

## Table Of Content

<b>Journal Cover</b>	2
<b>Author[s] Statement</b>	3
<b>Editorial Team</b>	4
<b>Article information</b>	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
<b>Title page</b>	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
<b>Article content</b>	8

**Indonesian Journal of Cultural and  
Community Development**

ISSN 2615-6180 (ONLINE)



BROUGHT TO YOU BY

**Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

## Conflict of Interest Statement

The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

## Editorial Team

### Editor in Chief

[Dr. Totok Wahyu Abadi](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

### Managing Editor

[Mochammad Tanzil Multazam](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

[Rohman Dijaya](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

### Member of Editors

[Mahardhika Darmawan Kusuma Wardana](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Sinta](#)]

[Bobur Sobirov](#) ([Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Farkhod Abdurakhmonov](#) ("[Silk Road](#)" [International University of Tourism, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Dr. Nyong Eka Teguh Iman Santosa](#) ([Universitas Islam Negeri Sunan Ampel SURabaya, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

## Article information

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

**Communication Between Gamers in the Mobile Legends Bang Bang Online Game Group (Qualitative Descriptive Study of the WWE Company Mobile Legends Online Game Community)**

*Komunikasi Antar Gamers Pada Kelompok Game Online Mobile Legends Bang Bang (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Mobile Legends WWE Company)*

**Alifian Muhammad Rahmawan Firdaus, alifianrams@gmail.com, (1)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Nur Maghfirah Aesthetika, fira@umsida.ac.id, (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

(1) Corresponding author

**Abstract**

This qualitative research investigates the dynamics of group communication within the online game Mobile Legends: Bang Bang. The study aims to explore how effective communication and positive interactions among players can be fostered within the game, resulting in mutual understanding and cooperation. Employing a case study approach, the researcher conducted interviews with five Mobile Legends: Bang Bang players. Drawing on Laswell's communication theory, which encompasses the elements of who, says what, through which media, to whom, and with what effects, the study highlights the online communication capabilities provided by the game, such as chat and voice note features. Through these features, players can engage in effective online communication without the need for physical meetings. The research findings reveal that Mobile Legends: Bang Bang facilitates the formation of communities, allowing players to establish connections and build relationships beyond the game. The study concludes that despite the presence of in-game noise, the communication among gamers within a group is highly effective, with players predominantly utilizing chat features and symbols during gameplay for efficient communication. After each match, players further engage in voice chat discussions to analyze game outcomes and address challenges faced during gameplay. This research sheds light on the significance of effective communication in online gaming communities and highlights the potential for building strong player connections and fostering positive interactions in virtual environments

## Highlights:

- **Effective communication:** The study highlights the importance of effective communication in fostering collaboration and understanding among players in the online game Mobile Legends: Bang Bang.
- **Communication tools:** The research identifies the significance of chat features and voice chat in facilitating communication and coordination during gameplay and post-match discussions.
- **Building connections:** The findings emphasize the potential of online gaming communities, such as Mobile Legends: Bang Bang, in enabling players to form relationships and establish connections beyond the virtual environment, enhancing the overall gaming experience.

**Keywords:** Group communication, Online gaming, Mobile Legends: Bang Bang, Chat features, Voice chat

---

## PENDAHULUAN

Pada umumnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari campur tangan atau kontribusi manusia lainnya serta memiliki keinginan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Dari masa ke masa perkembangan manusia membuktikan bahwasannya manusia memiliki kebutuhan yang semakin meningkat seiring dengan interaksinya dengan kelompok atau dengan kata lain kebutuhan komunikasi suatu manusia meningkat ketika dalam kelompok, baik itu merupakan perusahaan, insudtri maupun organisasi yang lain. Komunikasi ialah titik pusat dari adanya suatu hubungan, berupa suatu tindakan yang didasarkan atas norma serta nilai sosial yang ada serta diterapkan dalam suatu masyarakat tertentu maupun lingkungan yang lainnya. Komunikasi ialah salah satu aktivitas yang sering terjadi ketika bermasyarakat. Komunikasi memiliki peran yang amat penting di kehidupan bersosial serta bermasyarakat. Jika tidak ada komunikasi, maka dari itu akan memungkinkan terjadinya kericuhan yang disebabkan oleh kesalahpahaman ketika memberi serta menerima pesan maupun informasi. Komunikasi menjadi peran utama terjadinya hubungan yang harmonis ataupun tidak harmonis yang ada dalam suatu kelompok masyarakat. Komunikasi yang terjadi di lingkungan sosial biasanya terjadi antara sesama pribadi ataupun antara perorangan serta kelompok lainnya. Hubungan komunikasi tersebut mempunyai kedudukan yang sangat penting didalam suatu hubungan sosial bermasyarakat. Setiap terjadinya suatu komunikasi antara kedua belah pihak akan menimbulkan suatu umpan balik serta dapat menimbulkan kerja sama yang baik. Komunikasi ialah suatu kegiatan dasar yang dilakukan manusia, adanya komunikasi antar manusia bisa saling terhubung antara satu dengan yang lainnya didalam kehidupan sehari-hari dalam rumah tangga, di pasar, pekerjaan, ataupun dalam suatu lingkungan masyarakat ataupun dimana manusia itu berada. Komunikasi tak dapat dihindari lagi oleh manusia begitupun dalam suatu organisasi maupun lembaga, dengan terbentuknya suatu komunikasi yang baik dalam suatu organisasi dapat menyebabkan organisasi tersebut berjalan dengan lancar sesuai dengan yang akan diharapkan serta akan memiliki keberhasilan yang luar biasa serta beitu pun sebaliknya, apabila komunikasi tak lancar dan tidak baik menyebabkan terdapat keburukan dalam suatu pekerjaan, terlebih lagi akan menimbulkan ketidak teraturan suatu struktur organisasi [1].

Pada buku Nurudin, komunikasi berawal dari kata *communico* yang berarti (berbagi). Selanjutnya, dikembangkan dalam bahasa latin *communis* yang memiliki arti (membuat kebersamaan antara dua orang atau lebih) [2]. Sehingga, komunikasi seharusnya mengandung; (1) Berbagi, (2) kebersamaan ataupun pemahaman, (3) pesan. Maka dari itu, akar kata dari proses komunikasi dapat terjadi apabila memiliki pesan yang dibagikan kepada pihak lain, pesan tersebut memiliki tujuan guna mencapai kebersamaan dalam suatu pemahaman [3]

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian suatu pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran atau media yang mengakibatkan efek tertentu [4]. Di dalam suatu proses komunikasi, dapat terjadi suatu proses penyampaian pesan dari satu ke yang lainnya serta penyampaian pesan tersebut memiliki tujuan tertentu [5].

Model Laswell memuat beberapa unsur diantaranya *Who* (siapa), *Says What* (mengatakan apa), *In Which Channel* (melalui median mana) *To Whom* (kepada siapa), *With What Effect* (efeknya bagaimana)

Komunikasi ini sangat fokus terhadap suatu sistem komunikasi yang dilakukan dalam permainan game online mobile legends bang bang. Dimana komunikasi yang menggunakan fitur chatting serta voice chat yang telah disediakan oleh mobile legends bang bang.

Pada tahun 2000-an, Internet mulai digunakan sebagai media dalam bermain game online. Kehadiran game online di Indonesia muncul pada bulan Maret 2001 yang merupakan game pertama yang dikenal sebagai game sederhana yaitu Nexia Gatme, walaupun ada berbagai macam ragam game online lainnya, seperti olahraga, action, RPG (role playing game) [6]. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, Game Online juga mengalami perkembangan yang pesat pula [7]. Dapat dilihat dari munculnya bermacam-macam jenis permainan online seperti Counter Strike, PointnBlank, Three Kingdom online, DOTA 2 Online, Atlantica Online serta Mobile Legends.

Salah satu komunitas yang dibentuk pada tahun 2016, Warga-Warga Enambelas atau WWE Company yang memiliki 5 (lima) member dan mempunyai peran masing-masing disetiap membeinya. Selain untuk mengisi waktu luang, WWE Company sering mengikuti event turnamen Mobile Legends. Komunikasi yang digunakan adalah komunikasi secara online, sehingga seringkali terjadi kesalah pahaman komunikasi antar kelompok ketika bermain mobile legend [8]. hal ini disebabkan karena sinyal dan kondisi smartphone dari setiap member sehingga strategi yang sudah direncanakan terkadang tidak sesuai ekspektasi para member WWE Company.

*Game online* semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi, sejak adanya *smartphone* dimana *developergame online* membuat *game* yang bisa digunakan pada *smartphone* [9]. *Game* yang biasanya dimainkan *single player* saat ini bisa juga digunakan *multiplayer*. Desain visual, grafis, fitur pada *game online* yang semakin menarik dan seperti nyata menjadi alasan kenapa banyak orang yang memainkannya. *Game online* banyak dimainkan oleh seluruh usia bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari *E-Sport* (bermain *game online*) ini [10].

MLBB atau Mobile Legends Bang Bang, yaitu sebuah custom map, yang selanjutnya disukai banyak orang. MLBB



ialah permainan tim, 5 lawan 5, setiap pemain mengendalikan 1 hero/karakter. Game MLBB merupakan permainan dengan jenis Multiplayer Online BattlenArena (MOBA). MOBA ialah suatu jenis permainan yang mengarah terhadap kerja sama yang mengikutsertakan dua tim atau kelompok yang akan bertanding, setiap tim atau kelompok masing-masing memiliki anggota lima pemain yang harus saling menyalahkan tower serta benteng utama lawan guna memimpin classmen dalam pertandingan. Game MLBB merupakan salah satu dari sekian banyaknya Game Online yang dapat memvalidasi bahwasannya game ini telah menjadi media ataupun sarana manusia untuk berkomunikasi [11].

Para pemain game online mobile legends dapat berkomunikasi melalui fitur text pada chatting dan menggunakan suara dalam fitur voice chat. Dengan adanya fitur chatting dan voice chat pemain bisa menyampaikan serta mendengar informasi dari pemain lainnya tanpa mengganggu jalannya permainan. Fitur voice chat dapat membuat pengguna game online berinteraksi agar strategi game dalam sebuah misi bisa berjalan dengan baik. Namun didalam komunikasi ini memiliki kelemahan atau gangguan untuk berkomunikasi. Kendala teknis seperti gangguan sinyal yang buruk dan kecepatan sebuah internet.

Pada umumnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari campur tangan atau kontribusi manusia lainnya serta memiliki keinginan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Dari masa ke masa perkembangan manusia membuktikan bahwasannya manusia memiliki kebutuhan yang semakin meningkat seiring dengan interaksinya dengan kelompok atau dengan kata lain kebutuhan komunikasi suatu manusia meningkat ketika dalam kelompok, baik itu merupakan perusahaan, insudtri maupun organisasi yang lain. Komunikasi ialah titik pusat dari adanya suatu hubungan, berupa suatu tindakan yang didasarkan atas norma serta nilai sosial yang ada serta diterapkan dalam suatu masyarakat tertentu maupun lingkungan yang lainnya.

Komunikasi ialah salah satu aktivitas yang sering terjadi ketika bermasyarakat. Komunikasi memiliki peran yang amat penting di kehidupan bersosial serta bermasyarakat [12]. Jika tidak ada komunikasi, maka dari itu akan memungkinkan terjadinya kericuhan yang disebabkan oleh kesalahpahaman ketika memberi serta menerima pesan maupun informasi. Komunikasi menjadi peran utama terjadinya hubungan yang harmonis ataupun tidak harmonis yang ada dalam suatu kelompok masyarakat. Komunikasi yang terjadi di lingkungan sosial biasanya terjadi antara sesama pribadi ataupun antara perorangan serta kelompok lainnya. Hubungan komunikasi tersebut mempunyai kedudukan yang sangat penting didalam suatu hubungan sosial bermasyarakat. Setiap terjadinya suatu komunikasi antara kedua belah pihak akan menimbulkan suatu umpan balik serta dapat menimbulkan kerja sama yang baik.

Komunikasi ialah suatu kegiatan dasar yang dilakukan manusia, adanya komunikasi antar manusia bisa saling terhubung antara satu dengan yang lainnya didalam kehidupan sehari-hari dalam rumah tangga, di pasar, pekerjaan, ataupun dalam suatu lingkungan masyarakat ataupun dimana manusia itu berada [13]. Komunikasi tak dapat dihindari lagi oleh manusia begitupun dalam suatu organisasi maupun lembaga, dengan terbentuknya suatu komunikasi yang baik dalam suatu organisasi dapat menyebabkan organisasi tersebut berjalan dengan lancar sesuai dengan yang akan diharapkan serta akan memiliki keberhasilan yang luar biasa serta beitu pun sebaliknya, apabila komunikasi tak lancar dan tidak baik menyebabkan terdapat keburukan dalam suatu pekerjaan, terlebih lagi akan menimbulkan ketidak teraturan suatu struktur organisasi (Liliwari, 2015).

## METODE

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang menggunakan metode penelitian Analisis Komunikasi Kelompok. Teknik dalam memperoleh informan, yaitu key person. Key person digunakan ketika peneliti sudah atau telah memahami informasi sejak awal terkait objek penelitian dan informan penelitian, jadi peneliti sudah dapat menentukan langsung sejak awal siapa dan dimana harus menemukan informan. Lokasi dalam penelitian ini berlokasi di basecamp WWE Company yang bertempat di Kopikimi, Puri Indah Cemengkalang, Sidoarjo.

Peneliti memilih beberapa informan yang dapat merepresentasikan pendapatnya terkait media komunikasi tersebut, informan juga telah memainkan game online Mobile Legends sekitar 6 tahun. Para informan dikumpulkan dalam suatu ruang. Peneliti memilih golongan yang aktif bermain mobile legends selama 5 tahun dan mampu menyampaikan pendapat, asumsi, kelebihan, maupun kekurangan suatu komunikasi kelompok saat bermain game online mobile legends. Peneliti juga mendahulukan informan yang gemar bermain game online mobile legends sejak lama.

Responden yang berjumlah lima orang tersebut memiliki peran dan tugas yang berbeda. Taufiqurrahman atau didalam game online bernama Hong memiliki peran sebagai Marksman. Karakter Marksman didalam game online mobile legends bang bang memiliki peran sebagai penjaga tower di gold lane serta penembak jarak jauh dan karakter yang sangat mematikan ketika late game atau pertandingan dengan durasi yang lama karena damage yang dimilikinya. Berti Yohan atau didalam game online mobile legends bang bang memiliki nama Quista. Ia bermain di sektor tengah peta pada pertandingan sebagai Assasin atau jungler. Karakter assasin atau jungler pada game online mobile legends memiliki damage yang tinggi sehingga berbahaya bagi lawan. Tugas assasin atau jungler didalam game online mobile legends yaitu sebagai pembunuh karena memiliki damage hero yang diterima lawan sangat tinggi. Ikhbal Fajar atau didalam game online mobile legends memiliki nama MEE ini beposisi di

explane sebagai fighter. Karakter hero fighter didalam game online mobile legends bang bang sebagai initiator atau pembuka pertarungan antar team. Selain memiliki burst damage yang tinggi, fighter juga memiliki darah yang tebal sehingga mampu untuk membuka serangan team dan pertarungan antar team. Afdeva Muhammad atau didalam gamenonline mobile legends bang bang bernama Prodigy memiliki peran sebagai Support yang bertugas di sektor tengah peta menemani assasin atau jungler. Karakter hero Support pada game online mobile legends bangbang memiliki burst damage magic yang tinggi, tugas dari support pada pertandingan game online mobile legends bang bang adalah membantu para hero lainnya untuk membunuh lawan. Assegaf Ba'alwi atau didalam game memiliki nama Artemis memiliki peran sebagai Tank. Karakter Tank didalam *game online mobile legends bang bang* adalah hero dengan kapasitas darah yang tebal dan banyak namun damage yang diberikan pada hero tank hampir tidak pengaruh untuk lawan. Tugas tank didalam game online mobile legends bang bang yaitu membuka peta atau maps ketika pertarungan dan melindungi rekan satu teamnya terutama hero Marksman, Support hingga Jungler.

Peneliti menerapkan teknik pengolahan data serta analisis [6]. Dalam wujud reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data yang diaplikasikan oleh peneliti ialah teknik triangulasi. Guna menguji apakah data yang disajikan telah valid ataupun tidak, maka dari itu dibutuhkan teknik keabsahan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Banyak orang yang berminat dengan permainan *Game Online* tersebut. Selain guna mendapatkan para pemenang juga memiliki tujuan mencari teman bagi para pecinta *Game online*. Berawal dari bermain secara *online* bersama banyak teman ataupun dari ajakan teman guna bermain *Game Online* bersama di *game centre* [14]. Hal inilah yang dapat menimbulkan para pemain *game* menjadi semakin berminat dalam menikmati dunia *game* dengan suasana serta ajakan yang berbeda yang awalnya bermain dengan cara *offline* ataupun tantangan bersama musuh yang dapat diatur oleh sistem yang monoton dapat berubah jadi permainan yang sangat interaktif serta sangat menarik untuk terus dimainkan.

*MLBB* atau *Mobile Legends Bang Bang*, yaitu sebuah *custom map*, yang selanjutnya diminati oleh banyak orang. *MLBB* merupakan permainan *squad*, 5 lawan 5, setiap orang memainkan 1 hero/karakter. *Game MLBB* ialah suatu permainan dengan jenis *Multilplayer Online Battle Arena (MOBA)*. *MOBA* merupakan suatu jenis permainannya mengarah pada kerja sama yang mengikutsertakan dua kelompok guna saling bertanding, setiap kelompok masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling merubuhkan tower serta benteng utama lawan guna memenangkan pertandingan. *Game MLBB* merupakan salah satu dari banyaknya *Game Online* yang bisa membuktikan bahwasannya *game* ini telah jadi media ataupun sarana manusia dalam melakukan komunikasi. Setiap pemain diharuskan untuk bermain dalam tim, Dalam satu pertandingan, terdapat 2 tim yang berperang merebutkan daerah kekuasaan yaitu dengan cara merusak *base* tim lawan. Satu Tim memiliki anggota 5 pemain serta biasanya memiliki peran masing-masing dalam tim tersebut. Dimulai dari pembagian peran dalam tim, posisi pemain dalam strategi tim, saling memberi informasi mengenai posisi lawan, perintah-perintah untuk menyerang, serta *back ups*.

*Mobile Legends* memberikan keseruan serta ketegangan yang sama dengan *Game Moba* pada umumnya. Di dalam *Mobile Legends* terdapat 7 divisi *rank* ataupun *tier rank* yang bisa kita capai. *Tier rank* ialah macam-macam tingkatan ataupun level dalam *game Mobile Legends*. Tier-tier *rank* tersebut ialah *Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend*, hingga *Mythic* [15].

Terdapat hal yang paling penting yang harus diperhatikan oleh masing-masing pemain *Mobile legends* ialah mempelajari tipe ataupun role dari masing-masing *hero*. Adapun enam tepatnya tipe *hero* yang dimiliki dalam *Mobile legends* yakni *Fighter, Assassin, Mage, Marksman, Support* serta *Tank*.

Masing-masing dari setiap tipe *hero* ini mempunyai peran masing-masing dalam setiap pertandingan dengan skill ataupun kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, setiap tim membutuhkan kombinasi tipe *hero* yang seimbang guna menimbulkan suatu komposisi tim yang kuat serta berpeluang besar memenangkan pertandingan.

Setiap anggota memiliki peran masing-masing. Ahong sebagai marksman berperan sebagai penembak jarak jauh, berti sebagai assasin berperan sebagai pembunuh lawan dan menghancurkan tower, Asgap sebagai tank berperan sebagai melindungi team dan inisiator team untuk melakukan pertarungan, afdeva sebagai support berperan untuk mengganggu lawan dengan skill dan burst damage yang dimilikinya, dan yang terakhir ikhbal sebagai fighter berperan untuk mengatur formasi dan pemecah formasi lawan.

Menurut para anggota *WWE Company* berpendapat bahwasannya komunikasi kelompok didalam *game online mobile legends bang bang* sangat efektif dan penting untuk mencapai tujuan dan menjalankan strategi didalam permainan *mobile legends bang bang*.

## Pembahasan

Guna menunjukkan perasaan serta suasana hati dari para *gamers* biasanya dengan cara berperilaku secara agresif. Emosi serta perasaan frustrasi diakibatkan kalah dalam permainan tersebut, pemain akan bertindak curang, teman satu tim yang tak bisa bekerjasama dengan baik menyebabkan emosi pemain keluar selanjutnya hal itu yang menyebabkan pemain menggunakan kata-kata kasar ataupun kotor yang diucapkan melalui *Voice Chat* yang ditujukan terhadap pemain lain dalam bentuk komunikasi *transaksional*. Bukan hanya itu, pemain yang mendapatkan perkataan ataupun pesan yang bernada agresif tersebut menyebabkan pemain lain juga melakukan *feedback* dengan nada yang agresif pula. Bentuk pola komunikasi seperti itu yang dapat menimbulkan motif guna berperilaku agresif dalam menggunakan fasilitas *Voice Chat* [16]. Tidak hanya itu *gamers* termotivasi untuk berperilaku agresif fisik seperti memukul serta menendang saat dalam keadaan kesal serta marah pada saat memainkan *game online* tersebut

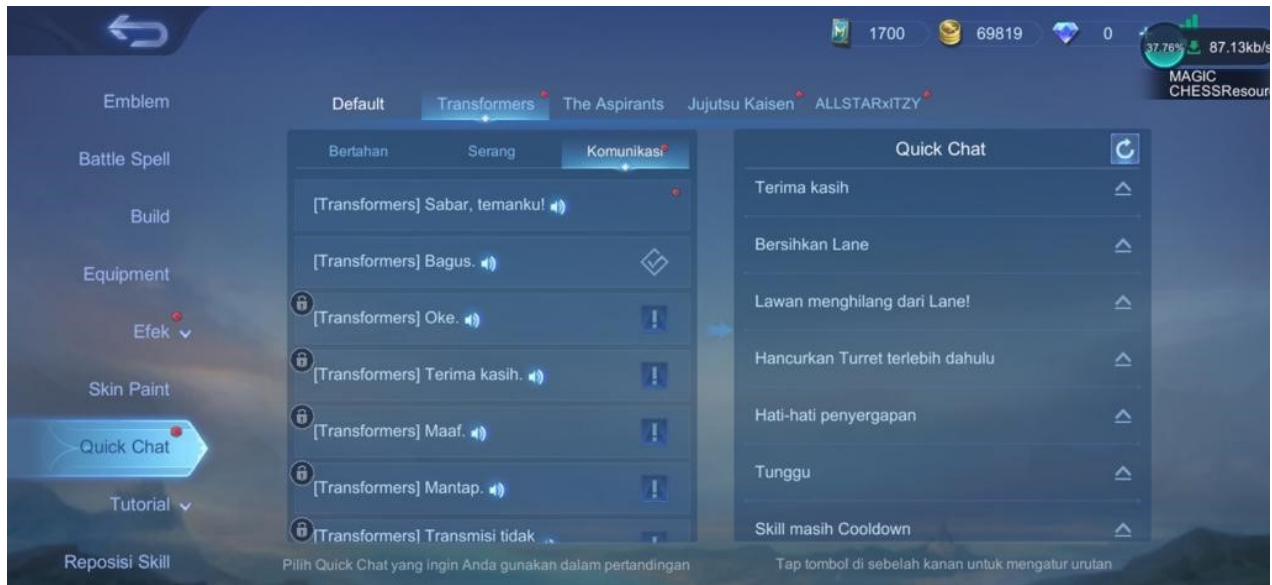


Figure 1. Tampilan fitur Quick chat yang telah tersedia didalam game online mobile legends bang bang



Figure 2. Tampilan fitur quick chat didalam pertandingan game online mobile legends untuk menginformasi menyerang lord



**Figure 3.** Tampilan fitur chatting didalam game online mobile legends bang bang

Pada pembahasan ini, informan menyebutkan komunikasi kelompok yang sudah tersedia didalam game tersebut sangat berguna didalam permainan. Karena ketika didalam pertandingan dibutuhkan komunikasi untuk menyusun strategi pertandingan dalam bertahan atau menyerang untuk memenangkan pertandingan. Didalam arena pertandingan memiliki tiga jalur dalam sebuah peta atau maps mobile legends bang bang yang biasanya dikatakan gold lane, exp lane, dan mid lane. Gold lane biasanya terdapat marksman yang menjaganya, exp lane terdapat fighter yang menjaganya, dan mid lane terdapat tank serta support yang menjaganya. Dan terdapat minion yang dirancang oleh development untuk membantu berjaga disetiap jalur atau peta mobile legends bang bang. Para informan juga mengatakan fitur chatting serta voice note sangat bermanfaat untuk dalam berkomunikasi suatu tim didalam pertandingan mobile legends bang bang [17]. Dengan adanya fitur tersebut para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya tanpa harus berada disatu tempat dan bertatap muka.

Informan mengatakan komunikasi kelompok yang terjadi didalam game online sangat rutin dan berjalan dengan lancar dan hasil komunikasi kelompok antar gamers menimbulkan hasil kepuasan yang terjadi antar sesama gamers sehingga menimbulkan feedback yang baik meskipun sering terdapat noise namun komunikasi kelompok tetap bisa terlaksanakan dengan baik. Para informan lebih dominan menggunakan fitur chat serta simbol-simbol pada fitur mobile legends bang bang karena lebih efektif ketika didalam pertarungan. Setelah permainan berakhir informan berkomunikasi menggunakan fitur voice chat guna berdiskusi hasil pertandingan dan kendala-kendala yang terjadi didalam pertandingan yang sudah dimainkan.

WWE Company bukan sekedar kelompok untuk bermain game online. WWE Company sudah menjadi wadah para informan untuk bertukar cerita tentang kehidupan pribadi [18]. Berawal dari permainan online dan hanya berkomunikasi melalui game online para informan membentuk sebuah komunitas untuk bermain mobile legends bang bang yang bernama WWE Company. Dikarenakan sering terjadinya komunikasi antar pemain terbentuknya sebuah hubungan pertemanan sehingga WWE Company saling mengenal didunia nyata. Setiap seminggu sekali mereka mengadakan kopdar diwarkop Kopikimi yang berlokasi diperumahan Puri Indah, Cemengkalang, Sidoarjo guna mempererat tali silaturahmi dan keharmonisan komunitas tersebut.

## SIMPULAN

Komunikasi ialah suatu kegiatan atau perbuatan dasar manusia, terdapatnya komunikasi manusia bisa saling terhubung antara satu dengan yang lain baik dalam kehidupan sehari-hari di dalam rumah tangga, di pasar, pekerjaan, di dalam suatu lingkungan masyarakat ataupun dimana manusia itu berada. Komunikasi tak bisa dihindari lagi bagi manusia begitu juga didalam suatu organisasi atau lembaga, dengan terdapatnya komunikasi yang baik organisasi akan berjalan lebih lancar sesuai yang akan diharapkan.

Dengan terdapatnya kemajuan teknologi yang sangat pesat menyebabkan sebagian besar orang untuk melakukan komunikasi dimana dan kapan saja. Komunikasi didalam permainan game online mobile legends bang bang sangat berpengaruh dalam keefektifan komunikasi antarnindividu bahkan kelompok baik didalam dan diluar game. Para pemain mobile legends bang bang menganggap dengan adanya fitur chatting dan voice note yang sudah disediakan oleh development mobile legends bisa membantu kelancaran dalam komunikasi saat memainkan game online mobile legends bang bang. Meskipun sering terjadi miskomunikasi saat bermain game online komunikasi kelompok tetap berjalan dengan lancar.

WWE Company merupakan kelompok yang berasal dari dunia maya dengan objek game online mobile legends bang bang hingga saling mengenal didunia nyata karena intens bermain dan berkomunikasi didalam game online mobile legends bang bang.

## References

1. Aestetika, N. M. (2021). Buku Ajar Komunikasi Interpersonal. Umsida Press, pp. 1-106. DOI: 10.21070/2018/978-602-5914-13-3.
2. Abriani, A. I. (2018). Perilaku Pengguna Game Online Mobile Legends (studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo). Kendari: Universitas Halu Oleo.
3. Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), pp. 132-141.
4. Iskandar, N. (2008). Metode Penelitian dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif). Jakarta: Gaung Persada Press.
5. Jalaludin. (2014). Filsafat Ilmu Pengetahuan. Jakarta: PT Rajan Grafindo Persada.
6. Komunikasi Antarpersonal. (2015). Jakarta: Prenadamedia Group.
7. Liliweri, A. (2015). Komunikasi Interpersonal. Jakarta: PI. Adhitya Adrebinan Agung A.
8. Miles, M. B. (2014). Analisis Data Kualitatif. Jakarta: UI Press.
9. Mulyana, D. (2007). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
10. Nurudin. (2017). Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
11. Handayani, L., et al. (2013). Pengaruh model pembelajaran mandiri terhadap kemandirian belajar dan prestasi belajar IPA siswa kelas VIII SMP N 3 Singaraja. Diss. Ganesha University of Education.
12. Pawito. (2007). Penelitian Komunikasi Kualitatif. Yogyakarta: LKIS Yogyakarta.
13. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
14. Dwianda, M. B. (2018). Komunikasi Interpersonal Antar Gamers dalam Interaksi Sosial. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
15. Furqon, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
16. Kurnia, E. (2019). Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi di Universitas Negeri Makassar). Makassar: Universitas Negeri Makassar.
17. Qadri, L. (2019). Pola Komunikasi Game Online (Mobile Legends) (Studi kasus siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sumbawa). Sumbawa, Universitas Teknologi Sumbawa.
18. Trianto, Y. (2019). Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike: Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan. Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi.