Nugroho dkk, 2012: 410). Pola komunikasi adalah bentuk atau pola hubungan antara dua individu atau lebih dalam proses penyampaian pesan dan penerimaan pesan. Pola komunikasi saling berkaitan dengan budaya individu, dimana individu itu hidup maka budaya itulah yang akan dipakai saat berkomunikasi. Pola budaya dan pola komunikasi saling berhubungan, seperti halnya kebudayaan dengan komunikasi, karena kebudayaan adalah komunikasi dan komunikasi adalah kebudayaan (Nugroho dkk, 2012: 410).

Komunikasi kelompok merujuk pada komunikasi yang dilakukan oleh kumpulan individu individu kecil yang berkomunikasi secara tatapmuka. Sehingga

feedback yang dihasilkan dapat diterima secara langsung oleh anggota *Squad* lainnya. Komunikasi kelompok pun juga berhubungan dengan komunikasi interpersonal, sehingga banyak teori intrapersonal yang bisa diimplikasikan untuk meneliti pola komunikasi kelompok (Mulyana, 2016: 82).

Melakukan komunikasi dalam *game* berbasis tim merupakan suatu keharusan karena selain memberikan peluang lebih besar dalam mencapai kemenangan, komunikasi juga membuat permainan tim jauh lebih mudah dibandingkan bermain tanpa melakukan komunikasi (Wibowo, E, P. 2018). Berkommunikasi dalam *game* dapat menciptakan sinergi dan rencana yang lebih jelas dan kohesif, bermain secara tim berarti bermain dengan lebih dari satu otak yang tiap otaknya memiliki pemikiran masing masing (Wibowo, E, P. 2018). Rekan tim pasti memiliki pemikiran dan rencana yang berbeda disepanjang permainannya, dan melalui komunikasi anggota tim dapat menyatukan tiap pemikiran tersebut agar permainan lebih terarah dan selangkah lebih dekat dengan kemenangan. Dengan komunikasi anggota tim dapat mengurangi stress dan tekanan berpikir, bermain dengan orang lain dan menyatukan ide yang berbeda bukanlah hal yang mudah. Seberapa efektif tiap keputusan yang dibuat sangat bergantung pada peluang yang diciptakan oleh pemain lain, baik kawan maupun lawan. Ketika salah mengambil keputusan atau tidak memperhitungkan peluang yang penting ketika mengambil keputusan, tim bisa saja berada di posisi yang sangat buruk. Di sinilah komunikasi dalam *game* akan membantu. Satu informasi dari rekan tim bisa saja mengurangi beban pikiran dalam pertandingan, memudahkan mengambil keputusan, dan memberikan ruang untuk fokus ke hal lain yang mungkin lebih penting untuk dipikirkan saat itu. Pada

akhirnya akan memungkinkan untuk menjalankan peran tiap anggota tim dengan lebih baik dan bermain dengan lebih maksimal.

Peneliti memilih *Squad Mletre Mendem A6* sebagai sumber data dengan alasan peneliti melihat potensi yang berkembang pada *Squad* ini. *Squad Mletre Mendem A6* juga telah mengikuti beberapa turnamen di Kota Magelang, Semarang, dan Yogyakarta yang dilakukan secara daring. Dan hasilnya tidak terlalu buruk mengingat turnamen yang diikuti adalah skala antar kota. Contoh saja *Squad Mletre Mendem A6* menjadi juara 1 dalam turnamen *Mobile Legends* yang diselenggarakan oleh Universitas Muhammadiyah Magelang untuk regional Kota Magelang yang berjudul BEM X HMM MLBB CUP, lokasi subjek penelitian juga berada di Jawa Tengah yang memiliki bahasa daerah bahasa Jawa, sehingga saat berkomunikasi selalu menggunakan bahasa jawa dan sering kali mengucapkan bahasa daerah yang tergolong kasar saat menghadapi masalah saat bermain *game Mobile Legends*, selain itu para pemain juga sangat ekspresif saat menghadapi kesulitan saat bermain.

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian berjudul “*POLA KOMUNIKASI TIM GAMERS MOBILE LEGENDS: BANG BANG*”. Penelitian ini akan berfokus untuk menganalisis bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh *Squad Mletre Mendem A6* sehingga dapat memiliki kekompakkan dan chemistry yang kuat sehingga dapat memenangkan turnamen. Selain itu peneliti bermaksud memberikan edukasi kepada *Squad* lain yang berada di dalam Kota Magelang maupun luar kota Magelang agar dapat meningkatkan kekompakkan dan agar mengetahui cara untuk

meningkatkan *chemistry* antar anggotanya agar dapat memenangkan turnamen yang akan mereka jalani.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas pokok permasalahan pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh *Squad Mletre Mendem A6*?
2. Bagaimana peran komunikasi budaya dalam pola komunikasi *Squad Mletre Mendem A6*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pola komunikasi yang dilakukan oleh *Squad Mletre Mendem A6*
2. Mengetahui peran komunikasi budaya dalam pola komunikasi *Squad Mletre Mendem A6*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi, pedoman dan pengetahuan bagi semua pihak yang ingin belajar mengenai pola komunikasi. Peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat menjadi rujukan dan masukan untuk pengembangan studi Ilmu Komunikasi dan memperluas pembahasan Ilmu Komunikasi.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan atau input bagi pihak-pihak yang terkait khususnya bagi *Squad Mletre Mendem A6* dan *Squad* lainnya yang bermain *game Mobile Legends* maupun *game* lain yang membutuhkan komunikasi diharapkan untuk dapat lebih memperhatikan detail detail dalam hal komunikasi yang menjadi bagian dalam konsep pola komunikasi. Pemilihan pola komunikasi yang tepat dapat memberikan efek yang signifikan dalam mencapai tujuan bersama dalam kelompok atau *Squad*.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan adalah segala macam referensi dalam penulisan yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan baik itu objek subjek ataupun variabel penelitiannya, untuk memudahkan penyusunan dan melihat perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh:

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu

Nama Peneliti (Tahun)	Bayu Nugraha Pratama (2020)	Eka Kurnia (2019)	Fauzi Almutazam, dan Irman (2022)
Judul	“Pola Komunikasi Kelompok <i>Squad Golden Beast Game Mobile Legends</i> Di Surabaya”	“Pola Komunikasi Mahasiswa <i>Gamers</i> (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar)”	“Pola Komunikasi <i>Gamers Dalam Game Online Mobile Legends</i> Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah”
Metode	<i>Game Online, deskriptif kualitatif, deepinterview.</i>	kualitatif, purposive sampling.	Kualitatif, field research
Teori dan Konsep	Teori pencapaian kelompok, Pola komunikasi, Komunikasi Kelompok	Intereaksiionalisme Simbolik, Komunikasi, semiotika komunikasi.	Komunikasi verbal.

Hasil	<p>Terdapat dua pola komunikasi yang digunakan oleh <i>Squad</i> Golden Beast, yang pertama adalah pola komunikasi spiral yang <i>Squad</i> ini gunakan sebagai cara berkomunikasi mengatur strategi ketika berada pada fase yang disebut sebagai fase Draft-Pick. Pola komunikasi kedua yang peneliti temukan adalah pola komunikasi linear (searah), yang oleh <i>Squad</i> Golden Beast ini gunakan ketika berkomunikasi di dalam fase In-Game atau dapat disebut juga sebagai fase di mana permainan berlangsung.</p>	<p>Adapun pola komunikasi dalam <i>game online</i> yaitu pola komunikasi primer dan pola komunikasi sekunder ditemui pada kedua <i>game online</i>, yaitu <i>game online Mobile Legends BangBang</i> dan <i>PUBG Mobile</i>. Adapun dampak Positifnya yaitu Sebagai media berinteraksi secara online, sebagai media untuk berkenalan dan menambah teman baru. Sementara dampak negatifnya adalah Informan memiliki perilaku autism yang mengabaikan orang-orang disekitarnya yang tidak bermain <i>game online</i>, ngabaikan aktivitas lainnya seperti beribadah dan makan serta begadang yang berakibat pada terlambatnya Informan untuk kuliah bahkan tidak kuliah</p>	<p>Komunikasi verbal <i>gamers</i> dalam <i>game online Mobile Legends</i> yaitu proses komunikasi <i>gamers</i> dalam <i>game online Mobile Legends</i> berlangsung dengan baik, jika <i>gamers</i> mendapatkan tim yang bagus maka komunikasinya berlangsung dengan baik, komunikasi tersebut dilakukan dengan tatap muka ataupun menggunakan sarana online berupa chatting dan voice. Komunikasi nonverbal <i>gamers</i> dalam <i>game online Mobile Legends</i> berlangsung dengan baik, hanya saja menggunakan emoticon dan stiker untuk mewakili perasaan dan Menekan suatu pernyataan sewaktu berkomunikasi secara online. Efek komunikasi <i>gamers</i> dalam <i>game online Mobile Legends</i> adalah terdapat efek positif dari segi bahasa yaitu <i>gamer</i> dapat mengetahui bahasa-bahasa daerah luar maupun bahasa-bahasa gaul, dan dampak negatif berupa bahasa gaul yang berkonotasi kasar dan kotor yang sering terbawa-bawa kekehidupan sehari-hari.</p>
--------------	---	---	---

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah memiliki objek penelitian berupa *game online* yang sering dijadikan kompetisi antar tim, menggunakan metode observasi dan dokumentasi sebagai data utama penelitian, serta meneliti tentang pola komunikasi yang digunakan oleh

kelompok atau tim.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas adalah metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu, mayoritas melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Forum Group Discussion* karena dinilai hasil penelitian akan lebih kompleks karena data yang didapat melalui wawancara dengan banyak orang dalam satu lingkup dan dari masing masing objek penelitian. Dalam penelitian ini juga ingin mengetahui persepsi para Informan *game Mobile Legends* yang dihadapkan dengan stereotipe orang jawa yang saat berkomunikasi selalu menjunjung tinggi sopan santun. Selain itu juga akan membahas mengenai bagaimana membangun tim yang produktif agar cita cita kelompok dapat tercapai.

Peneliti memilih *Mobile Legends* sebagai objek penelitian karena dinilai dalam *game* tersebut lebih unik daripada *game PUBG*, karena dalam *game Mobile Legends* yang menjadi penentu kemenangan adalah objektif *Turret* atau *Tower*, dan *kill* merupakan objektif ke dua. Selain itu *game Mobile Legends* apabila *hero* player mati masih bisa hidup kembali dalam jangka waktu yang ditentukan, dalam *game PUBG* jika Informan kalah perang terdapat dua fase yaitu *knock* dan *death*, setelah Informan dalam fase *death* Informan tidak dapat lanjut bermain lagi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan teknik *Forum Group Discussion* (FGD) yang hasilnya penelitiannya lebih utuh karena data yang diperoleh dari keseluruhan anggota tim yang dikumpulkan dalam satu lingkup dan anggota tim dapat berdiskusi secara langsung mengenai pertanyaan penelitian. Selain itu penelitian ini juga meneliti tentang persepsi Informan *game Mobile Legends*

tentang stereotipe orang jawa yang dinilai bertutur bicara yang halus, kalem dan lemah lembut, padalah pada saat bermain *game* ini para Informan seringkali berteriak bahkan mengeluarkan kata kata kotor. Hal tersebut dijadikan pembeda dan hal yang baru yang akan diteliti.

2.2. Teori Yang Digunakan

2.2.1 Pola Komunikasi

1. Pengertian Pola Komunikasi

Pola komunikasi mempermudah untuk memberikan penjelasan mengenai peristiwa komunikasi. Pola komunikasi diartikan sebagai alat bantu sehingga dapat dipakai untuk mempermudah penjelasan dalam proses komunikasi (Nurudin, 2017: 217). Pola komunikasi dapat dimaknai sebagai suatu pola interaksi antara dua individu atau lebih ketika terjadi proses penyampaian dan penerimaan informasi melalui metode yang benar, dengan begitu informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan benar. Dengan kata lain pola komunikasi ialah suatu bentuk atau gambaran mengenai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan yang bermaksud untuk merubah tingkah laku komunikan.

Pola komunikasi adalah penjelasan yang cocok tentang hal yang diperlukan guna tercapainya komunikasi. Pola komunikasi mengutarakan dengan abstrak semua ciri signifikan serta menghapuskan detail komunikasi yang tak diperlukan dalam keseharian aktivitas komunikasi. (Mulyana, 2016: 132).

Pola atau model komunikasi diciptakan guna menolong dalam memberikan pemahaman mengenai komunikasi, dan juga untuk merincikan bentuk bentuk komunikasi yang ada di dalam ikatan antar manusia. Selain dari itu, pola

komunikasi bisa memberi bantuan guna menunjukkan bentuk fungsi komunikasi dari sisi alur kerja, merumuskan hipotesis riset serta untuk menyediakan perkiraan perkiraan praktis di dalam strategi komunikasi. (Hafied dan Cangara, 2015: 44).

2. Jenis Pola Komunikasi

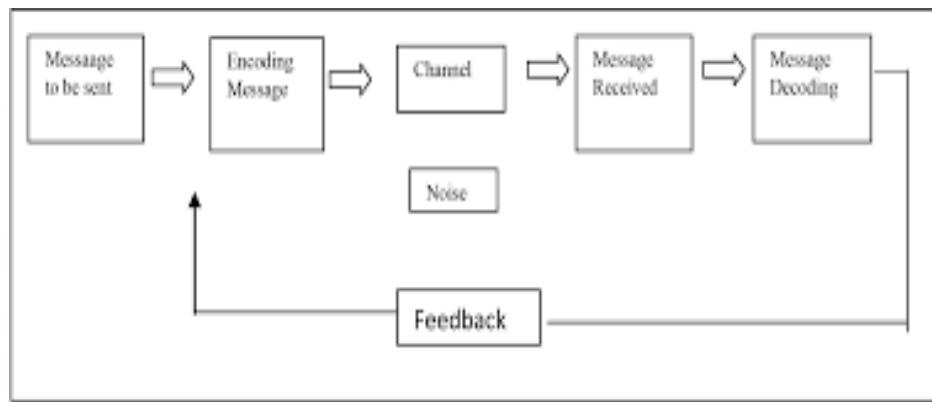
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga jenis pola komunikasi yang sering ditemukan dari berbagai referensi yang telah peneliti baca, yaitu :

A. Pola Komunikasi Linear

Pola komunikasi linear bermakna bahwa penyaluran informasi dari komunikator kepada komunikan yang berperan jadi titik tujuan. Dalam aktivitas komunikasi tersebut umumnya terjadi dengan komunikasi yang bertatap muka secara langsung, namun adakalanya dilakukan melalui media (Hidayat, 2012: 43).

Salah satu asumsi pola komunikasi linear adalah, bahwa komunikan itu pasif dan menerima pesan apa adanya dan apa saja dari komunikator. Sementara itu, komunikator sangat aktif dalam menyampaikan informasi/pesan. Jika diruntutkan dengan paradigma, pola komunikasi linear termasuk ke dalam paradigma yang disebut Stimulus- Respons (SR). Yang secara singkat, komunikan akan menerima respon sesuai stimulasi yang didapatkan. Ini bermakna juga kalau komunikator (pengirim stimulus) menebarkan pesan yang sudah pasti didapatkan komunikan (respon). Respon hanya dapat terjadi apabila stimulus dikirimkan, jika tidak terkirim maka tidak akan dapat terjadi respon (Nurudin, 2017: 219).

Komunikan hanya bersifat pasif yang hanya mendengarkan sementara yang aktif adalah komunikator yang dapat dibedakan saat terjadi komunikasi antara dua orang saja.



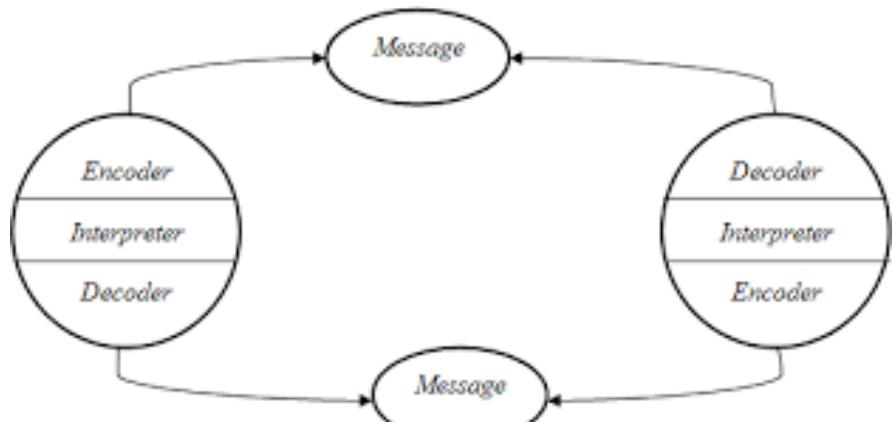
Gambar 2. 1 Pola Komunikasi Linear

Sumber: journal.lppmunindra.ac.id

B. Pola Komunikasi Sirkular

Pola komunikasi ini mendeskripsikan komunikasi adalah suatu proses yang dinamis, di mana pesan ditransmit berjalan lalui dua proses yang disebut encoding dan decoding (Hafied dan Cangara, 2015: 49).

Saat seseorang akan memutuskan mana kata atau kalimat yang akan diucapkan ataupun dituliskan, seseorang itu telah melakukan encoding. Jadi, encoding (menyandi) adalah tindakan untuk memilih simbol-simbol tertentu dalam pemikiran yang kemudian diaplikasikan dalam tindakan. Sementara itu, istilah decoding sendiri berarti proses penerimaan informasi komunikan dari komunikator (yang melakukan encoding). Ia juga bermakna penguraian informasi yang didapatkan oleh seorang komunikan atau reaksi yang ditimbulkan setelah mendapatkan informasi (Nurudin, 2017: 225).



Gambar 2. 2 Pola Komunikasi Sirkular

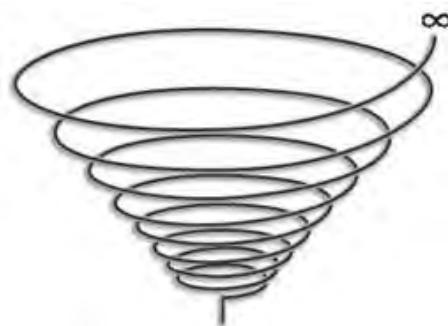
Sumber: Kajianpustaka.com

C. Pola Komunikasi Spiral

Pola komunikasi spiral menjelaskan bahwa proses komunikasi terus bergerak maju, pola komunikasi spiral dapat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukan sebelumnya dan pesan apa yang yang disalurkan sekarang yang dapat memengaruhi komunikasi selanjutnya.

Proses komunikasi yang terjadi secara terus-menerus dapat saling memengaruhi dinamakan dengan pola/model helical atau spiral (Nurudin, 2017: 238). Frank Dance (Nurudin, 2017: 238) mengatakan, pola spiral ini mencoba memberi penggambaran seperti apa aspek komunikasi yang berlainan dari suatu proses komunikasi selalu berubah-ubah. Intinya bahwa proses berkomunikasi itu proses yang berjalan secara dinamis mengarah suatu titik yang tak ada ujungnya, sangat sama seperti kemajuan perkembangan teknologi komunikasi.

Frank Dance mengusulkan pola atau model komunikasi spiral menggunakan gambar sebagai berikut :



Gambar 2. 3 Pola Komunikasi Spiral Frank Dance

Sumber: jurnal.iainkediri.ac.id

2.2.2 Komunikasi Kelompok

Kita menghadapi perubahan selaku hasil terjadinya komunikasi. Hal ini searah dengan pengertian komunikasi yang dikemukakan oleh Hovland, Janis dan Kelly, yaitu proses dimana seseorang (komunikator) menyalurkan stimuli (berbentuk verbal biasanya) guna merubah perilaku seseorang yang lain.

Seseorang (komunikator) dalam berkomunikasi membawa experience, faith, value dan attitude spesifik yang diperoleh dan dikaji dari interaksinya kepada orang lain dan lingkungan sekitar. Experience, value, attitude dan faith yang dimiliki seseorang menentukan bagaimana cara seseorang berkomunikasi.

Dalam definisi komunikasi yang interaktif, menyiratkan bahwa masing-masing pihak yang terlibat dalam komunikasi harus benar-benar memahami fungsi dan peranannya, masing-masing pihak betul-betul paham apa yang diperlukan dan apa yang seharusnya diberikan. Apabila kondisi ini

tidak terpenuhi maka dapat terjadi kesalahan yang dapat menyebabkan kerugian baik untuk kedua pihak dan atau salah satunya. Wujud nyata akibat yang terjadi bisa berupa kekecewaan, tuduhan, kemarahan, apatisme dan sebagainya.

Untuk pengertian dari kelompok sendiri ialah sekumpulan individu yang memiliki Haluan bersama, yang berhubungan satu dengan yang lain guna menggapai tujuan bersama, mengerti satu sama lainnya, dan melihat mereka sebagai sebuah bagian dari kelompok, meski setiap anggota bisa jadi ada peran yang berbeda. Kelompok ini contohnya ialah tetangga, keluarga, kawan-kawan terdekat; kelompok bermain; kelompok debat; kelompok yang punya hobi yang sama.

Dengan begitu, komunikasi kelompok umumnya menunjuk kepada komunikasi yang dikerjakan kelompok, dan ber tatap-muka. *feedback* dari seorang anggota dalam komunikasi kelompok masih dapat dikenali dan direspon saat itu juga oleh anggota lainnya.

Mayoritas peran komunikasi di dalam perbincangan kelompok bersifat counteraktif yang diaman komunikasi menjadi sebab anggota kelompok itu sesat dan acuh, tetapi komunikasi juga bisa membuat anggota kelompok dapat kembali ke haluan yang tepat dengan diingatkan oleh anggota kelompok yang lainnya Tetapi hasil dari suatu penelitian malah memperlihatkan, komunikasi kelompok bisa berperan *promotive* atau men-*support*, dari anggota-anggota kelompok aktif dalam pembahasan dan menyanggupi fungsi-fungsi pengambil keputusan.

Seperti yang dikatakan oleh Supratman (2011), bahwa aktivitas dasar manusia tidak akan pernah luput dari komunikasi. Manusia saling berintegrasi satu sama lain dalam kehidupan rumah tangga, pekerjaan, masyarakat, lingkungan dan dimanapun manusia berada. Komunikasi pada akhirnya menjadi suatu hal yang fardhu bagi manusia untuk menyampaikan seluruh ide ataupun gagasannya. Begitupun halnya bagi suatu kelompok.

Komunikasi kelompok terjadi di dalam keadaan yang terstruktur dimana para anggotanya lebih cenderung melihat dirinya sebagai kelompok dan memiliki kesadaran tinggi tentang tujuan Bersama. Namun berbeda dengan komunikasi organisasi, komunikasi kelompok bersifat langsung dan *face-to-face*, komunikasi kelompok sedikit kurang dipengaruhi emosi dan cenderung melibatkan pengaruh antar pribadi sebagai kebalikan dari pemuasan sasaran sasaran organisasi yang rasional. Komunikasi kelompok kecil biasanya lebih spontan, kurang berstruktur, serta kurang berorientasi pada tujuan.

Contohnya kelompok dalam permainan *Mobile Legends*, dapat dikategorikan sebagai kelompok kecil (small group) yang merupakan kelompok komunikasi yang dalam situasi komunikasi terdapat kesempatan untuk memberikan tanggapan secara verbal atau dalam komunikasi kelompok, komunikator dapat melakukan komunikasi antarpribadi dengan salah seorang anggota kelompok, seperti yang terjadi pada acara diskusi, kelompok belajar, seminar dan lain-lain.

Adapun pengertian komunikasi kelompok kecil 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 jelas sehingga dia baik pada saat timbul pertanyaan maupun sesudahnya dapat memberikan tanggapan kepada masing-masing sebagai perorangan”.

Komunikasi memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk sebuah hubungan dekat dan bermakna. Semakin dekat sebuah hubungan, semakin penting juga peran komunikasi. Umpulan balik yang diterima dalam komunikasi kelompok kecil ini biasanya bersifat rasional, serta diantara anggota yang terkait dapat menjaga perasaan masing-masing dan norma-norma yang ada.

- a. Karakteristik Komunikasi Kelompok
 - 1. Langsung dan tatap muka
 - 2. Lebih terstruktur
 - 3. Formal/rasional
 - 4. Dilakukan secara sengaja
 - 5. Para peserta lebih sadar akan peranan dan tanggungjawab mereka masing-masing.

Terdapat juga 2 karakteristik yang melekat pada suatu kelompok, yaitu norma dan peran.

Norma ialah persetujuan/perjanjian tentang bagaimana orang-orang dalam suatu kelompok berperilaku satu dengan lainnya atau perilaku-perilaku apa saja yang pantas dan tidak pantas untuk dilakukan dalam suatu kelompok.

Ada tiga kategori norma kelompok, yaitu

1. Norma sosial, yang mengatur hubungan diantara para anggota kelompok.
2. Norma prosedural, menguraikan dengan lebih rinci bagaimana kelompok harus beroperasi, seperti bagaimana suatu kelompok harus membuat keputusan, apakah melalui suara mayoritas ataukah dilakukan pembicaraan sampai tercapai kesepakatan.
3. Norma tugas, memusatkan perhatian pada bagaimana suatu pekerjaan harus dilaksanakan.

Jika norma ada Batasan sebagai ukuran kelompok yang dapat diterima, maka peran (role) merupakan pola-pola perilaku yang diharapkan dari setiap anggota kelompok.

b. Klasifikasi Kelompok

Klasifikasi kelompok menurut para ahli psikologi dan sosiologi, terbagi pada empat dikotomi. Yakni sebagai berikut.

1. Kelompok Primer dan Kelompok Sekunder.

Charles Horton Cooley menjelaskan bahwa kelompok primer adalah hubungan kita dengan keluarga, kawan-kawan

sepermainan, dan tetangga-tetangga yang dekat dikampus terasa lebih akrab dan personal. Kelompok sekunder, secara sederhana adalah lawan dari kelompok primer, contoh yang termasuk kelompok sekunder ialah organisasi massa, fakultas, serikat buruh, dan sebagainya.

Perbedaan utama antar kedua kelompok ini jika dijelaskan adalah.

- a) Kualitas komunikasi pada kelompok primer bersifat dalam dan meluas. Yang artinya, kita ungkapkan hal-hal yang bersifat pribadi dengan menggunakan berbagai lambing verbal maupun non-verbal. Pada kelompok sekunder komunikasi bersifat dangkal dan terbatas. Lambang komunikasi umumnya verbal dan sedikit nonverbal.
- b) Komunikasi pada kelompok primer bersifat personal
- c) Pada kelompok primer, komunikasi lebih menekankan aspek hubungan dari pada aspek isi.
- d) Kelompok primer bersifat ekspresif dan informal sebagai lawan dari instrumental dan formal.

2. Kelompok *In Group* dan Kelompok *Out Group*.

Perasaan *in group* diungkapkan dengan kesetiaan, solidaritas, kesenangan dan kerja sama. Kita merasa terikat dalam semangat “kekitaan” dan *out group* adalah kelompok mereka. Untuk membedakan *in group* dan *out group* dapat berupa lokasi

geografis (Indonesia, Malaysia), suku bangsa (Jawa, Sunda), Pandangan atau ideologi (kaum Muslimin, kaum Nasrani) dan sebagainya.

2.2.3 Komunikasi Budaya Kelompok.

1. Komunikasi Budaya dalam Kelompok

John B. Gatewood berpendapat bahwa komunikasi itu merupakan bentuk, kode, teknik, proses sosial dari kehidupan manusia yang membudaya, maka komunikasi adalah sarana transmisi kebudayaan (Liliweli, 2020: 21). Hanya dengan berkomunikasi maka pertukaran simbol simbol dapat dilakukan dan kebudayaan hanya akan eksis jika ada komunikasi, oleh karena itu kebudayaan merupakan komunikasi. Tidak jarang juga manusia berkomunikasi dengan menggunakan simbol lain seperti umpanan dan ejekan untuk menyampaikan bentuk perasaan mereka.

(Utami, dkk, 2016, p. 2577) “Sebagian besar user telah menganggap cara berinteraksi mengumpat dan memaki adalah sebagai hal yang biasa dan lumrah karena dianggap sebagai budaya interaksi. Hal ini sudah amat dipahami oleh para Informan sehingga tidak adanya kesalahpahaman yang terjadi antar Informan yang berinteraksi. Dikatakan budaya karena hal ini merupakan suatu kebiasaan atau ciri khas dari suatu kelompok yang dipertukarkan dalam ruang interaksi. Namun adapun salah satu praktisi yang tidak setuju karena menganggap pada dasarnya budaya kita adalah budaya timur yang sopan santun, kendati begitu ia pun mengakui bahwa kini memanglah *user* Indonesia cenderung selalu berinteraksi dengan melontarkan kata makian dan umpanan”.

Apalagi jika disangkutkan dengan stereotipe orang jawa yang dinilai kalem, pendiam dan lemah lembut. Orang Jawa pada umumnya digambarkan sebagai orang yang menjunjung tinggi unggah-ungguh, cara bicara yang halus, dan kadang suka berbelit-belit, serta memiliki rasa ewuh pekewuh atau rasa sungkan terhadap orang lain (Hadi, 2014: 63).

Bermain dengan menggunakan kata kata kotor sebenarnya berlainan dengan budaya orang jawa yang dinilai bertuturkata sopan. Masyarakat Jawa menyebut etika atau ajaran moral dengan istilah pepali, unggah-ungguh, suba sita, tata krama, tata susila, sopan santun, budi pekerti, wulang wuruk, pitutur, wejangan, wursita, dan wewarah (Purwadi, 2013: 248).

2. Iklim Komunikasi Budaya

Dalam komunikasi budaya ada yang dinamakan iklim komunikasi antar budaya yang menjelaskan tentang bagaimana situasi, kondisi, dan suasana psikologis yang berpengaruh terhadap interaksi atau relasi sosial yang terjadi antarpribadi, komunikasi kelompok atau organisasi, dan komunikasi massa (Liliweri, 2020: 47).

Mengutip dari Habermas (Liliweri, 2020: 48), kunci iklim komunikasi ditunjukkan oleh suasana yang menggambarkan derajat kebebasan, tidak adanya tekanan terhadap peserta komunikasi, prinsip keterbukaan, suasanya yang mampu memberikan komunikator dan komunikan untuk membedakan antara minat pribadi dan minat kelompok. Iklim komunikasi memberikan dampak positif dan dampak negatif tergantung pada 3 dimensi yaitu perasaan positif, pengetahuan tentang komunikan dan perilaku komunikator (Liliweri, 2020: 48-51).

a. Perasaan positif terhadap komunikan

Suatu proses komunikasi dapat dikatakan dalam iklim komunikasi yang sehat apabila komunikator menciptakan perasaan positif terhadap komunikan. Perasaan positif tersebut mendorong komunikator untuk berkata dengan benar, jujur, dan meyakinkan. Sebaliknya, jika komunikator berperasaan negative maka akan selalu bertindak berbeda dengan komunikan saat berinteraksi satu sama lain sehingga proses komunikasi menjadi tidak stabil.

b. Pengetahuan tentang komunikan

Pengetahuan tentang komunikan meliputi pengetahuan dasar tentang siapa yang menjadi komunikan. Tanpa adanya pengetahuan dan pengertian yang baik terhadap komunikan maka komunikator akan berkomunikasi secara negatif.

c. Perilaku komunikator

Komunikator diharapkan dapat mengungkapkan maksud dan tujuan komunikasi. Perlu disampaikan bahwa perilaku komunikasi berasal dari tiga sumber utama yaitu (1) kebiasaan, perilaku dan tindakan komunikasi kadang didasarkan pada kebiasaan baik karena hasil pelajaran atau dengan spontan.(2) maksud dalam hati, jika komunikator berkomunikasi dengan komunikan yang berbeda kebudayaan maka ia perlu menyatakan maksud dalam benaknya dengan tegas dan jelas agar komunikan dapat menerima pesan dengan baik. (3) perasaan atau emosi, perilaku dan tindakan komunikasi kadang juga didasarkan pada perasaan atau emosi manusia.

Iklim komunikasi penting karena komunikator dan komunikan

membutuhkan penerimaan penerimaan sosial yang seimbang berdasarkan tatana berpikir, perasaan, dan tindakan yang terbawa dalam pertemuan dengan pihak yang berbagai kebudayaan. yang diharapkan dalam komunikasi antarbudaya adalah dengan keterlibatannya mempu menerima kabudayaan sehingga dapat mengurangi ketidakpastian dan kecemasan.

3. Faktor Faktor dan Hubungan Antarpribadi yang Memengaruhi

Komunikasi AntarBudaya

A. Sifat Antarbudaya yang Berpengaruh Terhadap Interaksi

Semua manusia mempunyai mental, kemauan, dan kemampuan untuk berkomunikasi sehingga dapat mengenal dan mengevaluasi siapa yang berkomunikasi dengannya. Akan tetapi, persepsi manusia terhadap manusia lain hanya jatuh pada seseorang atau kelompok tertentu.

Bagi para ahli, penampilan pribadi memberikan *warna* motivasi untuk apa manusia berkomunikasi. Maka dari itu, setiap peristiwa komunikasi memiliki dua aspek, yaitu isi komunikasi dan relasi komunikasi. Menurut Watzlawick, Beavin, dan Jacson (Liliweri, 2020: 90) isi komunikasi adalah segala informasi yang terkandung dalam pesan, dan relasi komunikasi adalah hal yang berkaitan dengan bagaimana pesan itu di simpulkan sehingga meningkatkan kualitas relasi hubungan antarpribadi.

B. Masalah Kredibilitas

Ada tiga faktor yang yang memengaruhi pengiriman pesan komunikator yang akan diterima oleh komunikan, yaitu kredibilitas, objektivitas, keahlian. (1) kredibel, berarti audiens akan menerima

informasi apabila komunikator dapat dipercaya, (2) objektif, komunikator akan melihat seluruh sisi masalah sebelum mengambil keputusan, (3) keahlian, komunikator mempunyai kualifikasi untuk memberikan komentar atas pertanyaan yang ada (Liliweri, 2020: 92).

Kredibilitas komunikator sangat penting apabila mampu memengaruhi sikap komunikasi. Berdasarkan pertimbangan komunikasi antarbudaya selalu meliputi hubungan tatap muka antara dua orang atau lebih yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda.

C. Derajat Kesamaan Komunikator dengan Komunikan

Penjelasan kesamaan komunikator dengan komunikan erat hubungannya dengan homofili dan heterofili. Homofili mengacu pada kesamaan antara individu yang berinteraksi dan heterofili mengacu pada derajat ketidaksamaan antara dua orang yang berkomunikasi (Liliweri, 2020: 94). Jadi dua orang yang berkebudayaan berbeda akan selalu berada dalam tahap mencari kesamaan dan perbedaan. Kemampuan berkomunikasi merupakan jalan tercepat untuk keluar dari masalah tersebut. Perbedaan kebudayaan membuat orang belajar dari orang lain dan membuat orang untuk berusaha berinteraksi secara pribadi dan berusaha meningkatkan kreativitas.

Kebudayaan akan selalu dibawa oleh kelompok masyarakat, karena dimana ada sekumpulan inividu berkumpul dalam satu tempat yang sama maka disitulah budaya akan terbentuk. Kelompok tersebut akan selalu berkomunikasi dengan budaya yang mereka bangun dari waktu ke waktu.

Kelompok yang telah membentuk komunikasi budaya mereka akan memiliki efektivitas komunikasi yang stabil karena telah memiliki kesamaan budaya komunikasi yang sama (Liliweri, 2020: 54).

Secara sosiologis, komunikasi diartikan sebagai proses seseorang memberikan tafsiran terhadap perilaku orang lain yang terwujud dalam bentuk ucapan, gerak gerik badan atau sikap, serta perasaan perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut (Soekanto, 2014: 131).

Kelompok adalah sejumlah individu yang berinteraksi dengan sesamanya secara tatap muka atau serangkaian pertemuan (Arifin, 2015: 20). Tiap tiap anggota tersebut saling menerima pendangan dan persepsi anggota lain pada suatu waktu tertentu. Sedangkan menurut Iskandar (Arifin, 2015: 20) kelompok merupakan suatu unit yang terdiri atas dua orang atau lebih dan berada pada suatu kelompok untuk satu tujuan serta mempertimbangkan bahwa kontaknya mempunyai arti.

2.2.4 Teori Pencapaian Kelompok (*Group Achievement Theory*)

Menurut Stogdill dalam Sarwono (2017: 198-205), teori-teori tentang kelompok yang pada umumnya didasarkan pada konsep tentang interaksi mempunyai kelemahan teoretis tertentu. Karena itu Stogdill mengajukan teorinya yang didasarkan pada masukan (*input*), variabel media dan prestasi (*output*) kelompok.

Selanjutnya teori ini tercakup faktor-faktor berikut ini:

a. Masukan dari anggota (sumber *input*):

1. Interaksi

Interaksi sosial adalah perilaku yang khusus karena sedikitnya dibutuhkan dua orang untuk melakukannya. Stogdill mengatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu keadaan di mana A bereaksi terhadap B dan B bereaksi terhadap A sedemikian rupa sehingga reaksi mereka saling berbalasan

2. Hasil Perbuatan

Hasil perbuatan yang dimaksud di sini adalah yang mempunyai kaitan dengan kelompok, yaitu merupakan bagian dari interaksi,

3. Harapan

Harapan didefinisikan dengan penguat, maka Stogdill perlu mendefinisikan penguat. Sayang, definisi Stogdill tentang penguat berputar kembali. penguat adalah pengalaman atau penghayatan tentang suatu hasil yang memuaskan atau menunjukkan harapan

b. Prestasi kelompok, yaitu keluaran (*output*) kelompok :

1. Produktivitas (productivity)

Produktivitas adalah derajat perubahan harapan tentang nilai-nilai yang dihasilkan oleh perilaku kelompok, yaitu ke arah nilai yang lebih positif atau lebih negatif.

2. Moril (morale)

Moril kelompok adalah derajat kebebasan dari hambatan-hambatan dalam kerja kelompok menuju tujuannya.

Termasuk dalam moral kelompok adalah kebebasan individu untuk bertindak, berinteraksi, mengatkan harapan, dan menunjukkan perilaku-perilaku menuju tujuan.

3. Kesatuan (Integrasi)

Kesatuan kelompok adalah tingkat kemampuan kelompok untuk mempertahankan struktur dan mekanisme operasinya dalam kondisi yang penuh tekanan (stress). Kesatuan kelompok menjadi lebih terlihat dalam situasi-situasi krisis di mana kurangnya kesatuan akan menyebabkan kelompok bubar. Dalam keadaan biasa kesatuan kelompok tercermin pada kepuasan anggota terhadap kelompok, saling menyukai antaranggota, dukungan anggota pada pimpinan, dan sebagainya.

2.2.5 *Game Online*

Game online atau yang disempurnakan dalam Bahasa Indonesia dengan istilah permainan daring adalah permainan-permainan yang membutuhkan jaringan atau koneksi dengan internet. Perkembangan *game* online pada awalnya adalah melalui komputer, pertama kali pada tahun 1960 komputer hanya bisa digunakan untuk 2 orang saja untuk dapat bermain *game*. Seiring berjalananya waktu terciptalah komputer dengan kemampuan timesharing, dengan adanya hal tersebut para Informan yang dapat memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak (tak terbatas 2 orang saja) dan tidak harus berada di ruangan yang sama (Multiplayer *Games*).

Pertumbuhan *game online* di Indonesia sendiri mulai muncul pada tahun 2017 tepatnya pada sistem android dengan kode nama Android Oreo (Android versi 8.0) yang mulai beredar di tahun 2017. Andoid Oreo sendiri sudah termasuk sistem android yang stabil dan banyak terpasang pada mayoritas smartphone di Indonesia.

Contoh beberapa nama *game* online yang sempat booming di Indonesia adalah Clash of Clan (CoC), Ragnarok M: Eternal Love, Garena Free Fire, PUBG Mobile dan *Mobile Legends*.

Dari sekian *game* tersebut hanya beberapa saja yang masih ramai dimainkan, salah satunya adalah *game Mobile Legends* yang peneliti jadikan sebagai bahan penelitian, peneliti memilih permainan ini karena sangat relate dengan apa yang ada di sekitar peneliti yang juga merupakan Informan dari permainan *Mobile Legends*.

Game *Mobile Legends* adalah permainan game mobile Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan dan dirilis oleh Shanghai Moonton Technology. Yang pertama kali dilepaskan ke publik pada 9 November 2016. Permainan ini menjadi sangat popular dikawasan Asia Tenggara dan menjadi salah satu dintara game yang masuk kedalam kompetisis esports acara medali pertama di Pesta Olahraga Asia Tenggara (SEA Games) tahun 2019 di Filipina.

2.2.6 *Game Mobile Legends*

Mobile Legends telah mencapai popularitas yang luar biasa di kalangan Informan *game*, terutama di Asia Tenggara. Jutaan orang di berbagai negara bermain *game* ini secara aktif, membentuk komunitas yang besar dan bersemangat. *Mobile Legends* telah berhasil menarik perhatian dan minat Informan dari berbagai kelompok usia dan latar belakang (Eraspace.com: 2023).

Mobile Legends juga telah menjadi bagian integral dari kompetisi *e-sports*. Turnamen *Mobile Legends* menarik Informan profesional dan penggemar yang menyaksikan pertandingan secara langsung maupun melalui *streaming online*. Kompetisi ini memberikan platform bagi Informan untuk bersaing dan menunjukkan keahlian mereka, serta memberikan hiburan bagi penggemar (Iqbal: 2023).

Fenomena *Mobile Legends* tidak hanya melibatkan Informan yang bermain secara aktif, tetapi juga menciptakan komunitas penggemar yang besar dan aktif di media sosial dan forum diskusi. Informan dan penggemar *Mobile Legends* berbagi pengalaman, strategi, tips, dan konten terkait game ini. Mereka juga terlibat dalam diskusi, mendukung Informan favorit, dan mengikuti perkembangan terbaru seputar *Mobile Legends*.

Mobile Legends telah memiliki dampak sosial dan budaya yang signifikan. *Game* ini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari banyak orang, mengubah cara mereka menghabiskan waktu luang dan berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, *Mobile Legends* juga mempengaruhi bahasa

sehari-hari dengan munculnya istilah-istilah dan frasa yang berasal dari game ini, yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari (Suara.com: 2023).

Fenomena *Mobile Legends* juga telah membuka peluang pengembangan profesional dan industri terkait. Banyak Informan *Mobile Legends* yang menjadi profesional di bidang *e-sports*, baik sebagai Informan, pembawa acara, atau konten kreator. Selain itu, industri seperti sponsor, penyiaran, dan produksi konten seputar *Mobile Legends* juga telah berkembang pesat.

Mobile Legends telah membantu mengubah persepsi tentang permainan *mobile*. Dulu, permainan *mobile* sering dianggap sebagai permainan sederhana dan tidak serius. Namun, *Mobile Legends* membuktikan bahwa permainan *mobile* juga dapat menjadi ajang kompetitif dan serius, yang memerlukan keterampilan, strategi, dan kerja tim yang baik.

Secara keseluruhan, fenomena *Mobile Legends* mencakup popularitas massal, kompetisi *e-sports*, komunitas penggemar yang aktif, dampak sosial dan budaya, pengembangan profesional dan industri, serta perubahan persepsi tentang permainan *mobile*. Game ini telah menjadi salah satu fenomena terkemuka dalam industri permainan video dan terus berdampak luas dalam budaya populer dan industri *e-sports*.

Permainan *Mobile Legends* atau dengan nama lengkap *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* adalah sebuah permainan MOBA (*Multiplayer*

Online Battle Arena) yang dirancang untuk smartphone. Dikembangkan serta dipublish oleh Shanghai Moonton Technology untuk smartphone android server SEA pada 11 Juli 2016 dan server Global pada 9 November 2016.

b. Istilah Dalam *Mobile Legends*

Di dalam permainan *Mobile Legends* terdapat cukup banyak istilah yang digunakan ketika bermain, kadang untuk tipe-tipe tiap Informan memiliki sebutan sendiri seperti misalnya, *Midlaner*, *Offlaner*, *Tanker* dan sebagainya. Berikut istilah-istilah yang biasanya digunakan :

1. *Midlaner*, Istilah ini tersematkan untuk Informan yang dominan bermain di *Midlane* (Jalur Tengah) game *Mobile Legends* dan biasanya diisi oleh *Mage*.
2. *Offlaner*, Istilah untuk Informan dengan cara bermain yang berjaga tetap hanya pada satu *lane* (jalur) saja tanpa terlalu sering berpindah ke *lane* lain, kecuali pada keadaan tertentu yang biasanya diisi oleh *Fighter* atau *Tank* tertentu. Dalam suatu keadaan *Offlaner* juga berperan melindungi *hero backline* tim, serta berperan membuka *war* (perang) apabila *Roamer* tidak sanggup membuka *war*.
3. *Roamer*, istilah yang digunakan untuk Informan yang berperan untuk membuka map dan menerima *damage* dari musuh. *Role* ini

biasanya diisi oleh *Tank*, *Mage* tertentu dan *Support* tertentu.

Selain itu *Roamer* juga berperan untuk menjaga *hero* backline timnya yaitu seperti *Mage* dan *Marksman*.

4. *Goldlaner*, berperan untuk memperkaya diri dengan mengumpulkan *gold* untuk membeli item agar memiliki *damage* yang cukup saat terjadi *war*. *Goldlaner* biasanya diisi oleh *hero* tipe *Marksman* atau *Mage* tertentu.

5. *Jungler*, merupakan sebutan bagi *hero* yang berperan meng-*Carry* atau dalam kata lain membawa tim menuju kemenangan karena memiliki *damage* yang besar dan mobilitas yang tinggi.

6. *Macro*, merupakan sebutan bagi Informan *Mobile Legends* dalam penguasaan Map atau peta dalam *game*.

7. *Micro*, istilah adalah kemampuan player atau Informan dalam menguasai karakteristik setiap *hero* yang ada di *Mobile Legends*.

8. *Mechanic*, merupakan istilah dalam penguasaan Makro dan Micro.

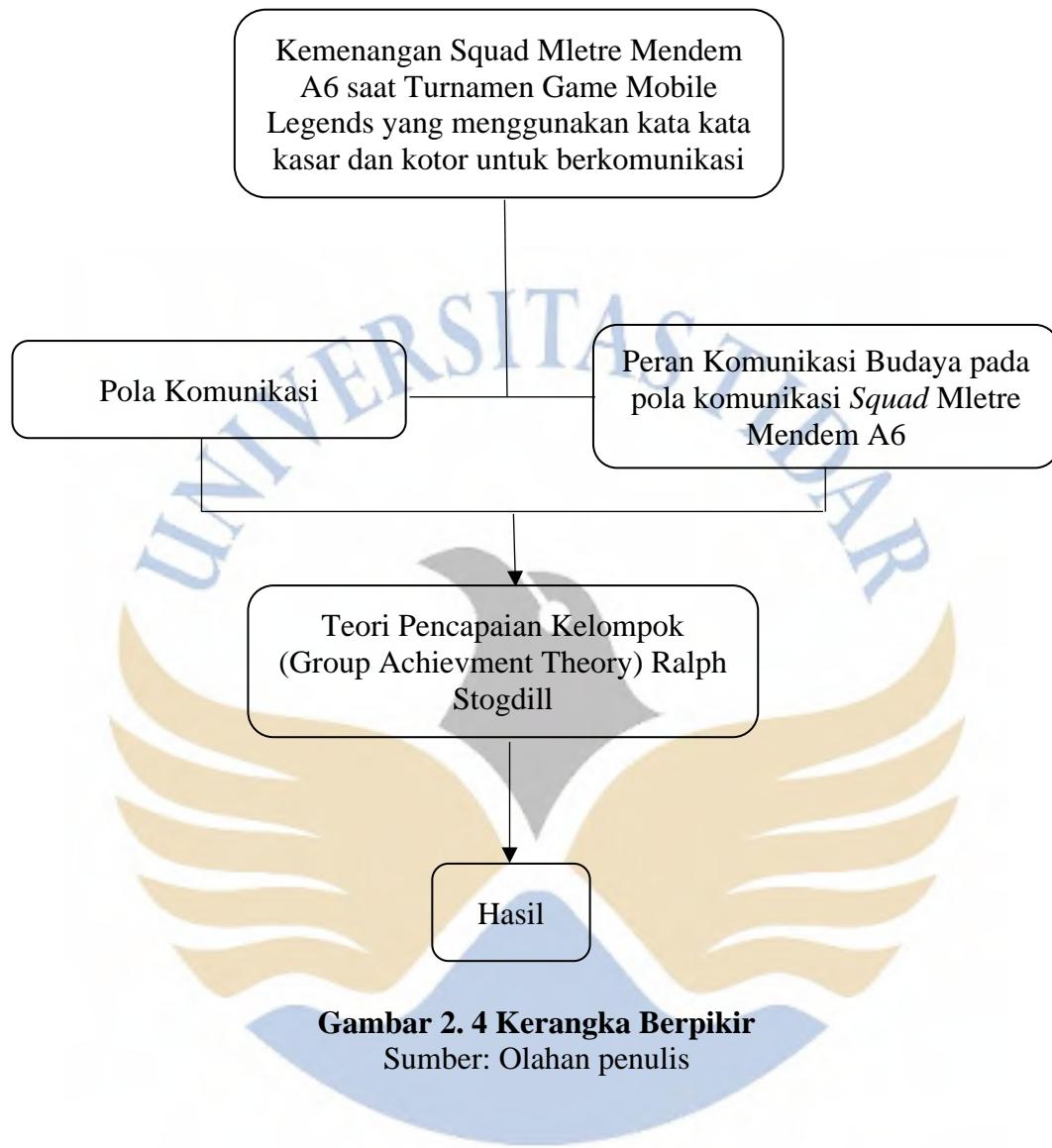
9. *Ganking*, adalah istilah untuk menyergap Informan lawan dengan cara para Informan berkumpul disalahsatu jalur yang dikira

Informan lawan akan melewati jalur tersebut kemudian Informan lawan diserang secara bersamaan.

10. *Mirror-ing*, adalah istilah untuk mengikuti pergerakan musuh



2.3. Kerangka Berpikir



Turnamen *Squad Mletre Mendem A6* menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji dalam konteks pola komunikasi dan peran komunikasi budaya. Dalam turnamen ini, pola komunikasi yang efektif antar anggota *Squad Mletre Mendem A6* menjadi faktor penting yang berkontribusi pada kemenangan mereka. Pola komunikasi yang tepat memungkinkan mereka untuk saling berkoordinasi dengan baik, mengambil keputusan strategis, dan menjalankan taktik yang efektif dalam permainan.

Peran komunikasi budaya juga berperan penting dalam pola komunikasi *Squad Mletre Mendem A6*. Budaya mereka sebagai kelompok memiliki pengaruh pada bagaimana mereka berkomunikasi satu sama lain. Nilai-nilai, norma, dan kebiasaan yang dianut oleh *Squad* tersebut membentuk pola komunikasi mereka. Komunikasi budaya ini memberikan landasan yang kuat bagi interaksi mereka dan mempengaruhi keefektifan pola komunikasi mereka dalam mencapai kemenangan.

Dalam konteks teori pencapaian kelompok (Group Achievement Theory) yang dikemukakan oleh Ralph Stogdill. Untuk menemukan hasil dan temuan, peneliti menganalisis menggunakan konsep pola komunikasi, komunikasi budaya dan Teori Pencapaian Kelompok yang dikemukakan oleh Ralph Stogdill. Hasil penelitian merujuk pada data dan informasi yang ditemukan atau dikumpulkan selama proses penelitian. Hasil ini mencakup semua temuan, pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan analisis yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan Analisis penelitian kualitatif merujuk pada proses pengumpulan, pemilihan, dan interpretasi data yang dihasilkan dari

penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman, perspektif, dan konteks sosial yang kompleks.

Hasil dari analisis ini akan ditarik kesimpulan mengenai tim *gamers* *Mobile Legends: Bang Bang*. Kesimpulan adalah interpretasi atau penarikan hasil yang dibuat berdasarkan temuan-temuan yang telah diperoleh. Kesimpulan adalah hasil akhir dari proses penelitian yang memadukan hasil dan temuan menjadi suatu kesatuan yang lebih besar. Kesimpulan adalah jawaban terhadap pertanyaan penelitian atau tujuan penelitian yang telah ditetapkan.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe eksploratif, jenis penelitian kualitatif, melalui pendekatan studi kasus. Menurut Creswell dalam (Sugiyono, 2018: 205) penelitian kualitatif berarti proses eksplorasi dan memahami makna perilaku individu dan kelompok, serta menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan. Eksploratif kualitatif adalah judul penelitian yang memandu untuk menggali dan mengungkapkan potensi dan permasalahan yang ada pada situasi sosial tertentu (Sugiyono, 2018: 233).

Vredenbregt dalam (Bajari, 2017: 44) mengemukakan penelitian eksploratif merupakan penelitian tahap pertama dari suatu penelitian lebih lanjut yang bertujuan untuk menguji satu atau beberapa asumsi. Penelitian eksploratif merupakan penelitian untuk mengembangkan asumsi, bukan megudi asumsi. Jenis penelitian eksplorasi biasanya dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang ada, tetapi biasanya tidak mengarah pada hasil yang konklusif.

Pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini merupakan metode studi kasus yang disampaikan oleh John W. Creswell (Sugiyono, 2018: 304) yang mengungkapkan fokus studi kasus adalah spesifikasi kasus dalam suatu kejadian baik itu yang mencakup individu, kelompok budaya ataupun suatu potret kehidupan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan eksploratif kualitatif untuk mencapai tujuan penelitian yaitu untuk mengkaji pola komunikasi yang dilakukan oleh *Squad Mletre Mendem A6* dalam mencapai setiap kemenangan dalam pertandingan atau turnamen *Mobile Legends*, peneliti berusaha memahami bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh *Squad* tersebut dengan cara wawancara dan pengamatan pada anggota *Squad Mletre Mendem A6*. Dengan menggunakan metode eksploratif, peneliti harus memahami ciri dan hubungan sistematis fenomena tersebut berdasarkan fakta lapangan.

Selain itu peneliti juga menggunakan model penelitian dengan paradigma postpositivisme karena paradigma tersebut merupakan landasan dari metode penelitian kualitatif, paradigma tersebut digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana peneliti merupakan instrument kunci (Abdussamad, 2021: 35). Post positivisme adalah bentuk meodifikasi dari positivisme karena banyaknya kekurangan dalam positivisme yang membuat ilmuan berupaya memperkecil kelemahan tersebut. Post positivisme memandang bahwa realitas memang dalam kenyataan sesuai dengan hukum alam, akan tetapi, mustahil bila sesuatu realitas dapat dilihat secara benar oleh peneliti, dengan mengambil jarak pada objek penelitian. Oleh karena itu hubungan antara pengamat dan objek penelitian harus bersifat interaktif.

3.2. Sasaran Penelitian

Sasaran pada penelitian ini adalah pola komunikasi *Squad Mletre Mendem A6*, yang memiliki keunikan dalam berkomunikasi saat kegiatan main bersama (mabar) dan saat turnamen *Mobile Legends*. Komunikasi yang digunakan tidak

selalu menggunakan nada tinggi melainkan bergantung pada situasi dan kondisi.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan sasaran penelitian, yaitu menggunakan teknik *purposive sampling technique*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan kriteria tertentu (Sugiyono, 2014: 54). Pada penelitian ini peneliti akan melakukan pemilihan informan dengan kriteria sebagai berikut :

1. Objek penelitian telah bergabung dalam *Squad Mletre Mendem A6*
2. Objek penelitian pernah mengikuti turnamen bersama *Squad Mletre Mendem A6*

Pada objek penelitian yaitu *Squad Mletre Mendem A6* memiliki 8 anggota, akan tetapi yang pernah mengikuti turnamen Mobile Legends ada 6 orang yang dibagi menjadi 5 pemain inti dan 1 orang cadangan.

3.3. Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder, dimana dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara:

3.3.1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2018:223), data primer adalah data yang pertama kali dicatat dan dikumpulkan oleh peneliti dari narasumber. Pada penelitian ini, sumber data primer didapatkan melalui teknik *Forum Group Discussion* (FGD) dan Observasi. Teknik tersebut digunakan karena dengan menggunakan teknik *Forum Group Discussion* dan observasi data yang diperoleh peneliti akan lebih kompleks dan terarah.

3.3.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah tersedia dan dikumpulkan oleh pihak lain (Sanusi, 2011:104). Data sekunder pada penelitian ini diambil melalui teknik dokumentasi, yaitu dari *literature* seperti buku, jurnal, skripsi, berita dan artikel.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang tepat dan efektif untuk dilakukan untuk mendapatkan data yang valid, kredibel, dan reliabel. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Forum Group Discussion (FGD), observasi dan dokumentasi.

3.4.1. *Forum Group Discussion*

Pengertian *Forum Group Discussion* (FGD) adalah sebuah teknik pengumpulan data dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. FGD dilakukan pada sekelompok orang untuk memberikan pendapatnya tentang suatu diskusi tertentu (Zulkarnain dan Gusti, 2020: 294).

Dengan menggunakan metode FGD, para anggota tim atau *Squad Mletre Mendem A6* akan ditempatkan lokasi tertentu yang membuat mereka nyaman untuk melakukan diskusi bersama agar proses pengambilan data akan lebih lengkap karena data yang didapatkan tidak hanya melalui satu orang saja melainkan dari beberapa orang yang ditempatkan di satu tempat yang sama.

3.4.2. Observasi

Pengertian observasi merupakan teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 : 104). Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang paling utama dalam penelitian kualitatif, karena dengan observasi peneliti dapat secara langsung mengamati objek penelitian. Observasi memiliki dua cara, yaitu observasi langsung dan observasi tidak langsung. Observasi langsung dilakukan dengan cara langsung terjung ke lapangan, peneliti melihat secara langsung fenomena yang ada di lapangan. Observasi tidak langsung dilakukan dengan menggunakan media bantu seperti kamera, perekam suara, dan lain lain.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan cara peneliti melihat, mengamati dan ikut serta secara langsung dalam koordinasi yang dilakukan oleh *Squad Mletre Mendem A6* saat kegiatan berlatih maupun bermain bersama saat bermain *game Mobile Legends : Bang Bang*.

3.4.3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi akan mengumpulkan dokumen yang sesuai dengan penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Metode dokumentasi ini, digunakan untuk penelitian ilmu sejarah, tetapi kemudian penelitian-penelitian ilmu sosial juga banyak memakai metode ini karena banyak sejumlah fakta dan data sosial tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi (Bungin, 2011: 124). Peneliti akan melengkapi data observasi dan data *Forum Group Dicussion* dengan cara

mengambil foto dan video saat anggota *Squad Mletre Mendem A6* sedang bermain bersama (mabar) serta mencari dokumen lain yang dapat menunjang penelitian ini.

3.5. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik interaktif dari Miles dan Huberman, dengan langkah sebagai berikut; 1) reduksi data dilakukan sejak pengumpulan data dimulai. Peneliti membuat ringkasan berdasarkan hasil wawancara dari narasumber yang berkaitan dengan penelitian yang mana dalam penelitian ini yang menjadi narasumber adalah *Squad* atau tim pada *game Mobile Legends* itu sendiri, 2) penyajian data (Display data) merupakan deskripsi sekumpulan informasi, disajikan dalam bentuk teks naratif. Peneliti akan mengumpulkan data data yang telah diperoleh dari teknik pengumpulan data yang digunakan untuk meneliti pola komunikasi yang digunakan oleh *Squad* atau tim *Mobile Legends* yang menjadi objek penelitian kemudian diproses menjadi data yang utuh yang dapat menjawab pertanyaan pertanyaan penelitian. 3) verifikasi dan penarikan kesimpulan dimaknai sebagai kegiatan interpretasi data. Interpretasi data adalah proses penemuan makna dari data yang dihasilkan (Sugiyono, 2013:237). Teknik interaktif digunakan agar data yang didapat dari proses pengumpulan data mengenai pola komunikasi pada tim *game Mobile Legends* dapat diproses secara maksimal dan mendapatkan hasil yang sebaik mungkin.

3.6. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data sangat diperlukan dalam penelitian kualitatif karena sangat berguna sebagai penentu apakah temuan yang sudah didapatkan akurat

sesuai dengan pandangan peneliti, partisipan, atau pembaca. Sugiyono (2013:270) menyebutkan bahwa dalam penelitian kualitatif terdapat empat teknik menguji keabsahan data, diantaranya uji kredibilitas (*credibility*); uji keteralihan (*transferability*); uji reliabilitas (*dependability*); dan uji kesesuaian (*confirmability*).

Kredibilitas data merupakan upaya yang ditunjukan agar dapat membuktikan bahwa apa yang telah diamati, sesuai dengan yang terjadi dilapangan dengan cara melakukan konfirmasi data yang diperoleh melalui subjek penelitian (Zidny, 2013: 75).

Pada penelitian ini teknik keabsahan data yang digunakan yaitu uji kredibilitas dengan menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2018, p. 290). Peneliti menggunakan triangulasi agar bisa mengumpulkan data dan sekaligus menguji kredibilitas data.

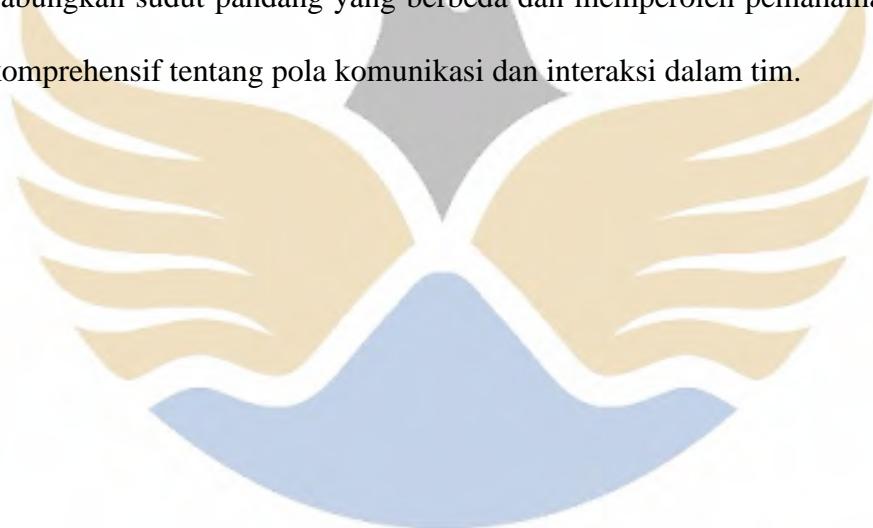
Penggunaan beberapa metode pengumpulan data yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang pengalaman dan interaksi dalam tim saat bermain *Mobile Legends*. Metode yang dapat digunakan termasuk wawancara dengan anggota tim, observasi langsung saat bermain, dan analisis catatan permainan atau rekaman video.

Melakukan analisis kualitatif terhadap data yang diperoleh dari metode-metode pengumpulan data. Identifikasi tema, pola komunikasi, dan interaksi dalam tim saat bermain. Peneliti menggunakan pendekatan seperti analisis konten untuk

mengidentifikasi pola-pola dalam komunikasi verbal dan nonverbal, serta analisis naratif untuk memahami pengalaman dan perspektif individu dalam tim.

Melibatkan diri secara aktif sebagai peneliti dalam lingkungan *Squad Mlette Mendem A6* saat bermain *Mobile Legends*. Observasi partisipan memungkinkan Anda untuk secara langsung mengamati interaksi dan dinamika tim. Dalam hal ini, Anda dapat mencatat perilaku komunikasi, strategi yang digunakan, dan dinamika kerja tim dalam berbagai situasi permainan.

Pengimplementasian triangulasi teknik pada objek penelitian *Squad Mlette Mendem A6* dalam konteks permainan *Mobile Legends* akan membantu menggabungkan sudut pandang yang berbeda dan memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang pola komunikasi dan interaksi dalam tim.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Informan

4.1.1. Profil *Squad Mletre Mendem A6*

Nama *Squad Mletre Mendem A6* berasal dari kearifan lokal yang menyebut orang mabuk karena miras dengan sebutan “Mletre Mendem” dan karena saat orang mabuk, mereka merasa nyaman serta “asik” maka mereka menyebutkan Mletre Mendem Asik. Penggantian kata “Asik” dengan “A6” dengan sebab batasan huruf untuk menamai *Squad* dalam *Mobile Legends* yaitu 12 huruf dan kata “Mletre Mendem Asik” memiliki 14 huruf. Oleh karena itu kata “Asik” diganti dengan “A6(A SIX)” untuk menyingkat huruf dalam pemberian nama *Squad* .

Pemberian nama tersebut juga bukan semata mata karena Informannya yang suka mabuk karena miras. Akan tetapi karena gaya main anggotanya yang kadang kadang dalam kondisi Bad Play atau buruk saat bermain dan anggota lainnya menyebut orang itu sedang “mletre”. *Squad Mletre Mendem A6* atau yang lebih sering disebut Sq MMA ini sudah terbentuk pada tahun 2020 lalu dan juga mengalami beberapa kali perubahan nama dan nama yang sudah dipatenkan saat ini adalah *Mletre Mendem A6* atau Sq MMA ini.

Dalam sepanjang perjalanan *Squad Mletre Mendem A6* yang terbentuk 3 tahun ini, sudah mengikuti berbagai turnamen *Mobile Legends*

baik secara *online* maupun *offline*. Dalam kurun waktu 3 tahun itu, *Squad MMA* ini pernah beberapa kali menjadi juara, contohnya dalam Ramadhan Cup yang diselenggarakan oleh Ormas yang ada di *Magelang* , Sq MMA meraih juara 1 dan dalam BEM X HMM MLBB CUP yang diselenggarakan oleh Universitas Muhammadiyah *Magelang* juga meraih juara 1. Selain itu Sq MMA ini juga sering mengikuti turnamen antar kota yang lokasi bermainnya ada di Yogyakarta dan Semarang, namun sayangnya harus gugur di babak semifinal.

Squad Mletre Mendem A6 ini sendiri memiliki markas atau tempat sendiri untuk berkumpul yang mereka sebut GH (Gaming House). GH tersebut berguna sebagai tempat mereka berkumpul untuk latihan, melakukan koordinasi, membahas strategi, evaluasi dan lain sebagainya. Lokasi dari GH atau Gaming House *Squad MMA* ini berada di Perum Griya Husada Blok D6 No. 23 Kramat Utara, *Magelang* Utara, Kota *Magelang*.

Untuk bisa bergabung dengan Sq MMA ini sebenarnya tidak ada kriteria khusus yang dibutuhkan, seperti Mythical Glory poin sekian, atau memiliki WinRate (rata rata kemenangan) sekian persen dari ribuan *match*, dan tidak pula harus memiliki *Hero* MMR (Top Leaderboard *Hero*). Melainkan anggota dari Sq MMA ini di rekrut dari teman teman sepergaulan (circle) di lingkungan saja. Jadi, *Squad Mletre Mendem A6* ini belum membuka pendaftaran anggota baru dari luar *circle* mereka.

Jadwal Latihan dari *Squad Mletre Mendem* ini sebenarnya tidak

memiliki waktu yang pasti. Jika tidak ada turnamen yang diikuti biasanya mereka memulai latihan pada:

Tabel 4. 1 Jadwal Latihan Sq MMA saat tidak mengikuti turnamen

Hari	Jam	
	Siang	Malam
Senin – Jumat, Minggu	-	20.00 – 23.00
Sabtu	-	20.00 – 01.00

Namun jika *Squad* MMA ini akan mengikuti turnamen, jadwal latihan atau mabar mereka bertambah yaitu :

Tabel 4. 2 Jadwal Latihan Sq MMA saat mengikuti turnamen

Hari	Jam	
	Sore	Malam
Senin – Jumat, Minggu	16.00 – 17.30	20.00 – 23.00
Sabtu	15.00 – 17.00	20.00 – 01.00

Kegiatan mabar atau latihan ini berguna untuk memantapkan strategi, *skill*, dan koordinasi demi mencapai kemenangan di setiap turnamen maupun saat *Ranked*. Namun dalam jika bulan Ramadhan mereka perlu melakukan penyesuaian jadwal latihan mereka, yang sebelumnya memulai latihan di jam 20.00 menjadi sehabis shalat tarawih dan harus selesai di pukul 22.00 karena harus bangun untuk sahur. Namun hal tersebut tidak menurunkan semangat dan intensitas mereka saat Latihan walapun waktu mereka berkurang, mereka tetap berusaha latihan sebaik mungkin

untuk meningkatkan *Skill* individu dan kelompok mereka.

4.1.2. Struktur *Squad Mletre Mendem A6*

Nama dan peran atau role yang di anggota *Squad Mletre Mendem A6* dalam *game Mobile Legends* sebenarnya tidak terlalu menentu dan dapat berubah ubah karena rata rata anggota dari *Squad* tersebut dapat menguasai beberapa role sekaligus (*All Role*). Akan tetapi masing masing dari mereka memiliki fokus role tersendiri, yaitu Febri berperan untuk mencari informasi tentang musuh dan tameng untuk tim, Andika berperan sebagai sumber *damage* utama, Irvan berperan sebagai sumber *damage magic*, Dhimas berperan sebagai sumber *damage* pada pertengahan sampai akhir permainan, Farhan berperan sebagai orang yang menerima *damage* dari musuh dan membuka peperangan dalam *game Mobile Legends*, dan Enggar sebagai Informan cadangan yang menggantikan peran Farhan. Ketua dari *Squad Mletre Mendem A6* ini adalah Dhimas karena dia yang membeli item dalam *Mobile Legends* untuk membuat *Squad*. Selain ketua dalam *Squad* ini juga ada yang berperan sebagai *Shot Caller* yang bertugas memberikan perintah atau arahan kepada anggota *Squad*, dengan adanya *Shot Caller* para anggota jadi lebih terarah karena hanya menerima perintah dari satu orang saja.

4.1.3. Profil Informan

Informan yang dipilih menjadi objek penelitian ini seluruhnya adalah Informan inti dan bagian dari *Squad Mletre Mendem A6* yang pernah menjadi juara dalam turnamen *Mobile Legends*.

- a) Nama : Wahyu Setyo Aji Febri
 Jenis Kelamin : Laki Laki
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Umur : 24 Tahun
 Status : Informan Inti
 Peran : (Roamer) Mencari Informasi Tentang Keberadaan
 Tim Lawan

Febri memiliki tanggung jawab yang besar karena harus mengatur tim saat perang dengan tim lawan, selain itu mereka harus menjadi badan atau tameng dalam tim karena menerima *damage* terbanyak dari tim lawan agar anggota tim lain dapat bertahan dan dapat membunuh anggota tim lawan. Febri juga harus membuka *Map* atau peta agar tim mengetahui keberadaan tim lawan supaya tidak ada yang terkena *Ganking*. Febri berperan dan bertanggung jawab menjaga *damager* (orang yang berperan memberikan *damage* dalam tim) tim agar tidak dirusuh oleh tim lain, oleh karena itu Febri dipercaya sebagai *Shot Caller* tim karena memiliki peran dan insting yang tajam. *Hero* yang digunakan biasanya bertipe *Tank*, *Support*, dan kadang *Mage*

- b) Nama : Andika Nugroho
 Jenis Kelamin : Laki Laki
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Umur : 22 Tahun
 Status : Informan Inti

Peran : *Jungler* (sumber *damage* utama)

Tugas dari *Jungler* yaitu farming agar tidak level dan goldnya tidak kalah dengan *Jungler* tim musuh, apabila *Jungler* tim tertinggal level dan goldnya maka tim bisa kalah saat terjadi perang dengan tim lawan. *Jungler* juga berperan meng-carry tim atau membawa tim menuju kemenangan karena tipe *heronya* yang lincah dan memiliki *damage* yang tinggi dari *earlygame* sampai *midgame*. *Hero* yang digunakan bertipe *Assassin*, kadang diisi oleh *Mage* dan *Marksman* tertentu yang bermobilitas tinggi

- c) Nama : Irvan Putra
 Jenis Kelamin : Laki Laki
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Umur : 23 Tahun
 Status : Informan Inti
 Peran : *Midlaner* (sumber *damage* *magic*)

Midlaner adalah orang yang bertugas menjaga *Lane* tengah yang biasanya diisi oleh *hero* bertipe *Mage*. *Midlaner* harus membantu *Goldlane* dan *Explane* setelah dia selesai mengurus *Lane* tengah. Tugas *Midlaner* dalam *war* atau perang adalah memberikan *damage* *Magic* berskala besar kepada tim lawan agar tim lawan bisa dikalahkan saat perang terjadi. Tipe *hero* yang digunakan adalah *Mage*

- d) Nama : Dhimas Manggalaning
 Jenis Kelamin : Laki Laki

Pekerjaan : Karyawan
 Umur : 24 Tahun
 Status : Informan Inti
 Peran : *Goldlaner* (sumber damage pada pertengahan sampai akhir permainan)

Sesuai dengan namanya yaitu *Goldlaner*, tugasnya adalah mencari gold sebanyak banyaknya agar dapat membeli item lebih cepat dari tim lawan dan tim sendiri, karena peran *Goldlaner* adalah mengantikan atau membantu *Jungler* saat diatas menit *mid game* sampai *late game*. Tipe *hero* yang digunakan yaitu *Marksman* dan terkadang *Mage* atau *Fighter* tertentu.

e) Nama : Farhan Kamil
 Jenis Kelamin : Laki Laki
 Pekerjaan : Pelajar
 Umur : 17 Tahun
 Status : Informan Inti
 Peran : *Explaner* (orang yang menerima damage dari musuh dan membuka peperangan)

Explaner adalah orang yang bertugas menjaga *lane exp* dan tidak harus selalu membantu *lane* lain. Akan tetapi saat tim akan melakukan objektif *Turtle* atau *Lord*, *Explaner* juga berperan melindungi *hero* backline tim, serta berperan membuka *war* (perang) apabila orang yang mencari informasi musuh dalam tim tidak sanggup membuka *war* atau

bukan tipe inisiator. Tipe *hero* yang biasa digunakan adalah *Fighter* dan kadang juga menggunakan tipe *Tank* tertentu.

f) Nama : Enggarivansa Trimulya

Jenis Kelamin : Laki Laki

Pekerjaan : Mahasiswa

Umur : 22 Tahun

Status : Informan Cadangan

Peran : *Explainer*

Explainer cadangan bertugas menggantikan peran *Explainer* inti apabila *Explainer* inti tidak bisa bermain karna alasan tertentu.

4.2. Hasil Penelitian

4.2.1 Hasil Forum Group Discussion (FGD)

Pola komunikasi kelompok yang populer dan sering ditemukan oleh peneliti di buku buku referensi peneliti ada tiga pola yaitu, pola komunikasi Linear, Sirkular dan Spiral. Jadi peneliti akan mengkategorikan pola komunikasi yang digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6* ini berdasarkan ke tiga pola komunikasi tersebut. Penjabaran dari hasil penelitian sebagai berikut :

1. Para Informan *game Mobile Legends* di *Squad Mletre Mendem A6* ini rata rata telah bermain selama 3 sampai 5 tahun. Jadi awal mereka bermain antara tahun 2017 sampai tahun 2020. Mereka tidak serentak menginstal dan memainkan *game Mobile Legends* ini, melainkan dari satu per satu bermain, dan yang lain ikut menginstal

dan memainkan *game* tersebut.

2. Setelah merasa sudah lama memainkan *game Mobile Legends* secara berkelompok diwaktu dan tempat yang sama, mereka sepakat untuk membentuk *Squad* dalam *game*.
3. Tiap tiap anggota *Squad* juga sudah menemukan peran nyaman mereka dalam *game Mobile Legends* : Bang Bang. Semakin lama mereka bermain, semakin banyak juga ilmu yang mereka dapatkan untuk meraih kemenangan dalam *game Mobile Legends*, sebagai contoh alur komunikasi yang mereka anggap efektif untuk melakukan koordinasi dengan seluruh anggota. Setiap anggota dari *Squad Mletre Mendem A6* saat bermain maupun Latihan, mereka melakukan apapun arahan dari *Shout Caller*-nya. *Shout Caller* biasanya di emban oleh orang yang berperan mencari keberadaan musuh dalam tim, karena orang tersebut yang memegang kendali permainan.

Informan 1 menyampaikan “*Roamer, Roamer (orang yang mencari informasi tentang musuh) kan mbuka map, berarti kan ngasih informasi ke timnya. Apa.. ee... musuh e dimana, trus yang aman kemana nnti tinggal eksekusinya, warnya mau gimana? Kalo missal musuhe diatas ganking, Namanya itu ganking, ganking itu kayak menyergap lawan*”.

Informan 1 adalah orang yang menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima. Dia mengajukan pertanyaan dan memulai dialog. Febri orang yang berperan mencari segala informasi tentang musuh dalam permainan. Dia ingin tahu di mana musuh berada, tempat yang aman untuk eksekusi, dan preferensi *war*

yang akan digunakan.

Informan 1 memberikan definisi tentang "ganking" sebagai tindakan menyergap lawan. Penerima pesan adalah timnya atau anggota tim yang bermain bersama Informan 1. Mereka akan menerima pesan dan memberikan tanggapan.

Dalam konteks komunikasi dalam permainan, pola komunikasi ini mencerminkan proses di mana Informan bertukar informasi dan strategi untuk meningkatkan koordinasi dan efektivitas tim dalam mencapai tujuan permainan. Dalam teori pola komunikasi linear, komunikasi terjadi secara berurutan dari pengirim pesan ke penerima. Penerima memberikan tanggapan berdasarkan pemahaman mereka terhadap pesan yang diterima, namun interaksi atau keterlibatan langsung dari penerima dalam proses komunikasi relatif sedikit. Pesan dikirim melalui saluran komunikasi yang ditentukan.

Kinerja informan 1 sangat mempengaruhi peran lain, karena orang tersebut juga bertugas merusuh, mengikuti pergerakan tim lawan, dan memancing kemampuan khusus yang dimiliki *hero* tim lawan agar anggota tim dapat mendapatkan poin yang merupakan objektif sebagai pundi pundi kemenangan.

Jadi dalam *Squad* ini, semua tindakan yang dilakukan oleh para anggota berdasarkan arahan orang yang berperan mencari informasi tentang musuh karena ia lah yang bisa melihat situasi dan

kondisi serta membuat keputusan.

4. Dalam menjalankan alur komunikasi, para anggota *Squad Mletre Mendem A6* acapkali menggunakan kata kata kasar dan kotor. Kata kata kasar yang digunakan dalam tim biasanya digunakan karena refleks saat bermain. Menggunakan kata kata kasar menjadi kebiasaan saat berinteraksi dengan teman sebaya, oleh karena itu kebiasaan kata kata kasar tersebut terbawa saat bermain *game Mobile Legends*.
 5. Dalam konteks komunikasi budaya, anggota *Squad Mletre Mendem A6* menggunakan kata-kata kasar dan kotor saat bermain *Mobile Legends* sebagai bagian dari kebiasaan komunikasi mereka. Kebiasaan ini terbentuk karena pengaruh lingkungan sosial di mana mereka berinteraksi dengan teman sebaya yang juga menggunakan kata-kata kasar dalam percakapan sehari-hari.
 6. Dalam budaya tertentu, penggunaan kata-kata kasar dapat dianggap sebagai bentuk ekspresi diri yang biasa dan diterima. Dalam konteks permainan, penggunaan kata-kata kasar mungkin muncul secara refleks sebagai respons terhadap situasi permainan yang intens atau frustrasi yang dirasakan oleh anggota tim. Hal ini juga dapat dianggap sebagai bagian dari identitas kelompok atau tim mereka.
- Informan 1 menyampaikan “*nha maksude, ndak ngambek. Makane kita semestinya kita mengurangi. Ya ada paling apa.. asu, karena tensi efek permainan*”.
7. Menurut pandangan mereka, penggunaan kata-kata kasar dan kotor

dalam komunikasi di dalam *game Mobile Legends* merupakan hasil dari ketegangan yang muncul selama permainan yang serba kompetitif dan membutuhkan tim untuk mencapai kemenangan. Lingkungan yang penuh persaingan ini secara bertahap membentuk karakter pengguna *game Mobile Legends* menjadi lebih agresif dan bersifat *toxic*. Tekanan tersebut menjadi pendorong untuk menggunakan kata-kata kasar dan kotor. Menariknya, penggunaan kata-kata kasar tersebut tidak selalu terkait dengan ekspresi kemarahan atau frustrasi, tetapi juga dapat muncul dalam situasi kegembiraan. Kadang-kadang, manusia juga menggunakan simbol-simbol lain seperti umpatan dan ejekan untuk menyampaikan perasaan mereka. Banyak pengguna *Mobile Legends* menganggap penggunaan kata-kata kasar sebagai hal yang biasa dan lumrah, dianggap sebagai bagian dari budaya interaksi dalam komunitas game tersebut. Penggunaan kata-kata kasar dianggap sebagai kebiasaan atau ciri khas dari kelompok tersebut yang dilakukan dalam lingkungan komunikasi mereka.

Informan 6 menuturkan “*untuk itu, yang namanya pertandingan itu kan pasti kita mencari kemenangan. Didalam mencari kemenangan itu pasti terjadi kompetisi antara dua belah pihak, pasti menimbulkan tensi yang membuat kita sering kalii... hilang kendali, emosi, mengumpat kata kata yang mungkin spontan*”

Mereka tidak selalu menggunakan kata kata kasar dan kotor tersebut, mereka mengumpat dalam game hanya saat tensi dan adrenalin mereka tinggi dan saat bermain *game Mobile Legends* di

mode Ranked, namun uniknya dalam kelompok ini penggunaan kata kata kotor tersebut tidak selalu diikuti raut wajah kekesalan, namun malah sering kali diikuti tawa. Sebagai contoh “*ngapain dek, bajingan malah recall recall*”, “*cokk, zilong e cokk asu wkwkkw*”.

Namun, penggunaan kata-kata kasar secara mayoritas terjadi saat bermain dalam *mode Ranked*. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam *mode Ranked*, setiap Informan memiliki risiko kehilangan bintang jika kalah, yang merupakan indikator untuk naik ke tingkat atau rank selanjutnya. Dalam kondisi tersebut, diekspresikan oleh individu yang merasa emosional atau mengalami hal negatif. Hal ini dikonfirmasi bahwa kata kata kasar sering muncul saat pengguna *game* merasakan emosi atau dampak negatif tertentu. Namun, ketika bermain dalam *mode Classic*, pengguna *game* jarang menggunakan kata-kata kasar. Dalam mode tersebut, mereka lebih fokus pada kesenangan dan kurang memperhatikan kemenangan atau kekalahan, karena *mode Classic* lebih sering dianggap sebagai pertandingan percobaan sebelum bermain di mode *Ranked*.

Informan 2 menyampaikan “*ya sudah saya sebutkan tadi ya sedikit, ee.. dengan kata kata kotor itu berarti game itu sudah, eee... sangat panas, adrenalinnya sangat memuncak. Jadi bisa dipastikan digame tersebut itu terlampau serius, jadi udah semua all out dari kemampuan, dari macro, micro, dan mekanik dari masing masing Informan itu udah all out semua. Untuk yang tidak ada kata kata kotor itu paling game game yang santai seperti Classic itu kan... ya tetep beda ya, tetep*”

Bermain dengan mengumpat dianggap berpengaruh dalam permainan mereka, permainan yang lepas dan bebas merupakan keharusan dalam bermain, termasuk juga saat berkomunikasi. Komunikasi yang lepas membuat mereka nyaman saat bermain game dan mampu membuat Informan mengeluarkan segala kemampuan mereka.

Dalam konteks komunikasi budaya, anggota *Squad Mletre Mendem A6* menganggap bahwa bermain dengan menggunakan kata-kata kasar memiliki pengaruh dalam permainan mereka. Mereka percaya bahwa permainan yang lepas dan bebas merupakan suatu keharusan dalam bermain, termasuk dalam komunikasi mereka. Keharusan ini menunjukkan bahwa dalam budaya mereka, penggunaan kata-kata kasar dianggap sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengalaman bermain game.

Dalam komunikasi budaya mereka, komunikasi yang lepas dan santai dianggap penting agar mereka merasa nyaman saat bermain game dan dapat mengeluarkan kemampuan mereka secara optimal. Penggunaan kata-kata kasar menjadi salah satu bentuk ekspresi dan alat untuk mencapai rasa kebebasan dalam berkomunikasi. Bagi mereka, ini adalah cara untuk mengekspresikan diri dan mengungkapkan emosi mereka dalam permainan.

Namun, penting untuk diingat bahwa norma dan nilai dalam

komunikasi budaya dapat bervariasi antara kelompok dan komunitas yang berbeda. Penggunaan kata-kata kasar yang dianggap lumrah dan diterima dalam budaya mereka mungkin tidak berlaku dalam budaya lain yang lebih menghargai kepatutan dan sopan santun dalam komunikasi. Penting untuk selalu menghormati perbedaan budaya dan memastikan bahwa komunikasi kita tidak melanggar nilai-nilai budaya atau merugikan orang lain.

Informan 1 : “*ya itu ga melulu, ya gak, ya berpengaruh sih, ya ada pengaruh pengaruhnya. Yaitu pengaruhnya, kan kita ngomong kasar ha njuk kan kita semakin semangat gitu mainne. Bisa jadi game nya tambah bagus mainnya, contoh ‘ayo cok mainne seng nggenah’, ‘genahe cok’. Ya maksude kasarnya kan ‘cok seng serius sitik’.*”

Berkomunikasi dengan kata-kata kasar memberikan pengaruh terhadap permainan para anggota *Squad Mletre Mendem A6* ini karena dapat meningkatkan motivasi setiap Informannya. Selain itu mereka juga menggunakan kata-kata dengan volume keras untuk menjatuhkan mental lawan, karena mental merupakan aspek yang penting dalam sebuah kompetisi.

8. Dalam konteks komunikasi budaya, anggota *Squad Mletre Mendem A6* percaya bahwa menggunakan kata-kata kasar dalam komunikasi mereka memberikan pengaruh positif terhadap permainan mereka. Mereka menganggap bahwa penggunaan kata-kata kasar dapat meningkatkan motivasi setiap Informan dalam tim. Dalam budaya mereka, kata-kata kasar dianggap sebagai alat untuk membangkitkan semangat dan keinginan untuk berprestasi.

Namun, perlu diingat bahwa pendekatan komunikasi ini mungkin tidak diterima atau dianggap pantas dalam budaya yang lebih mengutamakan kesopanan dan penghargaan terhadap lawan. Komunikasi yang merendahkan lawan secara verbal dapat dianggap tidak fair atau tidak etis dalam konteks kompetisi yang sehat. Budaya komunikasi yang positif dan inklusif dapat memperkuat kerjasama dan mempromosikan atmosfer yang baik dalam permainan.

Dalam memahami komunikasi budaya, penting untuk memperhatikan norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam lingkungan sosial tertentu, serta memastikan bahwa komunikasi yang digunakan tidak merugikan atau melanggar etika dalam konteks budaya yang lebih luas

Bagi mereka, berkomunikasi dalam game dengan kata-kata kasar sudah menjadi hal yang lumrah karena sudah menjadi kebiasaan mereka dalam berinteraksi satu sama lain. Sehingga saat mereka merasa terbatas saat berkomunikasi mereka menjadi tidak nyaman.

Informan 5 menyampaikan “*yo sebener e itu sebuah.. opo.. reaksi yang alami gitu lho. Maksude bukan, bukan secara sengaja diperbuat untuk membuat game jadi ee.. pie yo.. membuat seseorang dadi pie pie ki engga sebener e. yo alami wae, kui ki mengalir tanpa direkayasa wae, dadi ne yo biasa wae. Awal e dari kebiasaan, habbit*”

Informan 6 menambahkan “*habbit-nya kita kalo di Ranked kan main e fun, buka turnamen, bukan masalah turnamen. Kita main ngeRank, kita ya ngeRank tu ngomong e kasar yo*

biasane yo”

9. Para anggota *Squad* beranggapan bahwa dengan pola komunikasi mereka yang seperti itu atau komunikasi yang disertai kata kata kotor dan kasar memiliki pengaruh dalam permainan mereka. Permainan yang lepas dan tanpa tekanan merupakan hal yang wajib dalam bermain agar performa *player* atau anggota stabil. Akan tetapi apabila musuh juga menggunakan cara yang sama, para anggota *Squad* tidak gentar karena itu adalah makanan mereka sehari hari saat latihan, saling adu “bacot” antar anggota *Squad* merupakan kebiasaan mereka.

Informan 4 menyampaikan “*ya kalo dibilang berpengaruh ya sebenarnya berpengaruh. Yang pertama karna wujud emosi yang spontan, jadi kan kita bisa bermain lebih lepas. Trus yang kedua membikin... mental musuh down apalagi kalo di turnamen gitu kan. Tapi ya semua kembali keee... tim kita bisa mengatur ulang strateginya engga sehabis kita missal spontan atau ngerush musuh secara langsung. Begitu sih*”

10. Tanggapan anggota *Squad Mletre Mendem A6* tentang stereotip atau stigma orang jawa yang bicara sopan, santun, dan kalem yang bertentangan dengan mereka saat bermain game cukup menjawab pertanyaan yang selama ini belum terjawab.

Informan 3 menyampaikan “*kalo stereotipe orang jawa tantang kalem itu kan, yaitu kan tergantung dari orangnya sendiri ya. Kalo orangnya, orangnya emang kalem ya paling bisa main game sama kalem, tap ikan itu bukan buka saya banget. Saya main Fun, temen temen juga ga baperan kalo saya kata katain. Maksudnya kata katain itu, kata kata membangun ya kayak ‘njuk koe iso main ra?!’ tap ikan itu membangun buat temen temen gitu sih*”

Informan 6 menambahkan “*nha intine nek missal e stereotipe ki kan berarti kan suatu pandangan tertentu to, maksude*

suatu pandangan tertentu yo... eeee.. menurutku yo nek misal stereotipe ki salah, maskude ngga semua orang kayak gitu misal e sunda mesti ini, jawa mesti ini, negro mesti ini ya ngga mesti gitu lah maksude. Namanya juga stereotipe kan mesti ada yang bener ada yang salah gitu lah”

Informan 4 juga menuturkan “*lagian kita kalo mengumpat gur pas main tok, nek pas ngomong sama orang di luar circle tetep pake bahasa yang sopan*”

Dalam dialog di atas, terdapat beberapa pendapat yang menggambarkan pandangan mereka terhadap stereotipe orang Jawa yang sopan. Informan 1 menyatakan bahwa stereotipe orang Jawa yang kalem tergantung pada individu tersebut. Jika seseorang memang memiliki sifat kalem, mereka mungkin akan memainkan permainan dengan sikap yang tenang. Namun, Informan 3 mengungkapkan bahwa dia sendiri tidak merasa cocok dengan stereotipe tersebut dan lebih suka bermain dengan suasana yang santai dan bebas.

Informan 6 menambahkan bahwa stereotipe adalah pandangan atau persepsi tertentu terhadap suatu kelompok. Menurutnya, jika stereotipe tersebut salah, seperti mengasumsikan bahwa semua orang Sunda, Jawa, atau Negro harus memiliki perilaku tertentu, itu tidak benar. Dia menekankan bahwa stereotipe bisa benar atau salah, dan tidak semua orang harus sesuai dengan stereotipe tersebut.

Informan 4 berpendapat bahwa ketika mereka bermain di dalam lingkungan mereka sendiri, seperti dalam circle teman-teman

mereka, mereka menggunakan bahasa yang sopan. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada stereotipe orang Jawa yang sopan, dalam situasi informal seperti bermain game, mereka mungkin menggunakan bahasa yang lebih kasar atau tidak formal.

Analisis dialog di atas menggambarkan bahwa stereotipe orang Jawa yang sopan bukanlah hal yang mutlak dan dapat bervariasi tergantung pada individu dan konteks situasional. Meskipun ada stereotipe tertentu, seperti orang Jawa yang dianggap kalem, anggota tim tersebut menunjukkan bahwa mereka memiliki preferensi dan perilaku yang berbeda dalam bermain game dan komunikasi. Ini menunjukkan pentingnya menghindari generalisasi berlebihan dan menghormati perbedaan individu dalam budaya komunikasi yang lebih luas.

4.2.2. Hasil Observasi

Dalam proses observasi, peneliti mengamati perilaku para Informan dalam permainan *Mobile Legends*. Peneliti menemukan bahwa ada dua pola komunikasi yang digunakan saat mereka bermain *game Mobile Legends* pada dua fase yang berbeda, yaitu pola komunikasi spiral pada saat fase *Draft-Pick* dan pola komunikasi linear pada fase *In-game*.

Squad Mletre Mendem A6 diidentifikasi menggunakan pola komunikasi spiral pada saat fase *Draft-Pick* karena peneliti melihat para anggota saling bertukar pendapat untuk memilih *hero* apa yang harus dilarang dan *hero* apa yang harus digunakan yang mana hal tersebut

berpengaruh terhadap strategi mereka saat bermain pada fase *In-Game*. Pada fase tersebut seluruh anggota *Squad Mletre Mendem A6* menjadi komunikator yang masing masing dari mereka menyampaikan pendapat dan saran. Komunikasi tersebut dipengaruhi oleh pesan yang diucapkan oleh komunikator satu dan mempengaruhi pandangan serta persepsi komunikator lain.

Informan 3: “*banned hero ki?*”

Informan 4: “*arlot we*”

Informan 3: “*tenan arlot?*”

Dalam dialog ini, Informan 3 bertanya tentang pilihan *banned* (milarang) *hero* yang sedang dibahas. Informan 4 menyarankan untuk milarang *hero* bernama “*arlot*.” Informan 3 merasa ragu dengan saran tersebut dan meminta konfirmasi lagi.

Informan 5: “*arlot, minsitar, opo joy?*”

Informan 2: “*arlot sek wae, nyepeti herone*”

Informan 5 memberikan tambahan saran lain dengan menyebutkan tiga nama *hero*, yaitu “*arlot, minsitar, dan joy*.” Informan 2 memutuskan untuk milarang arlot terlebih dahulu dan memberikan alasan bahwa *hero* tersebut sangat menyebalkan.

Informan 1: “*ha.a arlot we*”

Informan 4: “*opo meneh ki?*”

Informan 1 menyetujui saran Informan 3 untuk mem-*ban* “*arlot*”.

Informan 4 bertanya kepada anggota tim tentang *hero* apa yang selanjutnya

harus dilarang. Komunikasi tersebut terjadi secara terus menerus hingga fase Pelarangan *hero* selesai dan berganti pada fase pemilihan *hero* yang harus mereka pakai untuk fase *In-Game*. Komunikasi serupa juga terjadi hal yang sama dengan yang ada pada fase pemilihan *hero*, pertanyaan dan saran dilontarkan oleh masing masing anggota hingga tercapai kesepakatan mengenai *hero* apa yang harus mereka pakai pada saat fase *In-Game*.

Dalam dialog ini, terdapat interaksi antara Informan dalam tim *Mobile Legends* yang mana komunikasi tersebut terus bergerak maju dan pendapat tiap tiap komunikator berpengaruh terhadap pesan yang akan disampaikan oleh komunikator selanjutnya. Mereka saling memberikan saran dan berdiskusi mengenai pilihan *hero* yang akan di-*banned* atau digunakan dalam permainan. Hal tersebut membuktikan bahwa *Squad Mletre Mendem A6* menggunakan pola komunikasi spiral pada saat mereka berada di fase *In-Game* dalam *game Mobile Legends*.

Peneliti juga menemukan bahwa *Squad Mletre Mendem A6* menggunakan pola komunikasi linear pada saat di fase *In-Game*. Hasil tersebut ditetapkan oleh peneliti setelah mengamati para anggota *Squad Mletre Mendem A6* bermain *game Mobile Legends* pada fase *In-Game*. Salah satu anggota berperan sebagai komunikator yang memberikan arahan dan informasi kepada anggota lain yang menjadi komunikan. Komunikan hanya akan memberikan respon apabila komunikator memberikan stimulus yang berupa arahan dan informasi.

Informan 1 : “*aku rusuh buff e kono*”

Informan 2 : “*iki Tank e kno gb gold*”

Informan 3 : “*aku rampung clear lane wesan, meh ijo ijo ra?*”

Informan 1 : “*gas we, kono wes retr*”

Informan 4 : “*sek sek tak ngrampungke ngebuff, yo gas*”

Informan 1 : “*retri mu siap ke, entuk ra?*”

Informan 1 menyatakan niatnya untuk merusuh “*buff*” musuh, dan Informan 2 memberikan informasi bahwa *Tank* musuh sedang membantu “*Goldlane*”. Informan 3 menyatakan bahwa dia telah membersihkan *lane*-nya dan menawarkan untuk melakukan war “*Little Wanderer*.” Informan 1 menyetujui dan meminta Informan 4 untuk menyiapkan *retribution*.

Informan 4 : “*entuk entuk*”

Informan 1 : “*aku tak neng gold*”

Informan 2 : “*iki aku di press, pie ki?*”

Informan 1 : “*tunggu aku, bariki tak bantu koe fokus clear wae*”

Informan 2 : “*yoyoyo.. sip aman*”

Setelah itu, Informan 4 menyatakan bahwa dia telah mendapatkan *retribution* dan Informan 1 menyatakan niatnya untuk pergi ke *Goldlane*. Informan 2 mengungkapkan bahwa dia sedang ditekan oleh musuh, dan Informan 1 menawarkan bantuan dan menyatakan niatnya untuk membersihkan *lane* bersama. Informan 2 menyetujui dan menyatakan bahwa dia aman.

Informan 1 : “*bariki war turtle, mid e ng exp ben aku clear mid njuk level 4*”

Informan 1 kemudian menyatakan rencananya untuk bergerak *ke War Turtle* dan menginstruksikan Informan 3 untuk fokus membersihkan *lane* atas. Informan 3 menyetujui dan menyatakan bahwa dia akan melakukannya.

Dalam dialog tim *Mobile Legends* di atas, pola komunikasi yang terjadi adalah pola komunikasi linear. Para Informan saling memberikan informasi dan instruksi secara berurutan tanpa ada perdebatan atau perulangan yang signifikan. Mereka berkomunikasi dengan jelas dan langsung menuju tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam dialog ini, tidak ada perdebatan atau diskusi lebih lanjut. Setiap Informan secara langsung menyampaikan informasi, memberikan instruksi, dan menerima instruksi dengan pemahaman yang jelas. Mereka bergerak menuju tujuan bersama dengan koordinasi yang baik dalam pola komunikasi linear yang terarah.

Peneliti juga menemukan bahwa Informan tersebut sering menggunakan kata-kata kasar dan kotor sebagai ekspresi saat bermain.

Informan 5 : “*cok asu, neng kene bajingan. Gek wae urip aku bangsat.*”

Informan 1 : “*eh...!! celeng di dodge og pie, tak Tarik ra iso to*”

Informan 4 : “*kimak, di press wong papat memek*”

Informan 3 : “*kontol, babi main e tower 2 og pie*”

Informan 2 : “*dhimas yo keblock karo gloo. Duh fliker ngentod!!*”

Kata-kata kasar tersebut bervariasi dan didasarkan pada budaya

yang mereka serap dari berbagai faktor, termasuk faktor daerah dan faktor media. Dalam konteks faktor daerah, Informan cenderung menggunakan kata-kata kasar yang berasal dari bahasa Jawa dan merujuk pada hewan atau alat kelamin manusia. Contoh kata-kata tersebut adalah "*asu*" (anjing), "*celeng*" (babi), "*jangkrik*" (kata-kata kasar yang merujuk pada kelamin pria), "*memek*" (kata-kata kasar yang merujuk pada kelamin wanita), "*kontol*" (kata-kata kasar yang merujuk pada kelamin pria), dan sebagainya.

Selain itu, Informan juga menggunakan bahasa kasar yang berasal dari faktor media. Faktor media disini memiliki maksud para Informan mengadopsi kata-kata kasar tersebut berasal dari media sosial yang mereka tonton dalam keseharian mereka. Contoh kata-kata tersebut adalah "*babi*" (dalam konteks negatif), "*anjing*" (dalam konteks negatif), "*bangsat*" (kata-kata kasar yang merujuk pada seseorang dengan nilai moral yang buruk), "*jancok*" (kata-kata kasar dalam bahasa Jawa yang merujuk pada kelamin pria), dan sejenisnya.

Macam-macam kata-kata kasar yang digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6* berdasarkan asalnya :

1. Bahasa kasar dari daerah Jawa : *asu, bajingan, jancok, celeng*.
2. Bahasa kasar dengan Bahasa Indonesia : *babi, anjing, ngentod, kontol, memek, bangsat, ngentod*.
3. Bahasa kasar dari Sumatra : *kimak*.

Melalui data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terjadi percampuran budaya pada *Squad Mletre Mendem A6* dalam penggunaan

kata-kata kasar dan kotor. Mereka mengadopsi kata-kata tersebut dari budaya sekitar, baik melalui faktor daerah maupun faktor media. Fenomena ini mencerminkan bagaimana budaya dan media dapat mempengaruhi cara Informan berkomunikasi dan mengekspresikan diri saat bermain *game Mobile Legends*.

4.3 Pembahasan Hasil

Dari hasil pengumpulan data dengan menggunakan metode *Forum Group Discussion*, Observasi dan Dokumentasi yang dilakukan peneliti selama kurun waktu satu minggu pada minggu ke dua bulan April 2023, peneliti mendapati 6 orang informan penelitian yang memberikan gambaran kepada peneliti. Beragam informasi dan data yang dapat dijadikan bahan dalam penelitian didukung oleh keterangan dari para informan serta melalui proses observasi dan dokumentasi, guna memenuhi informasi tentang Pola Komunikasi yang digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6* dalam bermain *game Mobile Legends : Bang Bang*.

Hal tersebut dilakukan agar mengetahui Pola Komunikasi *Squad Mletre Mendem A6*. Selanjutnya informasi tentang peran komunikasi budaya dalam pola komunikasi *Squad Mletre Mendem A6* dan yang terakhir mengetahui analisis pola komunikasi melalui Teori Pencapaian Kelompok dari Stogdill. Peneliti memilih enam informan yang pernah mendapatkan gelar juara pada

beberapa turnamen yang pernah mereka ikuti. Keenam informan dibagi menjadi lima orang Informan utama dan satu Informan cadangan, kedua posisi tersebut dipilih agar mengetahui sudut pandang 5 orang Informan yang bermain dan satu orang cadangan sebagai menonton agar mengetahui cara bermain dari efek pola komunikasi yang digunakan dari sudut pandang penonton.

Dari beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada para informan didapatkan informasi mengenai pola komunikasi kelompok *Squad Mletre Mendem A6*, peran komunikasi budaya, serta pendapat informan tentang stereotipe orang jawa yang dikaitkan dengan omongan kotor dan kasar saat bermain *game Mobile Legends : Bang Bang*.

4.3.1. Pola Komunikasi Kelompok *Squad Mletre Mendem A6*

Dari hasil penelitian diatas dapat dianalisis bahwa *Squad Mletre Mendem A6* termasuk dalam kelompok primer karena mereka membentuk hubungan sosial yang erat dan berkelanjutan. Kelompok primer umumnya terdiri dari individu yang memiliki interaksi sosial yang lebih intim dan pribadi. Anggota *Squad Mletre Mendem A6* telah membentuk ikatan interpersonal melalui interaksi yang terus-menerus, saling mengenal, dan berbagi pengalaman dalam permainan *Mobile Legends*. Mereka dapat mengembangkan keakraban, saling memahami, dan membangun hubungan

yang lebih dalam dalam lingkungan permainan.

Squad Mletre Mendem A6 juga dapat dianggap sebagai kelompok *in-group* karena mereka membentuk suatu identitas kelompok yang eksklusif dan berbeda dari kelompok lainnya. Kelompok *in-group* sering kali memiliki norma, nilai, dan tujuan bersama yang diperkuat oleh rasa identitas dan solidaritas kelompok. Dalam hal ini, anggota *Squad Mletre Mendem A6* memiliki keinginan untuk bekerja sama secara lebih efektif, berkomunikasi dengan ciri khas tertentu, dan berbagi strategi yang unik dalam upaya mencapai kemenangan dalam permainan *Mobile Legends*. Mereka merasa saling terikat dan membangun kepercayaan di antara sesama anggota *Squad Mletre Mendem A6*.

Dalam keseluruhan, sebagai kelompok primer dan kelompok *in-group*, *Squad Mletre Mendem A6* memiliki ikatan sosial yang kuat dan mengidentifikasi diri mereka sebagai anggota kelompok yang eksklusif dalam konteks permainan *Mobile Legends*. Mereka dapat saling mendukung, bekerja sama, dan mengembangkan komunikasi yang khas dalam upaya mencapai tujuan permainan bersama sebagai satu tim yang solid.

Selain itu peneliti menemukan bahwa *Squad Mletre Mendem A6* memiliki dua pola komunikasi yang digunakan pada dua fase berbeda dalam *game Mobile Legends*. Pola komunikasi yang pertama adalah pola komunikasi spiral yang digunakan pada saat *Drafting-Phase*. Pola komunikasi spiral menggambarkan interaksi antara individu-individu dalam

suatu kelompok atau hubungan, di mana komunikasi mereka cenderung bergerak dalam pola siklus atau spiral. Intinya bahwa proses berkomunikasi itu proses yang berjalan secara dinamis mengarah suatu titik yang tak ada ujungnya,

Proses berkembangnya pesan dalam pola komunikasi ini bergantung pada komunikasi sebelumnya. Kondisi tersebut juga menggambarkan terkait aspek-aspek yang berbeda dari suatu proses komunikasi dapat berubah dari waktu ke waktu (Septiono dkk, 2019:40). Pola komunikasi spiral adalah proses komunikasi yang terjadi secara terus-menerus dapat saling memengaruhi dinamakan dengan pola/model helical atau spiral (Nurudin, 2017: 238).

Pola komunikasi spiral menggambarkan bahwa komunikasi adalah proses dinamis yang terus berubah dan berkembang seiring waktu. Individu-individu dalam kelompok atau hubungan ini bergerak maju dan mundur melalui tahap-tahap komunikasi ini, dan setiap tahap berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam dan hubungan yang lebih kuat di antara mereka.

Pola komunikasi spiral memiliki relevansi yang luas dalam konteks interpersonal, kelompok, dan organisasi. Konsep ini membantu meningkatkan pemahaman dan kolaborasi di antara individu-individu, serta mendorong dialog yang terbuka, saling pengertian, dan penyelesaian konflik yang efektif (Nurudin, 2017: 239).

Dalam pola komunikasi spiral yang dilakukan oleh *Squad Mletre*

Mendem A6, tahap pertama yang dilakukan adalah tiap tiap individu mengungkapkan pemikiran, perasaan, dan keyakinan mereka kepada orang lain dalam kelompok. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai bentuk komunikasi, termasuk percakapan, diskusi, dan berbagi pengalaman. Ketika informasi dan pemikiran tersebut diungkapkan, reaksi dan respons dari orang lain menjadi sangat penting.

Tahap selanjutnya yaitu pengungkapan perasaan dan pandangan mereka terhadap ungkapan pertama. Apakah mereka merespons secara positif, negatif, atau netral terhadap apa yang telah diungkapkan. Tahap berikutnya adalah pemahaman, anggota *Squad Mletre Mendem A6* mengambil waktu untuk memahami pandangan dan perasaan orang lain, serta memberikan kesempatan bagi orang lain untuk memahami mereka dengan lebih baik. Proses ini memungkinkan setiap individu untuk memperoleh wawasan lebih dalam tentang satu sama lain.

Setelah pemahaman tercapai, *Squad Mletre Mendem A6* bergerak ke tahap negosiasi. Colquitt dalam Utami Faiqatul Isma Dwi (2017:110) menerangkan “*Negotiations is a process in which two or more interdependent individuals discuss and attempt to come to an agreement about their different preferences*” (Negosiasi adalah proses di mana dua atau lebih individu saling tergantung membahas dan mencoba untuk mencapai kesepakatan tentang preferensi yang berbeda).

Tahap ini melibatkan penyelesaian konflik atau perbedaan pandangan melalui dialog dan kompromi. Individu-individu dalam *Squad*

Mletre Mendem A6 berusaha untuk mencapai pemahaman bersama dan mencari solusi yang memenuhi kepentingan semua pihak. Tahap terakhir adalah penyelesaian. Setelah melalui tahap negosiasi, *Squad Mletre Mendem A6* mencapai titik di mana perbedaan telah diselesaikan dan setiap individu merasa dihargai dan diterima. Hal ini menciptakan lingkungan komunikasi yang lebih harmonis dan membangun kepercayaan di antara individu-individu yang terlibat.

Pola komunikasi spiral digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6* guna melakukan diskusi mengenai *hero* apa yang harus di ban (dilarang) dan *hero* apa yang perlu di pick (digunakan) guna melawan line-up *hero* yang telah di pilih oleh tim lawan. Para anggota *Squad Mletre Mendem A6* melakukan diskusi guna melawan komposisi *hero* tim lawan yang mana pendapat antar anggota saling berpengaruh terhadap pemikiran dan pendapat anggota lain yang akhirnya mendapatkan keputusan yang matang untuk melawan racikan *line-up hero* tim lawan. Dalam pola komunikasi spiral, ada peningkatan intensitas dan kedalaman pembicaraan seiring waktu. Dalam diskusi *Squad Mletre Mendem A6*, para anggota tim mungkin memulai dengan pembicaraan awal yang lebih umum mengenai *hero* yang perlu dibatasi atau digunakan. Namun, seiring diskusi berlanjut, mereka kemungkinan akan memperdalam pembicaraan dengan mempertimbangkan detail-detail yang lebih spesifik, seperti kelebihan dan kelemahan *hero* tertentu, sinergi antara *hero*, dan strategi yang mungkin digunakan untuk melawan tim lawan.

Dengan berbagi informasi dan mendengarkan pendapat satu sama lain, hubungan antara anggota tim dapat berkembang, dan kepercayaan serta kolaborasi tim dapat meningkat. Dalam pola komunikasi spiral, diskusi cenderung mengeksplorasi isu-isu secara lebih mendalam. Dalam kasus ini, anggota tim mungkin mempertimbangkan berbagai faktor seperti meta permainan saat ini, popularitas dan keahlian *hero*, statistik kemenangan dan kekalahan sebelumnya, dan taktik yang efektif untuk melawan lawan. Mereka mungkin juga menganalisis kombinasi *hero* yang kuat dan *hero* yang harus dihindari agar dapat membuat keputusan yang lebih terinformasi.

Usulan *hero* dari diskusi melalui pola komunikasi spiral tersebut akhirnya akan menentukan strategi, pola dan cara bermain tiap tiap Informan. Dari pembentukan strategi melalui pengambilan dan pelarangan *hero* dan akhirnya penerapan strategi tersebut yang entah akan berhasil memenangkan pertandingan atau malah sebaliknya perencanaan dan penerapan strategi tersebut kurang sesuai dengan ekspektasi yang menyebabkan *Squad Mletre Mendem A6* mengalami kekalahan.

Dari hal tersebut peneliti mengambil poin poin yang akan menjadi informasi mengenai pola komunikasi yang digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6* dalam fase *Drafting Phase* adalah pola komunikasi spiral. Yang mana tiap tiap anggota merupakan komunikator yang menyampaikan pesan kepada komunikator lain dalam bentuk pendapat dan saran, sehingga pendapat dan saran tersebut akan menjadi strategi terbaik yang mereka

susun. Dengan menggunakan pola komunikasi spiral, *Squad Mletre Mendem A6* dapat memastikan bahwa diskusi mereka tentang pemilihan dan pembatasan *hero* berjalan secara progresif, mendalam, dan terstruktur. Ini memungkinkan mereka untuk mempertimbangkan aspek-aspek yang relevan dan memaksimalkan peluang keberhasilan dalam melawan *line-up hero* yang telah dipilih oleh tim lawan.

Dalam hasil penelitian diketahui pula bahwa pola komunikasi linear yang digunakan pada saat fase *In-Game*. Komunikasi linear mereka gunakan untuk memudahkan dalam hal pengambilan keputusan. Komunikasi linear digunakan karena memiliki arti komunikasi akan menerima respon sesuai stimulasi yang didapatkan. Ini bermakna juga kalau komunikator (pengirim stimulus) menebarkan pesan yang sudah pasti didapatkan komunikasi (respon). Respon hanya dapat terjadi apabila stimulus dikirimkan, jika tidak terkirim maka tidak akan dapat terjadi respon (Nurudin, 2017: 219). Menurut Deddy Mulyana (2016: 134), Komunikasi S-R dianggap statis, manusia dianggap berprilaku karena kekuatan dari luar (stimulus), bukan berdasarkan kehendak, keinginan, atau kemampuan bebasnya. Model ini lebih sesuai bila diterapkan pada sistem pengendalian suhu udara alih-alih pada prilaku manusia.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Bayu Nugraha, *Squad Mobile Legends* menggunakan komunikasi spiral sebagai cara berkomunikasi mengatur strategi ketika berada pada fase yang disebut sebagai fase *Draft-Pick* (Nugraha Pratama Bayu, 2020). Yang dimana setiap

anggota merupakan komunikator yang menyampaikan pesan kepada komunikator (anggota) yang lainnya dalam bentuk pendapat, sehingga pendapat-pendapat tersebut menjadi strategi yang mengarah kepada hal yang hasil akhirnya tidak dapat diketahui sampai nanti saat pertandingan sudah berakhir.

Dalam teori komunikasi linear pengirim pesan memiliki kontrol penuh atas apa yang disampaikan, dan penerima dianggap sebagai pihak yang pasif yang menerima pesan tanpa terlibat secara aktif dalam proses komunikasi (Hidayat, 2012: 43). Dalam pandangan ini, jika stimulus atau pesan tidak dikirimkan, maka tidak akan ada respons yang terjadi. Namun, perlu diperhatikan bahwa teori komunikasi linear memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, model ini tidak mempertimbangkan pentingnya umpan balik dalam komunikasi. Umpan balik adalah respons atau tanggapan dari penerima yang memberikan informasi tentang pemahaman dan interpretasi mereka terhadap pesan yang diterima. Tanpa umpan balik, pengirim pesan tidak dapat menilai efektivitas pesan mereka atau memperbaiki kesalahpahaman yang mungkin terjadi.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pola komunikasi linear komunikan bersifat pasif dalam artian hanya merespon apabila diberi arahan oleh komunikator, jadi komunikatorlah yang aktif memberikan arahan kepada komunikan. Konsep tersebut digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6* dalam fase in-game agar tiap anggota sebagai komunikan hanya melakukan pergerakan sesuai dengan arahan dari

ShoutCaller sebagai komunikator agar meminimalisir kesalahan dalam pertarungan dalam *game Mobile Legends*.

Dengan menggunakan konsep tersebut segala pergerakan yang dilakukan oleh tim akan lebih terarah dan memiliki potensi kemenangan yang lebih besar. Dalam hal ini masing masing Informan akan memberikan informasi mengenai tim lawan seperti pergerakan tim lawan dan *Skill* apa saja yang telah digunakan oleh tim lawan.

Dalam pola komunikasi linear, komunikasi cenderung bersifat pasif dan hanya merespon arahan yang diberikan oleh komunikator. Anggota tim sebagai komunikasi dalam *Squad Mletre Mendem A6* mengikuti arahan *ShoutCaller* dan melakukan pergerakan sesuai dengan instruksi yang diberikan, dengan tujuan meminimalisir kesalahan dalam pertarungan dan memastikan koordinasi yang baik antara anggota tim.

Dengan menerapkan pola komunikasi linear, *Squad Mletre Mendem A6* menciptakan struktur komunikasi yang terorganisir dan efisien dalam permainan *Mobile Legends*. Dalam fase *in-game*, arahan yang jelas dari komunikator kepada komunikasi memungkinkan anggota tim untuk bekerja sebagai satu kesatuan dan mengambil tindakan yang konsisten untuk mencapai tujuan tim.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Bayu Nugraha pola komunikasi linear (searah), digunakan ketika berkomunikasi oleh *Squad Mobile Legends* di dalam fase In-Game atau dapat disebut juga sebagai fase di mana permainan berlangsung. Dimana komunikasi tidak akan berbicara atau

mencoba berkomunikasi tanpa ada stimulus dari komunikator (Nurudin, 2017: 219).

Apabila dilihat dari sudut pandang teori yang digunakan yaitu teori pencapaian kelompok (*Group Achievement Theory*), teori ini tercakup dalam beberapa faktor, diantara itu :

1. Masukan dari anggota (*input*)

- a. Interaksi

Interaksi sosial adalah suatu keadaan di mana individu A dan B saling bereaksi dan memberikan respons satu sama lain secara timbal balik (Sarwono, 2017: 198). Dalam konteks anggota *Squad Mletre Mendem A6*, interaksi sosial terlihat jelas selama proses perundingan dan pertukaran pendapat antara anggota dalam merencanakan strategi selama fase *Draft-Pick*, di mana *hero-hero* dipilih dan dilarang. Selain itu, interaksi juga terjadi saat fase *in-game*, di mana anggota saling berbagi informasi sambil menunggu keputusan dari *ShoutCaller* atau *IGL (In-Game Leader)* tim. Dalam kedua fase ini, anggota tim secara aktif merespons satu sama lain, membentuk suatu dinamika tim yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan bersama.

- b. Hasil perbuatan

Hasil perbuatan memiliki keterkaitan dengan kelompok dan merupakan bagian dari interaksi (Sarwono, 2017: 200).

Dalam konteks *Squad Mletre Mendem A6*, perilaku dan penampilan mereka dapat dikategorikan sebagai hasil perbuatan. Dalam permainan, hasil perbuatan ini tergantung pada proses komunikasi yang terjadi selama fase *Draft-Pick*, di mana anggota tim saling berinteraksi dan berkolaborasi dalam memilih dan melarang *hero* serta merencanakan strategi dengan matang. Dalam proses ini, masukan dari setiap anggota berperan penting dalam mengarahkan penampilan dan performa tim agar lebih terarah dan terencana. Selain itu, dalam perjalanan permainan, komunikasi yang efektif dalam menjalankan strategi yang telah disusun dapat berdampak pada performa anggota *Squad* secara keseluruhan.

c. Harapan

Harapan didefinisikan sebagai dorongan atau perkiraan tentang hasil yang menyenangkan atau tidak, serta perkiraan apakah hasil tersebut akan tercapai (Sarwono, 2017: 200, Stogdill). Ketika peneliti berbincang dengan anggota *Squad Mletre Mendem A6*, terlihat bahwa mereka memiliki berbagai harapan yang berbeda-beda. Misalnya, Informan 1 dan Informan 4 memiliki harapan untuk membawa tim ke level yang lebih profesional, seperti mengikuti seleksi di tim-tim besar yang sering bermain di *Mobile Legends*

Professional League (MPL) atau berpartisipasi dalam turnamen Piala Presiden yang diadakan setiap tahun. Sementara itu, Informan 5 dan Informan 3 memiliki harapan untuk mencapai peringkat *MMR (Matchmaking Rating)* terbaik untuk *hero* mereka di Indonesia. Harapan-harapan ini merupakan penguatan yang mendorong mereka dalam berinteraksi dan berusaha mencapai tujuan-tujuan tersebut dalam permainan.

2. Keluaran (Output) kelompok yaitu prestasi kelompok.

a. Produktivitas

Produktivitas dapat didefinisikan sebagai tingkat perubahan harapan tentang nilai-nilai yang dihasilkan oleh perilaku kelompok, baik dalam arah yang lebih positif maupun lebih negatif (Sarwono, 2017: 204). Dalam konteks aktivitas *Squad Mletre Mendem A6*, produktivitas mereka dapat diamati melalui partisipasi mereka dalam berbagai turnamen, baik tingkat lokal maupun nasional. Contohnya, mereka sering mengikuti turnamen seperti *BEM X HMM MLBB CUP*, *Mobile Legends Champion League (MCL) Weekly*, *Mobile Legends Champion League (MCL) Seasonal*, dan berbagai turnamen lainnya. Partisipasi aktif dalam turnamen ini dapat memberikan dorongan produktivitas bagi anggota tim. Mereka memiliki harapan

untuk menghasilkan nilai-nilai positif melalui penampilan yang baik, pencapaian yang memuaskan, dan mungkin juga mendapatkan pengakuan atau kesempatan untuk berkompetisi di tingkat yang lebih tinggi. Dengan demikian, produktivitas tim dapat dinilai berdasarkan perubahan harapan mereka terhadap nilai-nilai yang dihasilkan melalui kegiatan-kegiatan tersebut.

b. Moral

Moral kelompok mengacu pada tingkat kebebasan dari hambatan-hambatan dalam kerja kelompok untuk mencapai tujuannya, termasuk kebebasan individu dalam bertindak, berinteraksi, mengungkapkan harapan, dan menunjukkan perilaku yang mendukung pencapaian tujuan (Sarwono, 2017: 204). Dalam *Squad Mletre Mendem A6*, kondisi moral atau mental anggota tim dapat dikatakan stabil. Mereka telah terbiasa menerima masukan dari orang lain terkait dengan penampilan mereka, dan mereka mampu mengelola emosi mereka agar tetap tenang dalam setiap permainan. Selain itu, mereka juga sering memberikan motivasi kepada anggota tim yang sedang mengalami penurunan performa atau disebut juga "*BadPlay*". Hal ini mencerminkan kebebasan individu dalam bertindak, berinteraksi, dan memberikan dukungan moral kepada sesama anggota tim untuk mencapai

tujuan bersama. Tingkat kematangan moral kelompok mereka memungkinkan mereka untuk menghadapi tantangan dan mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam permainan.

c. Kesatuan

Kesatuan kelompok merujuk pada kemampuan kelompok untuk mempertahankan struktur dan mekanisme operasionalnya dalam kondisi yang penuh tekanan atau stres.

Kesatuan kelompok menjadi lebih terlihat dalam situasi-situasi krisis di mana kurangnya kesatuan dapat menyebabkan kelompok bubar. Dalam keadaan biasa, kesatuan kelompok tercermin dalam kepuasan anggota terhadap kelompok, hubungan saling menyukai antar anggota, dukungan anggota pada pimpinan, dan aspek lainnya (Sarwono, 2017: 204).

Dalam *Squad Mletre Mendem A6*, kesatuan kelompok berjalan dengan sangat baik. Kehadiran Ketua *Squad* dan *ShotCaller* dalam tim membantu memberikan arahan yang jelas kepada anggota tim, memungkinkan mereka untuk lebih terarah dalam bermain dan membuat keputusan yang tepat. Selain itu, para anggota tim juga menunjukkan sikap yang lebih dewasa dalam menangani setiap masalah yang muncul dalam tim, menciptakan suasana saling menghargai

satu sama lain. Hal ini berkontribusi dalam menjaga kesatuan kelompok, di mana struktur dan mekanisme operasional tetap terjaga bahkan dalam situasi yang menekan. Keberadaan kepemimpinan yang kuat dan hubungan saling menghormati antar anggota tim membantu mempertahankan keutuhan dan kestabilan tim, sehingga mereka dapat mencapai tujuan bersama dengan efektif.

Berdasarkan teori pencapaian kelompok (Group Achievement Theory), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi *Squad Mletre Mendem A6*. Masukan dari anggota dalam bentuk interaksi sosial, hasil perbuatan, dan harapan menjadi pendorong utama dalam mencapai tujuan kelompok. Keluaran kelompok terlihat melalui prestasi yang dicapai, seperti produktivitas dalam berpartisipasi dalam turnamen dan kondisi moral yang stabil. Selain itu, kesatuan kelompok yang terjaga melalui kepemimpinan yang kuat dan hubungan saling menghargai antar anggota tim juga menjadi faktor penting. Dengan adanya interaksi yang positif, penampilan yang baik, harapan yang tinggi, produktivitas yang meningkat, kondisi moral yang stabil, dan kesatuan yang terjaga, *Squad Mletre Mendem A6* mampu mencapai tujuan bersama dengan efektif. Melalui kerjasama dan dedikasi mereka, kelompok ini berhasil menciptakan dinamika tim yang solid dan berhasil dalam mencapai prestasi kelompok yang diharapkan.

4.3.2. Peran Komunikasi Budaya dalam Pola Komunikasi *Squad Mletre*

Mendem A6

Budaya dan komunikasi merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan, dimana ada komunikasi akan selalu ada budaya yang mengikuti karena setiap individu akan membawa budaya komunikasi mereka dimanapun mereka berada. Menurut E.T Hall “budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah budaya”(Hall, 2013: 25). Budaya memegang peran penting dalam komunikasi dalam kelompok maupun organisasi, karena budaya akan membentuk iklim komunikasi dalam kelompok. John B. Gatewood berpendapat bahwa komunikasi itu merupakan bentuk, kode, teknik, proses sosial dari kehidupan manusia yang membudaya, maka komunikasi adalah sarana transmisi kebudayaan (Liliweri, 2020: 21).

Budaya komunikasi dengan menggunakan kata kata kotor sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh *Squad Mletre Mendem A6* dalam memainkan *game Mobile Legends : Bang Bang*. Kebiasaan tersebut dinilai menguntungkan bagi mereka karena bisa mengekspresikan yang mereka rasakan saat bermain *game*. Hal unik yang ditemukan dalam *Squad* ini adalah mereka mengucapkan kata kata kasar dan kotor saat *game* dalam kondisi kalah, melainkan juga saat mereka memimpin permainan.

Kata kata kasar yang mereka gunakan berasal dari pencampuran budaya yang dibawa oleh masing masing anggota dan berasal dari efek media yang digunakan dalam keseharian mereka. Kata-kata kasar yang digunakan oleh pemain *Mobile Legends* berasal dari pencampuran budaya

yang dibawa oleh masing-masing anggota tim, serta dipengaruhi oleh media yang mereka konsumsi sehari-hari. Pencampuran budaya dalam konteks ini merujuk pada penggabungan dan adopsi unsur budaya lain ke dalam budaya lokal.

Dalam konteks Informan saat bermain *game Mobile Legends*, mereka mengadopsi kata-kata kasar dari budaya sekitar mereka, yang dipengaruhi oleh faktor daerah dan media. Informan memasukkan kata-kata kasar ini ke dalam percakapan mereka saat bermain game, tanpa menghilangkan ciri khas budaya aslinya. Dengan demikian, penggunaan kata-kata kasar tersebut mencerminkan adanya proses pencampuran budaya di antara anggota *Squad Mletre Mendem A6*.

Macam macam kata kata kasar yang digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6* berdasarkan asalnya :

1. Bahasa kasar dari daerah Jawa : *asu, bajingan, jancok, celeng*.
2. Bahasa kasar dengan Bahasa Indonesia : *babi, anjing, ngentod, kontol, memek, bangsat, ngentod*.
3. Bahasa kasar dari Sumatra : *kimak*.

Analisis ini menunjukkan bagaimana Informan dalam bermain *game Mobile Legends* mengadopsi dan menggabungkan unsur budaya lain ke dalam cara mereka berkomunikasi dan mengekspresikan diri dalam permainan. Hal ini juga menggambarkan bagaimana faktor-faktor seperti budaya lokal dan media dapat mempengaruhi bentuk dan konten budaya yang digunakan dalam interaksi sosial Informan.

Dalam konteks ilmu komunikasi, kata kata kasar merupakan bentuk komunikasi verbal. Komunikasi verbal diartikan sebagai bicara atau lisan atau tulisan yang merupakan perwujudan bahasa sebagai medium pertukaran pesan (Mulyana, 2017: 78). Kalimat tersebut menyatakan bahwa komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang melibatkan penggunaan bicara, lisan, atau tulisan sebagai medium untuk menukar pesan. Dalam konteks ini, komunikasi verbal mengacu pada penggunaan bahasa yang diekspresikan secara lisan atau tertulis untuk berkomunikasi dengan orang lain. Analisis kalimat tersebut menggambarkan bahwa komunikasi verbal melibatkan penggunaan kata-kata dan bahasa sebagai alat untuk menyampaikan pesan antara individu atau kelompok.

Peneliti juga melihat bahwa informan juga melakukan Komunikasi non-verbal saat mereka bermain *game Mobile Legends*. “Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk tanpa kata-kata” (Kusumawati, 2016:90). Dalam komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh Squad Mletre Mendem A6 saat bermain game Mobile Legends yaitu :

1. Ekspresi wajah: Tersenyum saat dalam kondisi menang, cemberut saat dalam kondisi tertekan, dan mengerutkan kening saat sedang berpikir. Ekspresi wajah dapat menjadi indikator emosi dan kondisi saat bermain. Tersenyum menunjukkan kegembiraan dan kepercayaan diri saat meraih kemenangan. Cemberut dapat menggambarkan ketegangan dan tekanan yang

dialami saat situasi permainan sulit. Mengerutkan kening menandakan pemikiran dan fokus dalam mengambil keputusan.

2. Gestur tubuh : Mengubah posisi dari duduk ke tidur menunjukkan bahwa lawan mereka mudah ditaklukkan. Mengubah posisi dari duduk ke jongkok menandakan keseriusan dan fokus mereka saat bermain. Menepuk jidat dapat menggambarkan kekecewaan atau frustrasi saat usaha yang dilakukan tidak berhasil. Menggaruk kepala bagian belakang menunjukkan bahwa mereka sedang memikirkan strategi atau mencari celah dalam permainan.

Analisis poin-poin tersebut menunjukkan bahwa *Squad Mletre Mendem A6* menggunakan komunikasi nonverbal sebagai cara untuk berkomunikasi dan mengungkapkan emosi, perasaan, dan pikiran mereka selama permainan *Mobile Legends*. Ekspresi wajah dan gestur tubuh menjadi sarana untuk saling memahami di antara anggota tim, membantu mereka berkomunikasi secara efektif tanpa menggunakan kata-kata. Komunikasi nonverbal ini dapat memberikan tambahan informasi tentang suasana hati, intensitas permainan, dan upaya yang dilakukan oleh anggota tim dalam mencapai tujuan bersama.

Dalam permainan *Mobile Legends*, situasi yang kompetitif dan tegang sering terjadi. Tensi permainan ini dapat memicu emosi dan frustrasi, yang mungkin mendorong penggunaan kata-kata kasar sebagai mekanisme untuk melepaskan emosi tersebut. Menurut sebuah penelitian yang

dilakukan oleh Ramadhani (2014: 149) ditemukan bahwa “terdapat korelasi antara alasan atau motivasi seseorang dalam bermain *game online* dengan tingkat agresivitas pada remaja awal yang bermain di *warung internet* Zerowings di Samarinda. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebesar 38,3% dari tingkat agresivitas remaja awal dapat dijelaskan oleh motif bermain *game online*. Selain itu, penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa variabel independen, yaitu motif bermain *game online*, memberikan pengaruh sebesar 14,7% terhadap variabel dependen, yaitu perilaku agresif remaja. Lebih lanjut, penelitian tersebut menemukan bahwa sikap agresif muncul ketika karakter dalam permainan mengalami kekalahan. Sikap agresif ini ditunjukkan melalui perilaku seperti berbicara kasar, membanting keyboard, dan beradu mulut dengan menggunakan kata-kata yang kasar, termasuk mengeluarkan kata-kata yang merendahkan teman sebaya”.

Dalam budaya *Squad Mletre Mendem A6*, penggunaan bahasa kasar dianggap sebagai cara efektif untuk mengekspresikan ketegangan dan meningkatkan semangat serta motivasi dalam permainan. Dalam komunikasi mereka, anggota *Squad Mletre Mendem A6* sering kali menggunakan bahasa yang kasar dan kotor. Penggunaan bahasa kasar ini biasanya terjadi secara refleks saat bermain. Penggunaan bahasa kasar telah menjadi kebiasaan dalam interaksi mereka dengan teman sebaya, dan kebiasaan ini juga terbawa saat mereka bermain *game Mobile Legends*.

Menurut mereka, kata kata kotor yang diucapkan merupakan efek dari tensi permainan yang setiap *game*-nya seperti kompetisi yang mengharuskan tim untuk menang. Iklim yang kompetitif tersebut kemudian menciptakan karakter-karakter pengguna *game Mobile Legends* ini juga semakin tendensius dan *toxic* (Firmansyah, 2022). Analisis paragraf tersebut menunjukkan bahwa anggota *Squad Mletre Mendem A6* memiliki pemahaman bahwa penggunaan kata-kata kotor merupakan hasil dari tingginya tensi permainan dan keinginan untuk memenangkan setiap pertandingan. Mereka melihat kompetisi sebagai faktor yang mendorong perilaku negatif dan *toxic* dalam komunikasi. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran bahwa lingkungan permainan yang kompetitif dapat memengaruhi karakter dan perilaku pengguna game, termasuk penggunaan kata-kata kotor. Pemahaman ini juga mengisyaratkan bahwa mereka menyadari dampak negatif dari perilaku beracun dan *toxic* tersebut..

Selain itu pula ditemukan bahwa dalam mengucapkan kata kata kasar tersebut tidak selalu menggunakan ekspresi kekesalan dan amarah, melainkan ekspresi senang juga menggunakan kata kata kasar dan kotor tersebut. Tidak jarang juga manusia berkomunikasi dengan menggunakan simbol lain seperti umpatan dan ejekan untuk menyampaikan bentuk perasaan mereka. Utami, dkk (2016:2577) “Sebagian besar user telah menganggap cara berinteraksi mengumpat dan memaki adalah sebagai hal yang biasa dan lumrah karena dianggap sebagai budaya interaksi. Dikatakan budaya karena hal ini merupakan suatu kebiasaan atau ciri khas dari suatu

kelompok yang dipertukarkan dalam ruang interaksi”.

Saat bermain *Mobile Legends*, situasi yang penuh tekanan dan kegagalan dapat menyebabkan peningkatan tingkat emosi. Anggota *squad* yang merasa tertekan, frustrasi, atau marah mungkin cenderung mengungkapkan emosi tersebut dengan kata-kata kasar. Ramadhani dan Nurdibyanandaru (2014:124) mengatakan “kompetensi emosi dapat membawa perubahan psikologis”.

Analisis paragraf tersebut menunjukkan kesadaran terhadap hubungan antara situasi penuh tekanan dan kegagalan dalam permainan dengan peningkatan emosi pada anggota *squad*. Mereka menyadari bahwa emosi yang timbul dalam situasi-situasi tersebut dapat memengaruhi interaksi dan komunikasi dalam tim. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ramadhani dan Nurdibyanandaru (2014) yang menyatakan bahwa kompetensi emosi dapat membawa perubahan psikologis.

Squad Mletre Mendem A6 memiliki orientasi kompetitif yang kuat, anggota *squad* mungkin merasa tekanan untuk mencapai kemenangan. Tekanan tersebut dapat memicu penggunaan bahasa kasar sebagai bentuk ekspresi keinginan untuk mencapai tujuan bersama.

Penting untuk dicatat bahwa budaya komunikasi dan penggunaan kata-kata kasar dalam permainan *Mobile Legends* dapat berbeda antara kelompok dan komunitas yang berbeda. Apa yang diterima atau dianggap biasa dalam budaya komunikasi anggota *Squad Mletre Mendem A6* mungkin tidak berlaku dalam budaya komunikasi lain yang lebih

mengutamakan kesopanan dan etika dalam berkomunikasi. Penting untuk selalu menghormati perbedaan budaya dan memastikan bahwa komunikasi yang digunakan tidak merugikan atau melanggar norma dan nilai-nilai budaya yang lebih luas.

Bermain dengan menggunakan kata kata kotor sebenarnya berlainan dengan budaya orang jawa yang dinilai bertuturkata sopan. Masyarakat Jawa menyebut etika atau ajaran moral dengan istilah pepali, unggah-ungguh, suba sita, tata krama, tata susila, sopan santun, budi pekerti, wulang wuruk, pitutur, wejangan, wursita, dan wewarah (Purwadi, 2013: 248).

Orang Jawa pada umumnya digambarkan sebagai orang yang menjunjung tinggi unggah-ungguh, cara bicara yang halus, dan kadang suka berbelit-belit, serta memiliki rasa ewuh pekewuh atau rasa sungkan terhadap orang lain (Hadi, 2014: 63). Secara umum suku Jawa diidentikkan dengan berbagai sikap sopan, segan, menyembunyikan perasaan alias tidak suka langsung berterus terang, menjaga etika berbicara baik secara konten isi dan bahasa perkataan maupun objek yang diajak berbicara (Setyowati, 2013:82). Dalam keseharian sifat andap asor terhadap yang lebih tua lebih di utamakan. Selain itu, bahasa yang dimiliki yakni bahasa Jawa adalah bahasa berstrata, memiliki berbagai tingkatan yang disesuaikan dengan objek yang diajak bicara, kita dapat menyimpulkan dari penjabaran diatas bahwa pola komunikasi *Squad Mletre Mendem A6* berlawanan dengan stereotipe orang jawa. Hal ini tercermin dari dialog percakapan dialog *Squad Mletre Mendem A6* saat bermain.

Mengenai stereotipe atau stigma orang jawa mengenai tutur kata yang mengutamakan sopan santun itu, *Squad Mletre Mendem A6* memiliki jawaban yaitu bahwa stereotipe itu salah karena tidak semua orang jawa memiliki tutur kata yang sopan santun. Terlebih lagi dalam bermain *Mobile Legends* yang tiap permainannya merupakan kompetisi, mengungkapkan kekesalan dan kegembiraan merupakan hal yang lumrah dilakukan dan cara mengekspresikan kekesalan dan kegembiraan tersebut adalah dengan mengumpat atau memaki meskipun umpatan dan makian tersebut tidak ditujukan kepada anggota tim melainkan hanya sekedar mengumpat dan tidak ditujukan kepada siapapun. Khoiri (2021 :42-43) menyebutkan, “sikap dan perilaku para Informan game online tersebut beraneka ragam, ada yang fokus bermain, ada yang diiringi dengan candaan dengan temannya, ada yang teriak-teriak dilengkapi pisuhan-pisuhan yang beraneka agam ucapannya sebagai simbol keakraban mereka saat bermain”.

Mereka tidak selalu menggunakan kata kata kasar dan kotor tersebut, mereka mengumpat dalam *game* hanya saat tensi dan adrenalin mereka tinggi dan saat bermain *game Mobile Legends* di mode *Ranked*, namun uniknya dalam kelompok ini penggunaan kata kata kotor tersebut tidak selalu diikuti raut wajah kekesalan, namun malah sering kali diikuti tawa. Sebagai contoh “*ngapain dek, bajingan malah recall recall*”, “*cokk, zilong e cokk asu wkwkkw*”.

Seperti halnya dalam setiap budaya, ada keragaman dalam perilaku dan karakter individu di antara orang Jawa. Tidak semua orang Jawa akan

memiliki sifat sopan secara konsisten. Ada individu yang mungkin memiliki kepribadian yang lebih langsung, ekspresif, atau tidak terlalu memperhatikan aturan sopan.

Tingkat kepatuhan terhadap etika sopan dalam budaya Jawa dapat dipengaruhi oleh konteks dan situasi tertentu. Misalnya, dalam lingkungan informal atau dalam kelompok teman dekat, orang Jawa mungkin lebih cenderung untuk lebih santai dan tidak terlalu memperhatikan aturan-aturan sopan yang ketat.

Nilai-nilai dan perilaku dalam sebuah budaya sering berubah seiring waktu, terutama antara generasi yang berbeda. Generasi muda mungkin memiliki pendekatan yang lebih bebas dan terbuka dalam berkomunikasi, berbeda dengan generasi yang lebih tua yang mungkin lebih memperhatikan aturan sopan tradisional.

Suku Jawa memiliki keragaman budaya yang luas. Tidak semua individu Jawa berasal dari lingkungan yang sama atau mengikuti norma-norma sosial yang serupa. Budaya Jawa sendiri terdiri dari berbagai kelompok etnis, adat istiadat, dan tradisi yang memiliki perbedaan dalam praktik sosial dan komunikasi.

Penting untuk diingat bahwa stereotip adalah generalisasi yang dapat menyederhanakan dan menyamakan perilaku orang-orang dari budaya tertentu. Namun, perlu diakui bahwa setiap individu memiliki kepribadian, pengalaman, dan latar belakang yang unik, yang dapat berdampak pada perilaku komunikasinya. Oleh karena itu, tidak aman untuk

menganggap bahwa semua orang Jawa akan selalu sopan secara konstan.

Dalam analisis iklim komunikasi budaya pada pola komunikasi *Mobile Legends Squad Mletre Mendem A6* berdasarkan perasaan positif terhadap komunikasi, pengetahuan tentang komunikasi, dan perilaku komunikator, kita dapat melihat interaksi interpersonal yang terjadi di dalam tim. Berikut adalah analisis lebih rinci untuk masing-masing faktor:

1. Perasaan Positif terhadap Komunikasi:

Perasaan positif terhadap komunikasi adalah penting dalam membangun hubungan yang baik antara anggota tim. Hal ini mencakup kepercayaan, rasa hormat, dan empati antara komunikator (anggota tim) terhadap komunikasi (rekan tim). Apakah anggota tim menunjukkan sikap yang positif dan mendukung terhadap satu sama lain? Apakah mereka menghargai kontribusi dan upaya yang dilakukan oleh rekan tim? Perasaan positif ini dapat mempengaruhi komunikasi dalam tim *Mobile Legends* dengan menciptakan lingkungan yang inklusif, terbuka, dan membangun kebersamaan.

2. Pengetahuan tentang Komunikasi:

Pengetahuan tentang komunikasi adalah pemahaman yang dimiliki oleh anggota tim tentang karakteristik, preferensi, dan kecenderungan rekan tim. Apakah anggota tim memiliki pengetahuan yang cukup tentang kemampuan dan gaya bermain masing-masing anggota tim? Apakah mereka memahami preferensi dan strategi yang biasa digunakan oleh rekan tim? Dengan

pengetahuan yang baik tentang komunikasi, anggota *Squad Mletre Mendem A6* dapat berkomunikasi dengan lebih efektif, menyesuaikan pesan dan taktik yang digunakan, serta memperkuat kerjasama dalam permainan.

3. Perilaku Komunikator:

Perilaku komunikator mencakup cara anggota tim berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Hal ini melibatkan gaya komunikasi, kejelasan dalam menyampaikan pesan, pendekatan yang responsif, dan kemampuan mendengarkan aktif. Apakah anggota tim menggunakan bahasa yang jelas, tidak membingungkan, dan mudah dipahami oleh rekan tim? Apakah mereka mendengarkan dengan saksama dan menunjukkan minat yang nyata terhadap apa yang dikatakan oleh rekan tim? Apakah mereka mengajukan pertanyaan untuk memastikan pemahaman yang baik? Perilaku komunikator yang baik akan membantu memperkuat pola komunikasi *Squad Mletre Mendem A6* dalam bermain *game Mobile Legends*, meminimalkan kesalahpahaman, dan meningkatkan kolaborasi antara anggota tim.

Dalam keseluruhan, analisis iklim komunikasi budaya dalam pola komunikasi *Mobile Legends Squad Mletre Mendem A6* berdasarkan perasaan positif terhadap komunikasi, pengetahuan tentang komunikasi, dan perilaku komunikator melibatkan evaluasi interaksi interpersonal di dalam tim. Dengan menciptakan perasaan positif, meningkatkan pengetahuan

tentang komunikasi, dan memperbaiki perilaku komunikator, tim *Mobile Legends* dapat membangun pola komunikasi yang efektif, kolaboratif, dan harmonis dalam permainan. Hal ini akan berdampak positif pada kinerja tim dan pengalaman bermain mereka.

Dalam analisis faktor-faktor dan hubungan antarpribadi yang memengaruhi komunikasi antar budaya dalam pola komunikasi *Mobile Legends Squad Mletre Mendem A6*, kita dapat mempertimbangkan sifat antarbudaya yang berpengaruh terhadap interaksi, masalah kredibilitas, dan derajat kesamaan komunikator dengan komunikasi. Berikut adalah analisis lebih rinci untuk masing-masing faktor:

1. Sifat Antarbudaya yang Berpengaruh Terhadap Interaksi:

Sifat antarbudaya mengacu pada perbedaan budaya, nilai, norma, dan kepercayaan yang dimiliki oleh anggota tim. Dalam konteks tim *Mobile Legends* yang terdiri dari anggota dengan latar belakang budaya yang beragam, perbedaan ini dapat memengaruhi cara anggota *Squad* berkomunikasi dan berinteraksi. Misalnya, perbedaan dalam pola bicara, penggunaan bahasa tubuh, atau etika dalam berkomunikasi dapat menyebabkan kesalahpahaman atau konflik. Penting untuk mengenali sifat antarbudaya ini dan berusaha memahami serta menghormati perbedaan tersebut untuk memperbaiki pola komunikasi antar budaya.

2. Masalah Kredibilitas:

Kredibilitas mengacu pada kepercayaan dan keandalan

komunikator dalam mata komunikan. Masalah kredibilitas dapat muncul dalam komunikasi antar budaya jika ada ketidakpahaman atau ketidaktahuan tentang budaya, norma, atau kebiasaan komunikan. Misalnya, jika anggota *Squad* tidak memahami tata krama atau aturan sosial tertentu dari komunikan, hal ini dapat memengaruhi kredibilitas mereka dalam komunikasi. Penting untuk mengatasi masalah kredibilitas ini dengan meningkatkan pengetahuan tentang budaya dan norma komunikan serta berkomunikasi dengan sikap terbuka, ramah, dan menghargai.

3. Derajat Kesamaan Komunikator dengan Komunikan:

Derajat kesamaan antara komunikator (anggota tim) dengan komunikan (rekan tim) dapat mempengaruhi pola komunikasi antar budaya dalam *Mobile Legends Squad Mletre Mendem A6*. Jika anggota tim memiliki kesamaan budaya, latar belakang, atau pemahaman yang mendalam tentang komunikan, mereka mungkin lebih mudah berkomunikasi dan berinteraksi. Sebaliknya, jika ada perbedaan yang signifikan antara komunikator dan komunikan, seperti bahasa ibu yang berbeda atau pemahaman yang terbatas tentang budaya komunikan, hal ini dapat mempengaruhi pola komunikasi. Dalam hal ini, penting untuk memperkuat pemahaman, mengatasi perbedaan, dan mencari kesamaan dalam komunikasi agar dapat berinteraksi secara efektif.

Dalam keseluruhan, faktor-faktor dan hubungan antarpribadi yang

memengaruhi komunikasi antar budaya dalam pola komunikasi *Mobile Legends Squad Mletre Mendem A6* mencakup sifat antarbudaya yang berpengaruh terhadap interaksi, masalah kredibilitas, dan derajat kesamaan komunikator dengan komunikan. Dengan mengenali dan memahami sifat antarbudaya, mengatasi masalah kredibilitas, dan mencari kesamaan dalam komunikasi, tim dapat membangun pola komunikasi yang efektif dan inklusif. Hal ini akan memperkuat kolaborasi, mengurangi konflik, dan meningkatkan pengalaman bermain *Mobile Legends Squad Mletre Mendem A6*.



BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Terdapat beberapa kesimpulan dari penelitian yang berjudul Pola Komunikasi Tim *Gamers Mobile Legends* : Bang Bang di Kota Magelang yaitu yang pertama terdapat dua pola komunikasi yang digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6*, yang pertama adalah *Squad Mletre Mendem A6* menggunakan dua pola komunikasi yang berbeda dalam permainan *Mobile Legends*. Mereka menggunakan pola komunikasi spiral pada fase *Drafting-Phase* untuk diskusi pemilihan *hero* yang mendalam dan terstruktur. Setelah itu, mereka menggunakan pola komunikasi linear pada fase *In-Game*, di mana anggota tim mengikuti instruksi yang diberikan oleh *Shout-Caller* yang merupakan komunikator. Penggunaan kedua pola komunikasi ini membantu meminimalisir kesalahan dan memastikan koordinasi yang baik antara anggota tim. Dalam keseluruhan, pola komunikasi ini mencerminkan kesadaran mereka akan pentingnya komunikasi efektif dalam mencapai kesuksesan dalam permainan *Mobile Legends*.

Kesimpulan kedua yaitu budaya dan komunikasi memiliki hubungan yang erat, dimana setiap individu membawa budaya komunikasi mereka sendiri, dan budaya tersebut membentuk iklim komunikasi dalam kelompok. Komunikasi juga berperan sebagai sarana transmisi kebudayaan. Dalam konteks *Squad Mletre Mendem A6*, penggunaan kata-kata kasar dalam permainan *Mobile Legends* oleh anggota tim adalah hasil dari proses

pencampuran budaya. Mereka mengadopsi dan menggabungkan kata-kata kasar dari budaya sekitar mereka, serta terpengaruh oleh media yang mereka konsumsi sehari-hari.

Penggunaan kata-kata kasar ini merupakan bentuk komunikasi verbal, yang melibatkan penggunaan bahasa sebagai medium pertukaran pesan. Namun, penting untuk memahami bahwa budaya komunikasi dan penggunaan kata-kata kasar dalam permainan *Mobile Legends* dapat berbeda antara kelompok dan komunitas yang berbeda. Apa yang diterima atau dianggap biasa dalam budaya komunikasi anggota *Squad Mletre Mendem A6* mungkin tidak berlaku dalam budaya komunikasi lain yang lebih mengutamakan kesopanan dan etika.

Penggunaan kata-kata kasar dalam permainan *Mobile Legends* oleh anggota *Squad Mletre Mendem A6* dapat terjadi karena adanya tensi permainan yang kompetitif, yang memicu emosi, frustrasi maupun kegembiraan mereka. Kata-kata kasar ini digunakan sebagai mekanisme untuk melepaskan emosi tersebut.

Dalam suatu *squad*, kebiasaan atau norma komunikasi tertentu dapat terbentuk dari interaksi sebelumnya atau budaya tim yang telah terbangun. Jika anggota *squad* sebelumnya sering menggunakan bahasa kasar dalam komunikasi, anggota baru yang bergabung cenderung menyesuaikan diri dengan pola tersebut.

Saat bermain *Mobile Legends*, situasi yang penuh tekanan dan kegagalan dapat menyebabkan peningkatan tingkat emosi. Anggota *squad*

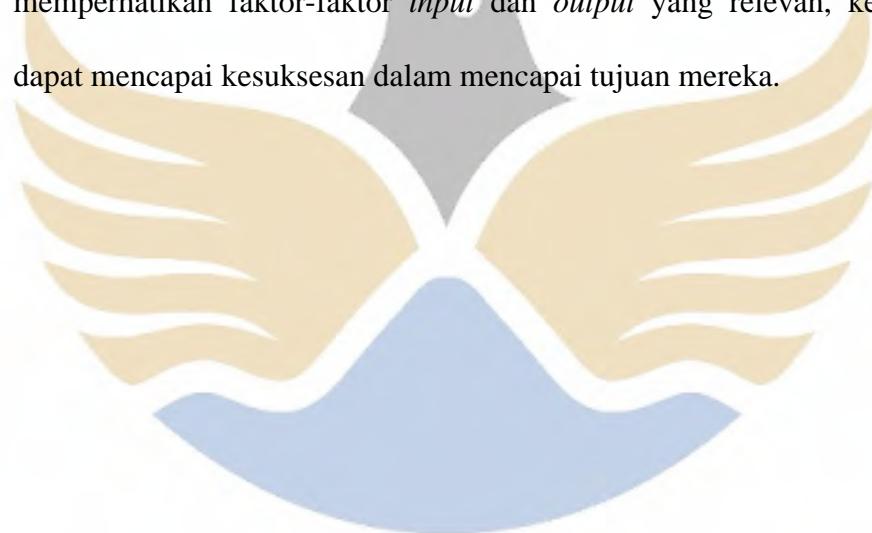
yang merasa tertekan, frustrasi, atau marah mungkin cenderung mengungkapkan emosi tersebut dengan kata-kata kasar.

Squad Mletre Mendem A6 memiliki orientasi kompetitif yang kuat, anggota *squad* merasa tekanan untuk mencapai kemenangan. Tekanan tersebut dapat memicu penggunaan bahasa kasar sebagai bentuk ekspresi keinginan untuk mencapai tujuan bersama. Namun, penting untuk menghormati perbedaan budaya dan memastikan bahwa komunikasi yang digunakan tidak merugikan atau melanggar norma dan nilai-nilai budaya yang lebih luas.

Meskipun penggunaan kata-kata kasar dalam permainan *Mobile Legends* oleh anggota *Squad Mletre Mendem A6* berlawanan dengan stereotipe budaya orang Jawa yang menjunjung tinggi sopan santun, perlu dicatat bahwa dalam setiap budaya terdapat keragaman dalam perilaku dan karakter individu. Tidak semua orang Jawa akan memiliki sifat sopan secara konsisten, dan tingkat kepatuhan terhadap etika sopan dapat dipengaruhi oleh konteks dan situasi tertentu.

Dalam konteks permainan *Mobile Legends*, penting bagi setiap individu untuk menentukan batasan dan memastikan bahwa penggunaan kata-kata kasar tidak melampaui batas yang dapat merugikan orang lain atau merusak lingkungan permainan. Menghormati perbedaan budaya dan memastikan komunikasi yang sesuai dengan norma dan etika yang berlaku merupakan aspek penting dalam menjaga hubungan yang sehat dan saling menghormati dalam kelompok atau komunitas game.

Kesimpulan ketiga yaitu dalam konteks teori pencapaian kelompok, *input* dan *output* kelompok saling terkait dan berpengaruh satu sama lain. Interaksi yang efektif, hasil perbuatan yang terarah, dan harapan yang tinggi menjadi faktor penting dalam mencapai prestasi kelompok. Keluaran kelompok terlihat dalam bentuk pencapaian, seperti partisipasi dalam turnamen dan stabilitas moral anggota tim. Dalam kasus *Squad Mletre Mendem A6*, penerapan teori pencapaian kelompok telah membantu mereka mencapai prestasi, menjaga stabilitas moral, dan membangun kesatuan tim melalui interaksi yang baik dan penyelesaian masalah yang dewasa. Dengan memperhatikan faktor-faktor *input* dan *output* yang relevan, kelompok dapat mencapai kesuksesan dalam mencapai tujuan mereka.



5.2 SARAN

5.2.1 Akademis

Bagi peneliti masa depan yang tertarik dengan topik yang serupa, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan penekanan pada aspek yang berbeda atau menggunakan metode penelitian yang berbeda guna memperoleh sudut pandang baru dalam memahami pola komunikasi. Selain itu, direkomendasikan untuk melakukan wawancara langsung dan mendalam guna memperoleh data yang komprehensif dan mendalam.

5.2.2 Praktis

Bagi *Squad Mletre Mendem A6* dan *Squad* lainnya yang bermain *game Mobile Legends* maupun game lain yang membutuhkan komunikasi diharapkan untuk dapat lebih memperhatikan detail detail dalam hal komunikasi yang menjadi bagian dalam konsep pola komunikasi. Pemilihan pola komunikasi yang tepat dapat memberikan efek yang signifikan dalam mencapai tujuan bersama dalam kelompok atau *Squad*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bajari, A. (2017). Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.
- Bungin, B. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. Jakarta: Raja Grafindo.
- Cangara, Hafied. (2015). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Djamarah, Syaiful Bahri.(2014).Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Effendy,O,U. (2018). Dinamika Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, I. (2022). Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Dasrun. (2012). Komunikasi Antarpribadi dan Medianya. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). Jangan Suka *Game* Online: Pengaruh *Game* Online dan Tindakan Pencegahan. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Lexy, J. M. (2012). Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Liliweri, A. (2020). Dasar- Dasar Komunikasi Antarbudaya. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Mulyana, Deddy. (2016). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2015). Komunikasi efektif (Suatu Pendekatan Lintas Budaya). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. (2016). Ilmu Komunikasi. Bandung: PT. Remajarosdakarya.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode Penelitian Kualitatif. Solo: Cakra Books.
- Nurudin. (2017). Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Rahardjo, M. (2017). Studi kasus dalam penelitian kualitatif: konsep dan prosedurnya.
- Romli, K. (2017). Komunikasi massa. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ruben, B. D., Dkk. (2013). Komunikasi dan Perilaku Manusia. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samovar, L. A., Porter, R. E., Stefani, L. A., & Sidabalok, I. M. (2013). Komunikasi lintas budaya. Salemba Humanika.
- Sanusi, A. (2021). Metode Penelitian Bisnis. Jakarta: Salemba Empat.
- Sarlito Wirawan Sarwono, Teori-teori Psikologi Sosial, (Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 1998),
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugeng, B. (2022). Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif). Deepublish.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Manajemen. Bandung: Alfabeta
- Strauss, A., & Corbin, J. (2013). Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syamsul, A. B. (2015). Dinamika Kelompok. Bandung: CV Pustaka Setia
- Yusuf. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Gabungan. Jakarta: Kencana
- Jurnal :**
- Alawi, F. (2020). Pola Komunikasi Sekolah Sepak Bola Putra Banjaran (Studi Deskriptif Tentang Pola Komunikasi Sekolah Sepak Bola Putra Banjaran Kabupaten Bandung Dalam Melatih Anggotanya Menjadi Pemain Sepak Bola Profesional), Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. Estetik, 2(2), 171-182.
- Endang, E., & Fitriani, Y. (2019). Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMA. Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia), 9(1), 24-31.

- Hadi, M. Z., Santosa, H. P., Suprihartini, T., & Rahardjo, T. (2014). Pemaknaan Khalayak terhadap Penggambaran Orang Jawa Semarang dalam Rubrik Rame Kondhe di Harian Suara Merdeka. *Interaksi Online*, 3(1).
- Harivarman, D. (2017). Hambatan komunikasi internal di organisasi pemerintahan. *Jurnal Aspikom*, 3(3), 508-519.
- Hiliashih, R., Bahriah, E. S., & Zidny, R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) pada Materi Redoks untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EduChemia (Jurnal Kimia dan Pendidikan)*, 2(1), 25- 39.
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak *Game Online Mobile Legends* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141.
- Khoiri, N. F. (2021). Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Kuntardjo, N., & Sebong, P. H. (2020). Pola interaksi dan kepatuhan protokol kesehatan oleh pedagang di pasar X Kota Semarang: Studi kualitatif eksploratif. *Jurnal VITASPHERE*, 1(1), 1-9.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.
- Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian eksploratif komunikasi. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 22(1), 65-74.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh intensitas bermain *game* online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. *Interaksi Online*, 3(3).
- Nugraha, M. R. F. (2020). Pola Komunikasi Tim Basket Putra Di Sekolah Menengah Atas Negeri 24 Bandung (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

- Nugroho, A. B., Lestari, P., & Wiendijarti, I. (2012). Pola komunikasi antarbudaya Batak dan Jawa di Yogyakarta. *Jurnal Aspikom*, 1(5), 403-418.
- Rahmawati, R., & Gazali, M. (2018). Pola komunikasi dalam keluarga. *Al- Munzir*, 11(2), 327-245.
- Raihan, J. P., & Putri, Y. R. (2018). Pola Komunikasi Group Discord PUBG. INDO. FUN Melalui Aplikasi Discord. *eProceedings of Management*, 5(3).
- Ramadhani, A. (2014). Hubungan Motif Bermain *Game* Online dengan Perilaku gresivitas Remaja Awal di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Hal 136-158.
- Ricky, R., Sudrajat, R. H., & Pamungkas, I. N. A. (2016). Pola Komunikasi Kelompok *Game* Online (studi Virtual Etnografi Pada Pengguna *Game* clash Of Clans Komunitas 1-ron). *eProceedings of Management*, 3(1).
- Setyawan, Bagus Wahyu, Saddhono, Kundharu, & Rakhmawati, Ani. (2018). Potret Kondisi Sosial Masyarakat Jawa dalam Naskah Ketoprak Klasik Gaya Surakarta. *Jurnal Aksara*, 30(2), 205-220.
- Supratman, L, P. (2018). Pola Komunikasi Kepemimpinan Strategis di PT Telkomsel. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 31.
- Thamrin, H., & Trisnomurti, R. (2020). Forum Group Discussion (FGD) Urgensi Pembentukan Peraturan Daerah Wakaf Kalimantan Timur. *Abdimas Awang Long*, 3(1), 7-12.
- Triratnawati, Atik. 2016. "Acculturation in Javanese Traditional Medicine Practice in Yogyakarta" dalam *Jurnal KOMUNITAS (International Journal of Infonesia Society and Culture)* Vol. 8, No. 1.
- U. Setyowati, "Kajian Semiotika tentang Etika Komunikasi Anas Urbaningrum dalam Pengaruh Budaya Jawa," *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 2, no. 2, pp. 185-192, Jul. 2013.
<https://doi.org/10.14710/interaksi.2.2.185-192>
- Utami, F. I. D. (2017). Efektivitas komunikasi negosiasi dalam Bisnis. *Komunike*, 9(2), 105-122.

Wicaksana, F. A., & Nasvian, M. F. (2022). Komunikasi, Koordinasi, dan Kerjasama dalam *Game Kompetitif Mobile Legends*. *Syntax Literate*; Jurnal Ilmiah Indonesia, 7(5), 5510-5526.

Website :

Admin. (2021, Januari 14). Survei Mobile Gaming Relasi Sosial dandi Indonesia.

[Halaman web]. Diakses dari <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/id/2021/01/14/survei-mobile-gaming-relasi-sosial-dandi-indonesia/>

Amalia. (2020, Februari 4). Jumlah Gamer di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang. [Halaman web]. Diakses dari <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>

Diva. (2021, Juli 16). Perkembangan *E-Sport (Mobile Legends)* di Indonesia. [Halaman web]. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/gigadiva6852/60f19cd706310e458612b012/perkembangan-e-sport-mobile-legends-di-indonesia>

Haris. (2022, September 11). Alasan Mengapa Pemain *Game* Online Bersikap Toxic. [Halaman web]. Diakses dari <https://digitalbisa.id/artikel/alasan-mengapa-pemain-game-online-bersikap-toxic-45xCO>.

Hutagaol. (2018, April 22). Apa Itu *Mobile Legends* : Bang Bang? [Halaman web]. Diakses dari <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>

Istianto. (2021, Juli 23). Guide *Mobile Legends*: Inilah Tugas Setiap Role Pemain

dalam *Mobile Legends* [Halaman web]. Diakses dari <https://hybrid.co.id/post/role-pemain-mobile-legends>.

Kompas.com. (2019, Desember 31). Perjalanan 10 Tahun *Game* “Mobile” di Indonesia. [Halaman web]. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2019/12/31/19470057/perjalanan-10-tahun-game-mobile-di-indonesia?page=all>

Kompas.com. (2022, Februari 23). Frame of Reference dalam Komunikasi. [Halaman web]. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2022/02/23/120000469/frame-of-reference-dalam-komunikasi>

Liquidpedia.net. (2023, maret 28). MPL Indonesia Season 1. [Halaman web]. Diakses dari https://liquipedia.net/mobilelegends/MPL/Indonesia/Season_1

Plus.kapanlagi.com. (2021, Desember 30). Arti ML atau *Mobile Legends*, Ketahui Juga Cara Main dan Istilah Lain dalam *Game* Online Ini. [Halaman web]. Diakses dari <https://plus.kapanlagi.com/arti-ml-atau-mobile-legends-ketahui-juga-cara-main-dan-istilah-lain-dalam-game-online-ini-d6ff38.html>.

Maarif. (2022, Agustus 8). Jadwal MPL S10: Daftar Tim, Roster, Format, Prize Pool, Cara Nonton. [Halaman web]. Diakses dari <https://tirto.id/jadwal-mpl-s10-daftar-tim-roster-format-prize-pool-cara-nonton-guVG>

Natagama. (2022, September 21). Yuk Pahami Lebih dalam 6 Jenis Role Di Mobile

Legend Ini [Halaman web]. Diakses Dari

<https://esportsnesia.com/game/jenis-role-mobile-legends/>.

Wibowo. (2018, Februari 9). Panduan *Mobile Legends*: Cara Berkommunikasi

dengan Efektif [Halaman Web]. Diakses Dari <https://metaco.gg/mobile-legends/panduan-mobile-legends-berkommunikasi-efektif>.

Zoentaxxx. (2012, Oktober 28). Mengenang 13 *Game* Online Pertama dan Tertua

di Indonesia [Serba 13]. [Halaman web]. Diakses dari

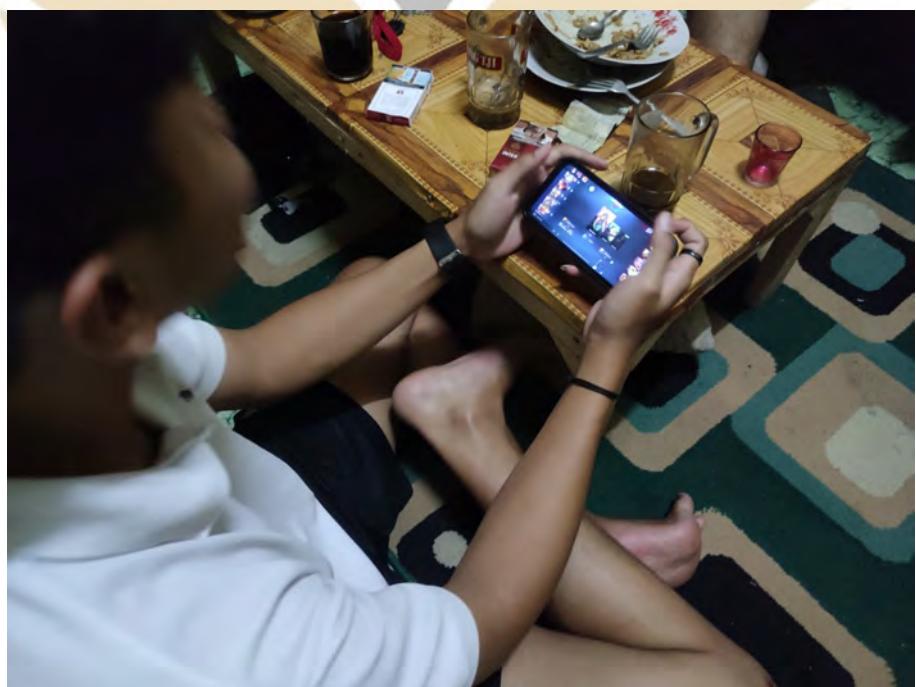
<https://www.kaskus.co.id/thread/508c7812582acf5b5e000005/mengenang-13-game-online-pertama-dan-tertua-di-indonesia-serba-13/>



A. DOKUMENTASI



Dokumentasi Forum Group Discussion



Dokumentasi observasi pada Fase Draft-Pick



Dokumentasi observasi saat Fase In-Game

B. FORUM GROUP DISCUSSION

1. Berapa lama kalian bermain *Game Mobile Legends*?
2. Jelaskan peran anggota *Squad Mletre Mendem A6* saat bermain *Mobile Legends*!
3. Jelaskan alur komunikasi yang digunakan oleh *Squad Mletre Mendem A6*!
4. Apakah saat kalian bermain *Game Mobile Legends*, komunikasi yang digunakan sering atau selalu disertai kata kata kasar dan kotor (asu, jancok, bangsat, dll)?
5. Apa yang mendorong kalian untuk berkomunikasi dengan kata kata kasar dan kotor tersebut?
6. Apakah ada perbedaan saat kalian berkomunikasi dalam *game* yang dengan menggunakan kata kata kotor dengan yang tidak menggunakannya?
7. Apakah pengaruh saat bermain dengan disertai kata kata kasar dan kotor tersebut?
8. Apa yang kalian rasakan saat bermain disertai dengan kata kata kasar dan kotor?
9. Menurut kalian, dengan menggunakan pola komunikasi seperti itu meningkatkan peluang kalian untuk memenangkan *Game Mobile Legends*?
10. Jika dikaitkan dengan stereotipe orang Jawa yang dinilai kalem dan alus saat berkomunikasi, bagaimana pendapat kalian dengan stereotipe

tersebut saat kalian bermain *game Mobile Legends*?

A. TRANSKRIP

NO.	PERTANYAAN	INFORMAN	PERNYATAAN
1.	Sejak kapan bermain <i>Mobile Legends</i> : Bang Bang	Febri, Dhimas, Irvan, Farhan Enggar, Andhika	Febri : “aku kurang lebih 5 tahun”. Andika : “6 tahun”. Irvan : “kalo sayaaa... duaa, tiga tahunan” Dhimas : “aku 5 tahun, dari 2018” Farhan : “aku berarti 4 tahun” Enggar : “aku kurang lebiihh.. 3 sampai 2 tahun”
2.	Peran anggota <i>Squad Mletre Mendem A6</i> saat bermain <i>Mobile Legends</i>	Febri, Andhika, Enggar, Irvan, Febri, Dhimas.	Febri : “saya main Roam. Roam itu mbuka map, <i>Tank</i> , depan sendiri.” Andhika : “kalo saya <i>Jungler</i> . <i>Jungler</i> itu biasanya pake <i>hero</i> yang lincah lincah, trus main dihutan.” Irvan : “kalo saya <i>Midlane</i> . Saya sebagai pemberi <i>damage</i> magic terbesar.” Dhimas : “saya <i>Goldlane</i> . Tugasnya jadi sumber <i>damage</i> sampe akhir <i>game</i> ” Farhan : “saya <i>Explane</i> . Ngatur samping sama <i>war</i> , gantiin tb-tban (Tahan Badan) sama <i>Tank</i> .” Enggar : “ohh.. saya <i>Explane</i> ke2”
3.	Alur komunikasi yang digunakan oleh <i>Squad Mletre Mendem A6</i>	Febri, Andhika, Enggar.	Febri : “ <i>Roamer</i> , <i>Roamer</i> kan mbuka map, berarti kan ngasih informasi ke timnya. Apa.. ee... musuh e dimana, trus yang aman kemana nnti tinggal eksekusinya, warnya mau gimana? Kalo missal musuhe diatas ganking,

			<p>Namanya itu ganking, ganking itu kayak menyergap lawan”. Andika : “nha, dari <i>Roamer</i> itu kan juga mendukung buat <i>Jungler</i> lain, dimana ada jungle atau hutan yang bebas itu bisa dimanfaatin buat cari pundi pundi network namanya. Nha kalo networknya udah kaya, <i>Junglernya</i> udah kaya bisa gendong gendong <i>gamenya</i>” Febri : “sama warnya enak” Enggar : “gendong artinya apa mas?” Andika “gendong itu mengangkat tim” Febri : “carry carry” Andika : “iya carry, carry the game”</p>
4.	Alasan menggunakan komunikasi yang disertai kata kata kasar dan kotor	Febri, Andhika, Irvan	<p>Febri : “ya itu ga mesti mas, soal e kan ini temen semua nek tak blame malah nanti nge-down to, apa nek tak kasari kayak mainne nanti jadi jelek” Andika : “terus ga ikut mabar lagi” Febri : “nha maksude, ndak ngambek. Makane kita semestinya kita mengurangi. Ya ada paling apa.. asu, karena tensi efek permainan”. Irvan : “terbawa suasanya permainan” Dhimas : “bisa jadi gitu” Febri : “tapi nek buat ngeblame, njatuhin temen itu engga.”</p>
5.	Alasan yang mendorong untuk berkomunikasi dengan kata kata kasar dan kotor	Enggar, Andika, Febri.	Enggar : “untuk itu, yang namanya pertandingan itu kan pasti kita mencari kemenangan. Didalam mencari kemenangan itu

	tersebut		<p>pasti terjadi kompetisi antara dua belah pihak, pasti menimbulkan tensi yang membuat kita sering kaliii..."</p> <p>Andika : "hilang kendali"</p> <p>Enggar : "hilang kendali, emosi, mengumpat kata kata yang mungkin spontan"</p> <p>Febri : "secara tidak sadar"</p> <p>Enggar : " ya, secara tidak sadar. Terbawa tensi permainan. Bisa saja sebagai pembangkit..."</p> <p>Febri : "motivasi"</p> <p>Enggar : "pembangkit.."</p> <p>Febri : "temennya, biar main e bagus"</p> <p>Andika : "adrenalinnya biar memuncak"</p>
6.	Perbedaan berkomunikasi dalam <i>game</i> yang dengan menggunakan kata kata kotor dengan yang tidak menggunakan	Andika	<p>Andika : "ya sudah saya sebutkan tadi ya sedikit, ee.. dengan kata kata kotor itu berarti <i>game</i> itu sudah, eee... sangat panas, adrenalinnya sangat memuncak. Jadi bisa dipastikan <i>digame</i> tersebut itu terlampau serius, jadi udah semua all out dari kemampuan, dari macro, micro, dan mekanik dari masing masing pemain itu udah all out semua. Untuk yang tidak ada kata kata kotor itu paling <i>game game</i> yang santai seperti Clasic itu kan... ya tetep beda ya, tetep"</p>
7.	Pengaruh saat bermain dengan disertai kata kata kasar dan kotor	Febri, Andika.	<p>Febri : "ya itu ga melulu, ya gak, ya berpengaruh sih, ya ada pengaruh pengaruhnya. Yaitu pengaruhnya, kan kita ngomong kasar ha njuk kan kita semakin semangat gitu mainne. Bisa jadi <i>game</i> nya tambah bagus mainnya,</p>

			<p>contoh ‘ayo cok mainne seng nggenah’, ‘gенаhe cok’. Ya maksude kasarnya kan ‘cok seng serius sitik’.”</p> <p>Andika : “apalagi pas turnamen kan ada juga peraturan yang tidak memperbolehkan menggunakan kata kata kasar, tapi dengan ee.. kata kata yang lebih keras, kata kata yang lebih... apa ya Namanya ya.. “</p> <p>Febri : “hentakan”</p> <p>Andika : “hentakan buat tim lawan itu juga perlu karena dengan mental lawan yang turun itu menjadi keuntungan buat kita juga.”</p>
8.	Yang dirasakan saat bermain disertai dengan kata kata kasar dan kotor	Farhan, Enggar, Irvan.	<p>Farhan : “yo sebener e itu sebuah.. opo.. reaksi yang alami gitu lho. Maksude bukan, bukan secara sengaja diperbuat untuk membuat <i>game</i> jadi ee.. pie yo.. membuat seseorang dadi pie pie ki engga sebener e. yo alami wae, kui ki mengalir tanpa direkayasa wae, dadi ne yo biasa wae. Awal e dari kebiasaan, habbit”</p> <p>Enggar : “habbitnya kita kalo di <i>Ranked</i> kan main e fun, buka turnamen, bukan masalah turnamen. Kita main ngeRank, kita ya ngeRank tu ngomong e kasar yo biasane yo”</p> <p>Farhan : “ho.o”</p> <p>Enggar : “yo bahasane kasar to, maksude kita yo asu, yo celeng, ketika kita kalah <i>lane</i>, tapi kan..”</p> <p>Irvan : “ben ra stress”</p> <p>Enggar : “mengungkap kekesalan kita”</p>

			<p>Farhan : “ha.a, ora nggo ngunekke” Enggar : “nha” Irvan : “udah kebiasaan pas bermain njuk teko ngucap gitu wae, alami”</p>
9.	Pengaruh pola komunikasi yang digunakan	Dhimas, Febri.	<p>Dhimas “ya kalo dibilang berpengaruh ya sebenarnya berpengaruh. Yang pertama karna wujud emosi yang spontan, jadi kan kita bisa bermain lebih lepas. Trus yang kedua membuat... mental musuh down apalagi kalo di turnamen gitu kan. Tapi ya semua kembali keee... tim kita bisa mengatur ulang strateginya engga sehabis kita missal spontan atau ngerush musuh secara langsung. Begitu sih” Febri :“main fun kalo saya yo. Tipenya tipe fun mau di blame musuh terserah mau engga yo terserah. Kacuali saya yang nge-blame ya, kalo saya yang nge-blame tu bisa membuat apa.. apa.. pengaruh lah sama temen temen. Soal e saya yo IGL (In-Group Leader) to, temen temen biasane juga semangat kalo tak IGLi saya”</p>
10.	Pendapat tentang stereotipe orang Jawa yang dinilai kalem dan alus saat berkomunikasi, bagaimana pendapat kalian dengan stereotipe tersebut saat kalian bermain <i>game Mobile Legends</i>	Febri, Enggar, Dhimas, Irvan.	<p>Febri : “kalo stereotipe orang jawa tantang kalem itu kan, yaitu kan tergantung dari orangnya sendiri ya. Kalo orangnya, orangnya emang kalem ya paling bisa main <i>game</i> sama kalem, tap ikan itu bukan buka saya banget. Saya main Fun, temen temen juga ga baperan kalo saya kata katain. Maksudnya kata katain itu, kata kata</p>

			<p>membangun ya kayak ‘njuk koe iso main ra?!’ tap ikan itu membangun buat temen temen gitu sih”</p> <p>Enggar :“nha intine nek missal e stereotipe ki kan berarti kan suatu pandangan tertentu to, maksude suatu pandangan tertentu yo... eeee.. menurutku yo nek misal stereotipe ki salah, maskude ngga semua orang kayak gitu misal e sunda mesti ini, jawa mesti ini, negro mesti ini ya ngga mesti gitu lah maksude. Namanya juga stereotipe kan mesti ada yang benar ada yang salah gitu lah”</p> <p>Dhimas : “lagian kita kalo mengumpat gur pas main tok, nek pas ngomong sama orang di luar circle tetep pake bahasa yang sopan”</p> <p>Febri : “Kembali lagi tergantung sama orang itu masing masing”</p> <p>Irvan : “kepribadian masing masing”</p>
--	--	--	---

C. TRANSKRIP DIALOG OBSERVASI

Ban-ning Phase

Pemain 1 : wah, *hero* ku di ban terus

Pemain 2 : opo to *hero* mu? Pharsa to

Pemain 3 : ban opo ki?

Pemain 4 : arlot lak wes

Pemain 3 : arlot tnan ki?

Pemain 5 : arlot, minsitar, joy

Pemain 3 : arlot sek yo, nyepeti e *hero* ne

Pemain 1 : ho.o arlot we

Pemain 4 : ki opo mnh?

Pemain 2 : faramis cok

Pemain 4 : oh iyo faramis

Pemain 5 : opo ki?

Pemain 3 : melissa

Pemain 5 : woke

Pick Phase

Pemain 1 : sng ucul opo ki?

Pemain 4 : lem lemm

Pemain 1 : gloo ki?

Pemain 2 : gloo sek rpp, faramis di ban kok

Pemain 1 : pakem ki?

Pemain 5 : ha.a gloo penak

Pemain 1 : yo

Pemain 2 : meh njipuk mm sek po *Mage* sek?

Pemain 3 : *Mage* area sek wee, ben mm e dewe penak.

Pemain 2 : yve seh ucul ki

Pemain 4 : yve masuk sihh...

Pemain 2 : yowes gas yve

Pemain 3 : ki aku meh njipuk atlas neng kok wedi kono njipuk digie

Pemain 1 : last wae ra sih nk meh atlas

Pemain 3 : njuk opo ki?

Pemain 5 : hyper e we jipuk sek

Pemain 3 : martis seh ucul ki mumpungan

Pemain 1 : yowes martis sek we

Pemain 3 : yo martis

Pemain 4 : ireng (brody) yo

Pemain 2 : sak penak mu we, *hero* power teko gas

Pemain 4 : yo tetep nooo..

Pemain 5 : ki last pick atlas iso sih

Pemain 1 : kono wes njipuk roam kok, wani nek atlas. Ra mungkin digie mid

Pemain 5 : gas atlas tekoan

In-game

Pemain 1 : aku rusuh buff e kono

Pemain 2 : iki *Tank* e kno gb gold

Pemain 3 : aku rampung clear *lane* wesan, meh ijo ijo ra?

Pemain 1 : gas we, kono wes retr

Pemain 4 : sek sek tak ngrampungke ngebuff, yo gas

Pemain 1 : retr mu siap ke, entuk ra?

Pemain 4 : entuk entuk

Pemain 1 : aku tak neng gold

Pemain 2 : iki aku di press, pie ki?

Pemain 1 : tunggu aku, bariki tak bantu koe fokus clear wae

Pemain 2 : yoyoyo.. sip aman

Pemain 1 : bariki *war* turtle, mid e ng exp ben aku clear mid njuk level 4

Pemain 5 : exp ne kono missing

Pemain 3 : lance ne cekeli cok

Pemain 1 : ki tak zoning lance ne, fokus turtle wae

Pemain 4 : entuk turtle aku

Pemain 2 : eh.. cok cok, aku meh di tumpaki

Pemain 1 : sek sek sek, iso mlayu ra? Wes tak tutupi ki

Pemain 2 : iso iso, aman. Aku recall sek. gloo wes ulti detik 4.12

Pemain 3 : yve ne NU

Pemain 5 : aku mati tumbal wae aku rpp

Pemain 1 : iki lance, yve, grock missing. Ojo kemajon

Pemain 5 : cok asu, neng kene bajingan. Gek wae urip aku bangsat

Pemain 1 : yowes reset sek, bariki turtle 2. Ki ki ki iso pateni dhim?

Pemain 2 : sekarat kabeh cok

Pemain 1 : sek sek, kono fliker mid e

Pemain 5 : totot nendi? Mati?

Pemain 1 : tak tahan e tot

Pemain 3 : suwun suwun

Pemain 1 : eh.. celeng di dodge og pie, tak Tarik ra iso to

Pemain 5 : ra iso di dodge

Pemain 5 : e.. ilang yo. Ilang ilang ilang

Pemain 2 : wasu sekarat

Pemain 1 : *Tank e chou*

Pemain 3 : mati ra pep?

Pemain 5 : allah... tolong hehehe

Pemain 3 : ngko nek tak antemi koe mati

Pemain 5 : iyo sih, yo sedurung e diantemi, eh sedurung diunggahi

Pemain 1 : dhim dhim, tunggu kene dhim. Mbalik wae

Pemain 5 : wah, bocil di harak harak cok

Pemain 4 : anjing di press wong papat memek

Pemain3 : gek golek jembatan ki. Nha lak tenan

Pemain 5 : dadah

Pemain 1: pateni pep

Pemain 5 : tetap tidak pulang dong

Pemain 3 : angel cuk nyekel lance nggolek minion mayak banget

Pemain 4 : buff biru ku jipuk yo?

Pemain 5 : ha.a

Pemain 4 : aku kacek rong level cok sumpah, iso tarikke ra? Po stun ke po opo

ngono?

Pemain 1 : mbalik wae cuk

Pemain 4 : weslah nekat, bismillahirrohmannirohim

Pemain 3 : hahahaha

Pemain 4 : wes angel tenan leh nek wes kacek rong level

Pemain 1 : chou ne fliker ki

Pemain 5 : aku diunggahi

Pemain 1 : yo

Pemain 4 : wes ditunggoni wong 10

Pemain 3 : celeng main e tower 2 og pie

Pemain 1 : jago cok

Pemain 5 : jago ncenan

Pemain 1 : musuhe jago cok

Pemain 3 : anjay. tower 2 ges main e ges

Pemain 1 : sek we, nunggu dhimas sek we

Pemain 5 : dhimas yo keblock karo gloo. Duh fliker ngentod!!

Pemain 1 : nunggu ultiku yo kono main e

Pemain 4 : tembus cok

Pemain 1 : gelem po dhim?

Pemain 2 : yo rapopo

Pemain 1 : mati ra we?

Pemain 2 : ora

Pemain 1 : bali wae

Pemain 2 : tembuske *Tank* e we, nggo dhs

Pemain 4 : miss *Skill* 1 yo lance

Pemain 1 : ha.a ha.a, ran de Tarik aku tapi

Pemain 5 : meh *war* ke kono po? *War* ke turtle. Kono telu

Pemain 2 : kono core e opo to?

Pemain 4 : lance

Pemain 3 : wes kick aku, edyan langsung mati

Pemain 1 : aku neng Netra ki

Pemain 3 : wasu, claude ne seko kiri cok. Eh, kanan maksude

Pemain 5 : wadohhh.. langsung dipejet, ulti ne

Pemain 3 : hahahaha..

Pemain 4 : wes panik kui pep, ran de ulti yan. Sumpah cabut, nek iso cabut cabut yan. Asli ga bohong

Pemain 5 : munggah munggah

Pemain 1 : mati ra wi?

Pemain 3 : wohh.. munggah og hehe

Pemain 5 : kandani

Pemain 2 : aku ra nyerang lho cil

Pemain 4 : ora og, ama naman

Pemain 5 : mati keno ceplek ceplek e mau

Pemain 4 : di entot aku, di entotable

Pemain 1 : wes tak pecahke

Pemain 2 : yan nde ulti ra?

Pemain 1 : ndue, gas yo

Pemain 2 : aku neng mburimu

Pemain 4 : iso cok iso di menangke *game* iki sumpah. Lance ne b aja, sangger totot
timing manuk e pas

Pemain 1 : eh, conceal cok. Conceal yo. Aku di gas, aku di gas

Pemain 2 : lho lho lho, claude ne mlebu cok. Claude ne mlebu

Pemain 1 : cancel wi cancel wi. Pateni

Pemain 2 : mati mati

Pemain 1 : nice!!! Otw aku ki

Pemain 4 : ndelok aku ra? Ndelok aku ra?

Pemain 5 : aku ra iso cok. aku gek nganu lance, gek nganu lance

Pemain 1 : nde nyowo ra him?

Pemain 2 : ora

Pemain 1 : iso narik ki aku jane

Pemain 2 : nek ro totot iso iso wae aku nyekel claude

Pemain 1 : tak Tarik iso ki jane, pateni manual iso? Oasu, aku dileboni yo. Ojo
diserang plisss

Pemain 2 : tak cepakke ulti

Pemain 1 : wasssuuu.. tarikan e kurang. Sek, siji siji we mateni ne

Pemain 5 : asuuu sak ndayak

Pemain 1 : sek sek mbalik sek, ngisi nyowo sek. Cicil cicil sek wae cok, dhimas
wes loro

Pemain 3 : astaghfirullah kaget gek ndelok item

Pemain 2 : tottt tott.. hahahaha

Pemain 3 : gek mbuka item ya Allah, malah keno blazing duet

Pemain 1 : mbalik sek, mbalik sek. Ra iso cil

Pemain 2 : main e tower 2 anying

Pemain 5 : aku arep, wani ra?

Pemain 1 : ora ora, aku ra nde opo opo soal e pep. Mbalik wae cok

Pemain 2 : seng ngekill aku po koe pep?

Pemain 5 : koe koe, aku ra entuk kill og

Pemain 1 : wes won yo claude ne kono

Pemain 4 : asu, ra nde Mage aku

Pemain 1 : koe ojo langsung mlebu dhim

Pemain 4 : ayo dewe nde melissa cok

Pemain 1 : soal e nek dhimas mlebu, lance ro gloo ne wi lho

Pemain 2 : hayo aku yo ra meh mlebu kok

Pemain 1 : nek pas aku narik ojo langsung di backup, pateni sek. Pep pep pep, sante pep

Pemain 5 : ora ora, aku ra maju. Aku neng ngarep tower kok

Pemain 1 : niceee.. buff abang sek wae dhim, buff abang njuk push ngisor e tak kancani

Pemain 5 : asu aku neng gloo ne malah dadi, malah dadi until munyuk cok aku.

Aku sek ndewe po?

Pemain 4 : aku mid wee

Pemain 5 : aku seh clear atas yo

Pemain 1 : ki yo ono mm, kono gek ngumpulke stak ki. Sek dilut dilut dilute tak nggawe dominance. Aku seh nde fliker.

Pemain 5 : aku mati aku mati. Wes ben ben ben

Pemain 2 : fliker yo chou ne

Pemain 1 : sisan we, aku nde ulti dhim. Assshuuu nge slide og pie, ra nyandak.

Sabar cok. Koe dadi pancingan wae pep, mesti koe le di golek. Koe sek le mlebu.

Pemain 5 : yo, aku le neng ngarep to?

Pemain 1 : salah siji keno montage e chou langsung gas wae, claude e langsung mlebu soal e

Pemain 5 : biasane le mulai gloo sek soal e

Pemain 4 : aku sek wae cok nek gloo cok

Pemain 5 : ojo kadohan woyy!!

Pemain 4 : ora ora, aku ono *Skill 2*. Eh.. conceal conceal cok

Pemain 1 : aku di kick chou, aku bar narik lance ki iso iso. Rene cok iki cok. Sak anane sek, sak anane sek. Iso dioyak claude e

Pemain 3 : dhim dhim dhim, claude e dhim

Pemain 2 : won nyokk!!!

Pemain 1 : pulang pulang, iso pulang rak?

Pemain 2 : ngetutke totot sesat anying. Bejo ra mati. Aman ama naman, lance ne oleng wi, creep sek!

Pemain 1 : lance ne *Skill 2* wi. Aku urip ki, aku nde fliker mbarang

Pemain 5 : ra keno sorry

Pemain 4 : kae offside cok

Pemain 5 : asu aku ra iso cok, kesalahan, ra iso. Kono ra metu *Skill* opo opo cok pas aku mau

Pemain 4 : iso rene ra mbah?

Pemain 5 : claude ne iso mati ro aku jane njing

Pemain 1 : lance ne lincah njing

Pemain 5 : ketarik ra to?

Pemain 1 : ora ora

Pemain 5 : aku salah ngeslide mau aku annjingggg!!!

Pemain 1 : mbalik mbalik mbalik

Pemain 4 : aman aman aman. Asu nek mau lance aku iso maen mnh anjing!

Pemain 1 : kono ngelord yo, conceal yo

Pemain 5 : conceal conceal

Pemain 1 : aku wes narik bro

Pemain 4 : edan lance ne cok

Pemain 1 : mati ra ke claude e

Pemain 5 : gari sitik cok. Dah dah dah dah

Pemain 1 : nt nt nt.