
BUANA KOMUNIKASI

Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi

<http://jurnal.usbykp.ac.id/index.php/buanakomunikasi>

PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG DI TIM LUMINOUS ANTAPANI

Aldy Imam Ar Rahim

Universitas Sangga Buana

aldyarrhimm@gmail.com

Widyapuri Prasastiningtyas

Universitas Sangga Buana

widya.puri@usbykp.ac.id

Abstract

This research was conducted to determine "The Role of Interpersonal Communication in the Game Mobile Legends: Bang Bang (Case Study on the Luminous Antapani Team)". The purpose of this research is to find out the role of communication, the role of certain symbols and why use symbols to communicate with fellow teams. The method in this research is qualitative with a case study type. The data collection techniques used were direct observation at the research location, conducting in-depth interviews with informants and carrying out documentation. In this research, 5 members of the Luminous team, 1 key informant and 4 additional informants. Using Symbolic Interaction Theory, developed by George Herbert Mead (1910), there are several components of communication, namely symbols and meaning, social interaction and the learning process.

Keywords: *Role of Communication, Interpersonal Communication, Symbolic Interaction, Symbols*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui "Peran Komunikasi Interpersonal di Game Mobile Legends : Bang Bang (Studi Kasus di Tim Luminous Antapani)". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Peran komunikasi, peran simbol simbol tertentu dan mengapa menggunakan Simbol simbol untuk berkomunikasi dengan sesama tim Metode dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi langsung ke lokasi penelitian, melakukan wawancara secara mendalam kepada informan dan melakukan dokumentasi. Dalam penelitian ini, 5 orang anggota tim Luminous, 1 informan kunci dan 4 informan tambahan. Menggunakan Teori Teori Interaksi Simbolik dikembangkan oleh George Herbert Mead (1910) bahwa ada beberapa komponen komunikasi yaitu Simbol dan makna, interaksi sosial dan proses pembelajaran.

Kata kunci: *Peran Komunikasi, Komunikasi Interpersonal, Interaksi simbolik, Simbol-Symbol*

**BUANA
KOMUNIKASI**

Jurnal Penelitian & Studi
Ilmu Komunikasi
Volume 05
Nomor 01
Halaman 57-65
Bandung, Juni 2024

p-ISSN : 2774 - 2342
e-ISSN : 2774 - 2202

Tanggal Masuk :
08 Mei 2024
Tanggal Revisi :
15 Juni 2024
Tanggal Diterima :
30 Juni 2024

PENDAHULUAN

Komunikasi interpersonal antar rekan satu tim sering dilakukan oleh para pemain. Sugiyono dan Lestari (2021), menggambarkan komunikasi interpersonal sebagai percakapan antara dua individu atau lebih yang memerlukan tanggapan. Dalam komunikasi dengan individu lain terdapat aspek keintiman, kontrol, ketertarikan, dan pemeliharaan hubungan (AW 2011).

Game online merupakan sebuah permainan video yang dimainkan melalui jaringan komputer, tanpa harus bertemu secara langsung dan hanya bisa berinteraksi secara online, dan biasanya dimainkan melalui komputer atau perangkat mobile. Game online juga bisa meningkatkan fokus dan konsentrasi seseorang karena dalam setiap permainan pasti menuntut para pemainnya untuk tetap fokus menyelesaikan step by step permainan. (Al-Omari, Shidaifat, and Dardaka 2005).

Mobile Legends adalah permainan yang memerlukan kerja tim dan koordinasi antar pemain. Komunikasi yang efektif dapat menjadi kunci untuk mencapai kesuksesan dalam permainan tersebut. Komunikasi yang terjadi pada sebuah game online *mobil legend* : bang bang yaitu kita bisa meningkatkan kerjasama dengan tim dan juga dapat meningkatkan sportivitas.

Komunikasi yang tidak baik dapat terjadi jika salah satu pemain tidak bereaksi dengan pemain lain dalam game online, terdapat fitur chat yang dapat digunakan untuk memudahkan interaksi antar pemain. Komunikasi penting bagi pemain untuk meraih kemenangan. Pemain harus berkomunikasi untuk dapat menyusun strategi mengalahkan lawannya. Banyaknya hambatan dalam komunikasi seorang pemain dengan pemain lain juga dipengaruhi oleh sikap dan kepribadian pemain tersebut. Sebab komunikasi dua arah akan sangat membantu pemain memenangkan permainan. Pemain dapat bertukar informasi menggunakan fungsi obrolan atau berinteraksi langsung untuk mencapai tujuan mereka.

Pada dasarnya latar belakang peneliti mengenai komunitas atau salah satu tim mobile legends yang ada di daerah Antapani adalah *luminous*. Tim ini terbentuk pada pertengahan tahun 2021 dengan anggota yang memiliki rasa persahabatan dan solidaritas yang tinggi tanpa memandang usia, latar belakang, budaya, atau status sosial. Hal ini membawa keberhasilan terbentuknya komunitas yang terus berjalan hingga saat ini, terutama didukung oleh mobilitas dan komoditas masing-masing individu yang dianggap mapan dan memadai. Pertemuan rutin diadakan pada setiap keikutsertaan turnamen yang bertujuan untuk mempererat hubungan antar anggota. Rincian ini menjadi acuan utama bagi kebiasaan:

interaksi sosial; pola komunikasi; dan penggunaan teknologi (khususnya game online) dalam kehidupan sosial. Dengan fokus pada pengembangan komunikasi interpersonal berdasarkan ketertarikan bersama terhadap platform game online yang disukai para peserta. Di kalangan komunitas ilmiah, mereka dapat menemukan keterkaitan baru antara ilmu komunikasi dengan bidang lainnya.

Dari fenomena tersebut, sasaran kajian Mobile Legends Bang Bang adalah komunitas Antapani Luminous yang sehari-harinya melakukan komunikasi interpersonal guna memahami kepribadiannya melalui tindakan dan respon hati nuraninya, memanfaatkan kehendak bebas, dan kreatif. imajinasi dalam upaya mereka untuk memahami diri mereka.

LITERATUR

Teori Interaksi Simbolik dikembangkan oleh George Herbert Mead. Teori ini menekankan pentingnya simbol dan makna dalam membentuk perilaku individu dalam interaksi sosial. Poin-poin kunci dari Teori Interaksi Simbolik meliputi: (Mead 1910)

1. Simbol: Individu menggunakan simbol-simbol untuk memberikan makna pada dunia mereka. Simbol-simbol ini bisa berupa kata, gestur, atau objek yang memiliki makna tertentu.
2. Makna: Makna dari suatu simbol tidak bersifat tetap atau alami; mereka dipahami melalui proses interpretasi dan interaksi sosial. Ini berarti bahwa makna dapat bervariasi dari individu ke individu dan dari situasi ke situasi.
3. Interaksi: Individu berinteraksi satu sama lain berdasarkan makna yang mereka berikan pada simbol-simbol. Interaksi ini membentuk dasar dari pengembangan identitas diri dan pemahaman sosial.
4. Proses Pembelajaran: Proses sosial dan interaksi membentuk persepsi dan identitas individu. Melalui interaksi sosial, individu belajar tentang norma, nilai, dan peran sosial.

Dalam peran komunikasi interpersonal di game Mobile Legends Bang Bang di tim Luminous Antapani, Teori Interaksi Simbolik bagaimana pemain menggunakan simbol-simbol dalam permainan, seperti karakter, emote, atau tindakan dalam permainan, untuk berinteraksi dan membentuk makna bersama.

Peneliti dapat menganalisis bagaimana pemain membangun identitas dalam konteks permainan dan bagaimana interaksi mereka memengaruhi pemahaman sosial mereka.

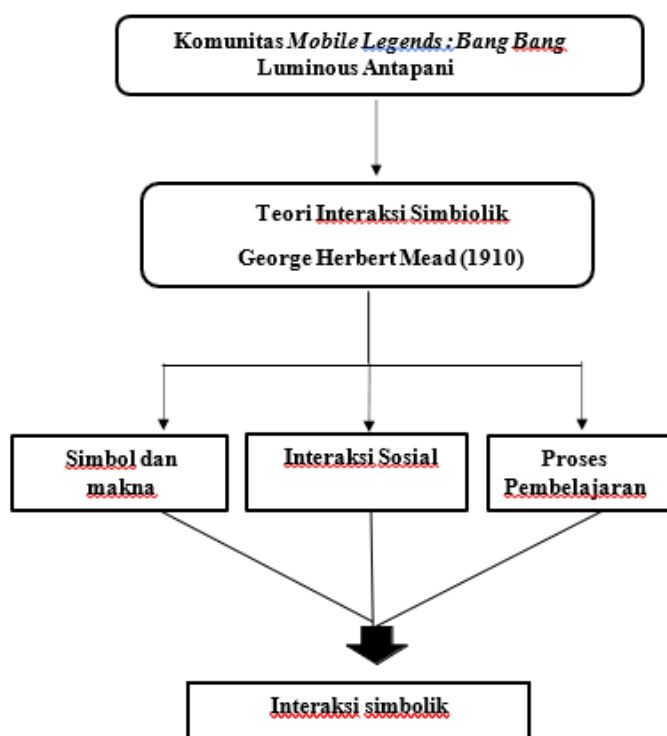
Komponen terpenting dari keberadaan kita sebagai makhluk sosial adalah komunikasi. Dalam komunikasi antar manusia sangat menentukan hubungan dengan manusia lainnya. Termasuk komunikasi antar anggota tim yang berada di satu tempat atau di tempat yang berbeda untuk menjaga keharmonisan dalam game.

Tim Luminous merupakan pilihan bagi anak-anak warga Antapani untuk mengembangkan bakat mereka di dunia *game online* khususnya *Mobile Legends : Bang Bang*. Selain kemampuan dalam bermain *Mobile Legends : Bang Bang*, komunikasi pun sangat penting di dalam game ini, terutama komunikasi antar sesama anggota.

Komunikasi anggota tim Luminous dengan sesama anggota termasuk ke dalam komunikasi interpersonal, interaksi dalam tim di dalam game *mobile legends : Bang Bang* dapat dipandang sebagai bentuk interaksi simbiolik, dimana anggota tim saling memberikan simbol-simbol dalam interaksi, memahami makna dari simbol-simbol tersebut, dan interaksi berdasarkan makna yang diberikan pada simbol tertentu.

Dengan adanya teori tersebut peneliti bisa menentukan dan memberikan saran kepada anggota tim dari Luminous dengan berbagai keterbatasan dan hambatan yang mereka rasakan sehingga bisa menjaga keharmonisan di dalam tim.

Yang selanjutnya akan dituangkan dalam kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan menggunakan Teknik *snowball sampling*, *snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sebagai sumber data (informan) yang pada awalnya berjumlah sedikit, lama kelamaan menjadi lebih banyak. Siapa yang dijadikan sebagai informan didasarkan pada pertimbangan pengumpulan data yang sesuai dengan maksud / tujuan penelitian. Menurut Sukmadinata (2009), metode kualitatif adalah penelitian untuk mendiskripsikan dan menganalisis tentang fenomena, peristiwa, kepercayaan, sikap, dan aktivitas sosial secara individual maupun kelompok. Metode kualitatif merupakan kumpulan metode untuk menganalisis dan memahami lebih dalam mengenai makna beberapa individu maupun kelompok dianggap sebagai masalah kemanusiaan atau masalah sosial (Sugiyono 2009)

Penelitian kualitatif ini menggunakan metode penelitian eksplorasi, eksplorasi merupakan jenis penelitian awal dari suatu penelitian yang sifatnya sangat luas. Dalam penelitian eksplorasi menjadi sangat penting dikarenakan akan menghasilkan landasan yang kuat bagi penelitian selanjutnya. Yusuf, (2004) mengemukakan tujuan penelitian eksplorasi merupakan tujuan untuk mendapatkan ide-ide mengenai permasalahan pokok secara lebih terperinci maupun untuk mengembangkan hipotesis yang ada. (Sugiyono 2009) Subjek dari penelitian ini adalah mengamati anggota komunitas Luminous yang berlokasi di Jl Cibatu 2 No 8 Kel Antapani Tengah Kec Antapani.

Objek dari penelitian ini adalah bagaimana komunikasi yang digunakan oleh sesama anggota komunitas Luminous. Peneliti memilih komunitas Luminous sebagai lokasi penelitian dikarenakan peneliti merupakan bagian dari komunitas tersebut. Saat ini anggota komunitas Luminous mencapai 7 orang termasuk peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan turun langsung ke lokasi penelitian yaitu di Antapani. Jadi peneliti harus mengkaji anggota komunitas luminous yang terdiri dari 5 anggota yang sering berkomunikasi pada saat bermain di satu tempat atau berbeda tempat. Peneliti juga melakukan wawancara kepada lima anggota Luminous. Sehingga peneliti akan mendapatkan informasi yang bisa dijadikan bahan penelitian. Selain itu peneliti melakukan beberapa dokumentasi dan mendapatkan dokumen yang menjadikan penelitian ini dapat dipercaya. Peneliti akan mendapatkan dokumentasi berupa foto dari para informan pada saat bermain game. Peneliti juga mendokumentasikan pada saat wawancara dengan informasi.

Dalam teknik analisis data peneliti akan memodifikasi data penelitian dengan mengurangi

dan mengeluarkan data asing. Peneliti melengkapi informasi yang masih kurang dengan melakukan penelitian di tempat yang berbeda dan mempekerjakan informan yang lebih sedikit untuk menghindari tumpang tindih informasi. Hal ini memungkinkan peneliti untuk membuat penentuan penting, seperti penggunaan komunikasi interpersonal di komunitas Luminous. Dalam penelitian ini, peneliti juga akan menambahkan pendapat dari informan dengan tujuan untuk mempertegas kebenaran dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti Simbol-simbol tertentu, seperti pesan teks, emotikon, atau gerakan karakter, memainkan peran penting dalam membentuk komunikasi interpersonal di dalam permainan Mobile Legends. Simbol-simbol seperti pesan teks memungkinkan pemain untuk menyampaikan informasi secara langsung dan dengan cepat kepada anggota tim lainnya. Dalam situasi permainan yang cepat dan dinamis, pesan teks yang singkat dan jelas dapat menjadi cara yang efektif untuk merencanakan strategi atau memberikan instruksi kepada tim. Simbol simbol yang tidak efektif pun juga bisa mempengaruhi kinerja dalam tim, dan informasi yang di dapat pun jadinya tidak sesuai dengan game yang sedang di jalani. Maka pemberian simbol dalam game itu harus efektif untuk bisa menyampaikan informasi yang baik kepada sesama anggota tim. Pemberian simbol yang efektif sangat mempengaruhi informasi yang di berikan seperti wawancara yang peneliti lakukan kepada informan. Dengan demikian, simbol-simbol seperti pesan teks, emotikon, dan gerakan karakter memainkan peran penting dalam membentuk komunikasi interpersonal di dalam permainan Mobile Legends. Mereka memfasilitasi komunikasi cepat dan efektif, mengekspresikan emosi dan dukungan, memberikan sinyal visual dan petunjuk, dan dapat membantu pemain.

Berkomunikasi dengan simbol juga artinya komunikator bisa memberi arahan untuk rekan satu tim lain nya contohnya diperkuat dengan pernyataan Muhammad Reihan Darmawan: *“seperti pada saat melakukan attack, kita tinggal mencet simbol attack yang ada maka teman kita akan bergerak mengikuti arahan dari simbol itu”*.

Menurut Ketua tim Luminous sekaligus Informan kunci Naufal Dzaki tentang simbol simbol tertentu efektif untuk menyampaikan informasi di Game Mobile Legend yaitu "Ya, tentu. Ada banyak situasi di mana penggunaan simbol-simbol ini telah memberikan hasil positif. Misalnya, ketika kami berada dalam situasi kritis dan harus membuat keputusan dengan cepat, pesan teks yang singkat dan jelas membantu dalam merencanakan strategi atau meminta bantuan dari rekan satu tim. Emoticon juga berperan penting dalam memotivasi tim dan membangun semangat permainan, terutama saat kami dalam situasi sulit." Dan menurut Muhammad Riva Maulana yaitu: *“ya bisa dibayangkan seberapa berpengaruh itu simbol simbol yang ada di mobile legend untuk kita bisa berkomunikasi dengan lebih baik dan lebih efektif, apalagi bisa membantu kita untuk melakukan kerja sama tim”*

Hubungan simbol simbol yang ada di game Mobile legends sangat efektif untuk kerja sama tim. Dari wawancara tersebut, terlihat bahwa simbol simbol di game Mobile Legends sangat bisa mempengaruhi dan efektif dalam komunikasi antar sesama tim. Naufal Dzaki menyatakan Bahwa: *“Saya memiliki banyak pengalaman di mana*

proses pembelajaran telah berdampak positif pada kemampuan saya dan tim secara keseluruhan. Misalnya, ketika saya pertama kali mulai bermain, saya mungkin sering membuat kesalahan dalam mengeksekusi strategi atau tidak sepenuhnya memahami peran saya dalam tim. Dari teori Interaksi Simbolik oleh George Herbert Mead (1910). Teori ini menekankan pentingnya simbol-simbol untuk berkomunikasi. Wawancara dengan anggota tim Mobile Legends telah mengungkapkan simbol-simbol tertentu dapat membentuk komunikasi interpersonal. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemenangan dalam bermain game seperti simbol-simbol tertentu:

1. Berkomunikasi dengan simbol menurut Naufal Dzaki: “Pesan teks membantu kami berkomunikasi secara langsung untuk merencanakan strategi atau meminta bantuan saat diperlukan.”
2. Faizurrahman mengatakan: “memang sih simbol-simbol yang ada di fitur mobile legend tuh bisa mewakili apa yang akan kita lakukan, selain itu juga bisa jadi bentuk komunikasi ya.”
3. Sedangkan menurut Muhammad Fauzan: “Emoticon juga sangat penting karena mereka memungkinkan kami untuk mengekspresikan emosi kami dengan cepat.”

Simbol-simbol yang tidak efektif pun juga bisa mempengaruhi kinerja dalam tim, dan informasi yang di dapat pun jadinya tidak sesuai dengan game yang sedang di jalani. Maka pemberian simbol dalam game itu harus efektif untuk bisa menyampaikan informasi yang baik kepada sesama anggota tim. Pemberian simbol yang efektif sangat mempengaruhi informasi yang di berikan seperti wawancara yang peneliti lakukan kepada informan sebagai berikut:

1. Naufal Dzaki

“Ya, tentu. Ada banyak situasi di mana penggunaan simbol-simbol ini telah memberikan hasil positif. Misalnya, ketika kami berada dalam situasi kritis dan harus membuat keputusan dengan cepat, pesan teks yang singkat dan jelas membantu dalam merencanakan strategi atau meminta bantuan dari rekan satu tim.”

Pentingnya proses pembelajaran untuk berkomunikasi dalam tim mempengaruhi kemampuan tim dan kemampuan diri sendiri, tidak akan berjalan lancar apabila tidak terjadi komunikasi yang baik, sehingga proses pembelajaran itu sangat penting di dalam tim maupun diri sendiri. Sehingga proses pembelajaran bisa memperkuat ikatan dan kemampuan tim, Proses pembelajaran juga memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan tim secara keseluruhan. Dengan bermain bersama secara teratur, anggota tim belajar untuk bekerja sama, mengembangkan komunikasi yang lebih baik, dan merencanakan strategi bersama. Mereka mulai memahami peran masing-masing di tim dan bagaimana berkontribusi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian dan wawancara dengan informan tentang “Peran Komunikasi Interpersonal Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang (studi kasus di tim Luminous Antapani)” maka peneliti dapat menyimpulkan tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Peran simbol simbol tertentu dalam membentuk komunikasi interpersonal itu sangat lah penting, peneliti sudah mengeksplorasi peran simbol simbol tertentu, seperti adanya pesan teks, emotikon, dan gerakan karakter dalam membentuk komunikasi interpersonal dalam permainan *Mobile Legends*. Dapat diambil kesimpulan berupa: simbol simbol bisa memfasilitasi komunikasi cepat dan efektif didalam permainan untuk menyampaikan informasi dan emosi kepada sesama anggota tim, simbol simbol pun bisa untuk memberikan suatu dukungan dan motivasi kepada rekan satu tim dalam situasi yang sulit.
2. Simbol simbol tertentu dianggap efektif dalam menyampaikan informasi strategis dengan sesama anggota tim, dengan adanya simbol simbol tertentu seperti contohnya pesan teks “berkumpul” dan “serang” itu bisa menjadi informasi yang strategis yang dilakukan oleh anggota tim kepada anggota tim lainnya, karena jika salah sedikit pun bisa menyebabkan kesalahan dan tidak akan efektif terhadap sesama anggota tim, yang lebih parahnya lagi bisa menjadi kekalahan. Jika simbol simbol tertentu yang sudah berikan pas maka bisa efektif untuk anggota tim, bahkan bisa menjadi kemenangan meskipun dalam keadaan kalah
3. proses pembelajaran dalam game mobile legend mempengaruhi kemampuan anggota tim melibatkan pemahaman lebih tentang mekanisme permainan, karakter dalam game, komunikasi interpersonal yang bagus antara sesama anggota tim, dan strategi yang efektif. Dengan mempelajari aspek aspek tersebut, anggota tim bisa menjadi lebih menguasai permainan, dan bisa lebih berkontribusi untuk tim. Proses pembelajaran yang dilakukan bisa melalui belajar sendiri atau belajar bersama dengan tim. Dengan demikian, proses pembelajaran dalam game *Mobile Legends* memiliki dampak yang baik pada kemampuan anggota tim, ketika anggota tim belajar bersama dan berlatih bersama, maka bisa meraih kemenangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin52rakyatbenteng. 2023. “Sejarah Mobile Legend.” *Rakyat Benteng*. <https://rakyatbenteng.disway.id/read/646580/sejarah-mobile-legend-perjalanan-dari-moba-mobile-yang-disukai> (February 29, 2024).
- Al-Omari, Ruba, Falah Shidaifat, and Mousa Dardaka. 2005. 77 *Life Sciences Castration Induced Changes in Dog Prostate Gland Associated with Diminished Activin and Activin Receptor Expression*. doi:10.1016/j.lfs.2005.03.030.

AW, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta.

Chairunisa. 2022. "Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah Hingga Jenisnya."

<https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>.

Games, Mobile. "Mobile Legends: Bang Bang Live Player Counter."

<https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/>.

Hafied Cangara. 2015. "Pengantar Ilmu Komunikasi." *Pengantar Ilmu Komunikasi* 4(2015): 9–15.

Hanani, Silfia. 2012. "Komunikasi Antar Pribadi_silfia Hanani.Pdf."

Mead, George H. 1910. *Mind Self & Society*.

Nurdin, Ali. 2020. *Teori Komunikasi Interpersonal: Disertai Contoh Fenomena Praktis*. Jakarta : Prenada Media.,2020.

Sugiyono, 2019. 2009. "Prof_dr_sugiyono_metode_penelitian_kuant.Pdf."