

## Pola Komunikasi Kelompok *Gamers* Perempuan pada *Game Online*

Danial Chen<sup>1</sup>, Sinta Paramita<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: danial.915200132@stu.untar.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta\*  
Email: sintap@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal: 09-12-2022, revisi tanggal: 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal: 05-02-2023

---

### **Abstract**

*This research analyzes communication patterns between members of a group of female gamers in the online game Mobile Legends. Then explores social factors, such as friendship or interpersonal relationships, which influence communication patterns during the game. In the context of communication patterns of female groups in the online game Mobile Legends, there are several aspects which can be analyzed to understand the communication dynamics that occur. Groups of women in this game often show different communication characteristics, which involve coordination, strategy, and unique social interactions. Group communication is communication that takes place between a communicator and a group of more than two people. If the number of people in the group is small, which means the group is small, the communication that takes place is called small group communication. However, if the number is large, it means the group is called large group communication. The aim of this research is to examine communication patterns of women's groups in the Mobile Legends game. This research uses a case study method with a qualitative approach based on group communication theory. The results of this research were carried out in four parts, from the four parts the group communication patterns in women were explained in more detail.*

**Keywords:** communication patterns, group communication, online games

### **Abstrak**

Penelitian ini menganalisis pola komunikasi antaranggota kelompok *gamers* perempuan dalam *game online Mobile Legends*. Lalu mengeksplorasi faktor-faktor sosial, seperti persahabatan atau hubungan interpersonal, yang mempengaruhi pola komunikasi selama pertandingan. Dalam konteks pola komunikasi kelompok perempuan pada *game online Mobile Legends*, terdapat beberapa aspek yang dapat dianalisis untuk memahami dinamika komunikasi yang terjadi. Kelompok perempuan dalam permainan ini seringkali menunjukkan karakteristik komunikasi yang berbeda, yang melibatkan koordinasi, *strategi*, dan interaksi sosial yang unik. Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara seorang komunikator dengan sekelompok orang yang jumlahnya lebih dari dua orang. Apabila jumlah orang dalam kelompok itu sedikit yang berarti kelompok itu kecil, komunikasi yang berlangsung disebut komunikasi kelompok kecil. Namun apabila jumlahnya banyak berarti kelompoknya dinamakan komunikasi kelompok besar. Tujuannya dari penelitian ini yaitu untuk meneliti pola komunikasi kelompok perempuan dalam *game Mobile Legends*. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif dengan didasari teori komunikasi kelompok. Hasil penelitian ini dilalui oleh empat bagian, dari ke empat bagian tersebut lebih di jelaskan secara detail tentang pola komunikasi kelompok pada perempuan.

**Kata Kunci:** *game online*, komunikasi kelompok, pola komunikasi

## 1. Pendahuluan

Komunikasi menjadi unsur yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari kita sebagai makhluk sosial. Setiap tindakan dan perilaku kita mencerminkan bentuk komunikasi, sebuah jaringan kompleks yang melibatkan interaksi antara dua makhluk hidup atau lebih. Komunikasi tidak hanya terbatas pada interaksi antar manusia, tetapi juga melibatkan makhluk lain seperti hewan, tanaman, bahkan entitas supernatural seperti jin. Secara luas, komunikasi dapat didefinisikan sebagai berbagi pengalaman, upaya untuk menyampaikan pendapat, menyatakan perasaan, dan kemampuan untuk menyampaikan informasi melalui berbagai saluran media.

Dalam konteks interaksi sehari-hari, pemahaman terhadap etika komunikasi menjadi kunci penting untuk menjaga terciptanya hubungan yang harmonis. Selain itu, komunikasi tidak hanya terjadi antarindividu, tetapi juga melibatkan kelompok. Kelompok, sebagai sekumpulan orang yang memiliki tujuan bersama, menjalani interaksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, saling mengenal, dan memandang satu sama lain sebagai bagian integral dari kelompok tersebut (Mukarom, 2020).

Pola komunikasi, diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan antarindividu dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan, turut memainkan peran penting. Pola komunikasi menciptakan landasan bagi pemahaman yang efektif di antara anggota kelompok, memastikan bahwa pesan yang dimaksud dapat dipahami dengan baik (Rizak, 2018).

Penelitian ini mengarah pada eksplorasi pola komunikasi pada kelompok *gamer* perempuan dalam konteks permainan *online Mobile Legends. Game online*, sebagai permainan video atau komputer yang dimainkan melalui internet, telah menjadi fenomena global dengan pemain dari seluruh dunia. Pada khususnya, *Mobile Legends* telah memikat hati jutaan pengguna sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 2016. Dalam permainan ini, komunikasi tidak hanya terjadi di luar permainan, tetapi juga di dalamnya, menciptakan suatu dinamika yang unik.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan wawasan baru mengenai pola komunikasi yang terjadi di antara para *gamers* perempuan, dengan tujuan mengatasi potensi masalah dalam pola komunikasi kelompok *gamer* perempuan di *Mobile Legends*. Dengan pertumbuhan minat para *gamers* perempuan yang semakin pesat, pemahaman yang lebih baik terhadap pola komunikasi ini dapat memberikan kontribusi positif dalam membangun komunitas gaming yang inklusif dan mendukung.

## 2. Metode Penelitian

Pada penelitian kali ini akan meneliti tentang pola komunikasi kelompok *gamer* wanita (Studi kasus *Mobile Legends*) menggunakan metode penelitian studi kasus, metode penelitian ini dipilih karena sesuai dengan deskripsi bagaimana pola komunikasi yang terjadi pada *gamer* perempuan di *game Mobile Legends*. Studi kasus adalah suatu bentuk penelitian atau studi suatu masalah yang memiliki sifat kekhususan, dapat dilakukan baik dengan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif, dengan sasaran perorangan ataupun kelompok, bahkan masyarakat luas (Thahir, 2017). Dengan metode penelitian studi kasus ini sesuai dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa metode penelitian studi kasus untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi pada *gamer* perempuan.

Pada penelitian kali ini metode yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan metode wawancara. Metode wawancara mendalam. Menurut Putri V. A. (2020) wawancara adalah suatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi secara langsung atau bertanya secara langsung mengenai suatu objek yang diteliti. Wawancara yang dipilih oleh peneliti adalah wawancara bebas terpimpin. Wawancara mendalam adalah metode pengumpulan data di mana peneliti berinteraksi dengan sejumlah informan untuk memperoleh informasi secara lisan melalui dialog. Teknik ini digunakan untuk memperoleh wawasan dari informan yang berkaitan dengan topik penelitian. Peneliti menyusun pertanyaan utama dan garis besar pertanyaan yang serupa untuk digunakan dalam wawancara dengan berbagai informan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang permasalahan penelitian melalui dialog percakapan dengan sejumlah informan.

Pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data dan penyajian data. Reduksi data merupakan metode analisis data yang bertujuan untuk menyempurnakan hasil penelitian dengan mengelompokkan dan menghilangkan data yang tidak relevan, sehingga menghasilkan data terstruktur yang memungkinkan pembuatan kesimpulan. Dalam konteks ini, pada tahap reduksi data, peneliti mengelompokkan data dari wawancara dengan lima *gamer* perempuan yang bermain *Mobile Legends*. Penyajian data dilakukan dengan merangkum ulang informasi dalam bentuk narasi yang didukung oleh argumen yang singkat dan jelas. Proses ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik dari hasil penelitian, yang nantinya dapat digunakan untuk menarik kesimpulan

### 3. Hasil Temuan dan Diskusi

**Gambar 1.** Profil Mizuu



Sumber: *Mobile Legends Bang-Bang*

Mizuu, seorang perempuan, telah aktif bermain *game online Mobile Legends* selama lebih dari tiga tahun lima bulan. Ia adalah penggemar setia *game* ini dan selalu mengikuti berita terbaru serta mengikuti beberapa pemain terkemuka *Mobile Legends* melalui Instagram. Mizuu menyatakan bahwa *Mobile Legends* telah menjadi sarana utama untuk memenuhi kebutuhan hiburannya. Ketika tidak ada aktivitas lain, Mizuu selalu menyempatkan diri memainkan *game online* berbasis mobile ini. Mizuu lebih memilih *Mobile Legends* sebagai sarana untuk menghibur diri daripada menonton televisi.

**Gambar 2. Profil Love Yourself**



Sumber: *Mobile Legends* Bang-Bang

Anggota perempuan bernama *Love Yourself* merupakan pemain lama *Mobile Legends* sejak tahun 2018, sejak awal bermain permainan tersebut. *Love Yourself* juga termasuk penggemar berat *game* ini, aktif mengikuti perkembangan terbaru melalui Instagram, dan mengikuti beberapa pemain terkenal *Mobile Legends*. *Love Yourself* menyatakan bahwa *Mobile Legends* telah menjadi sarana utama untuk mengatasi kebosanan dan memenuhi kebutuhan hiburannya

**Gambar 3. Profil AW**



Sumber: *Mobile Legends* Bang-Bang

Berikut anggota yang ketiga AW merupakan pemain yang baru saja bermain *game Mobile Legends*. AW bermain dari awal 2022 dan cukup tertarik AW mengatakan bahwa *game Mobile Legends* sendiri tidak monoton serta memberikan suasana yang berbeda dari *game* lainnya. Teman-temannya sendiri juga yang mengajak AW untuk bermain bersama itulah yang membuat tidak cepat bosan dengan *game* ini.

**Gambar 4. Profil CINN**



Sumber: *Mobile Legends* Bang-Bang

Anggota lain yang bernama CINN juga merupakan salah satu pemain yang telah lama berkecimpung dalam *Mobile Legends* dan menyaksikan perkembangan *game* ini dari sekadar kesenangan pribadi menjadi fenomena global. Awalnya, CINN memulai perjalanannya sebagai pemain yang hanya bermain secara santai dan ingin mengetahui lebih banyak tentang mekanisme permainan serta karakter yang tersedia dalam *Mobile Legends*. Seiring berjalannya waktu, CINN secara mendalam memahami strategi permainan, menguasai setiap hero, dan menjadi pakar dalam memilih item yang optimal untuk setiap situasi pertempuran. Keahlian bermainnya yang semakin terlatih membuatnya dikenal jago di kalangan rekan-rekan setim dalam squad resis.

**Gambar 5.** Profil Reg Ygy



Sumber: *Mobile Legends* Bang-Bang

Anggota baru yang belum lama bergabung, yaitu Rere, mungkin masih belum sepenuhnya memahami semua aturan permainan dan karakter yang ditawarkan. Meskipun begitu, Rere dengan tekun belajar dan terus mengembangkan keterampilannya. Dia berusaha untuk memahami strategi umum, mencoba berbagai hero, dan menarik pengalaman dari setiap pertandingan. Dalam setiap pertempuran, Rere berusaha menyesuaikan diri dengan gaya bermain tim resis, berusaha bekerja sama, dan meningkatkan kemampuan komunikasinya dengan anggota tim. Meskipun masih baru dalam dunia *Mobile Legends*, semangat belajar Rere tinggi, dan dia selalu siap menerima saran dari pemain yang lebih berpengalaman dan menonton tutorial di platform seperti YouTube.

#### **4. Simpulan**

Kesimpulan dari penelitian berjudul pola komunikasi kelompok perempuan pada *game Mobile Legends* berdasarkan hasil dari wawancara di bagi menjadi empat bagian yaitu Komunikasi di antara anggota kelompok perempuan saat bermain *Mobile Legends* disini komunikasi di antara anggota kelompok perempuan saat bermain memfasilitasi koordinasi dan kesuksesan tim. Keterlibatan aktif mereka dalam berkomunikasi, terutama dalam perencanaan strategi sebelum pertandingan, meningkatkan kemampuan kerja sama tim secara efektif. Fitur-fitur seperti autochat dalam permainan juga memberikan kemudahan dalam menyampaikan sinyal langsung dan informasi krusial kepada rekan tim, memperkuat kerjasama dan kemampuan respons tim secara keseluruhan.

Di bagian selanjutnya perbedaan pola komunikasi antara kelompok perempuan dan kelompok campuran dalam pola komunikasi antara kelompok perempuan dan kelompok campuran dapat tercermin dalam tingkat keterlibatan, fokus pembicaraan, dan dinamika interpersonal. Kelompok perempuan cenderung menunjukkan

keterlibatan yang lebih aktif, mungkin lebih terbuka terhadap pembahasan emosional, dan memiliki fokus pada strategi kooperatif. Di sisi lain, kelompok campuran mungkin mengeksplorasi berbagai topik pembicaraan dan menggabungkan berbagai perspektif dalam diskusi. Meskipun ada perbedaan individual, memahami perbedaan ini dapat memperkaya pengalaman komunikasi dan memperkuat hubungan di antara anggota kelompok, selanjutnya faktor persahabatan dalam pola komunikasi perempuan saat bermain *Mobile Legends* peran hubungan persahabatan sangat signifikan dalam pola komunikasi perempuan ketika bermain *Mobile Legends*. Kolaborasi dan partisipasi aktif di antara anggota kelompok perempuan mencerminkan pentingnya interaksi sosial dalam mencapai tujuan bersama. Komunikasi yang jujur dan bersahabat memperkuat ikatan persahabatan, menciptakan suasana positif selama permainan. Pada akhirnya, faktor persahabatan bukan hanya mempengaruhi dinamika permainan, tetapi juga meningkatkan pengalaman bersama, membentuk tim yang solid dan saling mendukung dalam dunia *game*.

Berikutnya strategi komunikasi yang digunakan kelompok perempuan untuk mencapai kemenangan di kelompok perempuan menggunakan strategi komunikasi yang efektif untuk mencapai kemenangan. Komunikasi yang santai, fokus pada tim tidak begitu serius, dan dukungan emosional menjadi unsur kunci dalam pola komunikasi mereka. Pemanfaatan alat komunikasi seperti discord untuk menyampaikan komunikasi dan informasi secara cepat menciptakan lingkungan yang positif dan kolaboratif. Secara keseluruhan, strategi komunikasi kelompok perempuan bukan hanya tentang penyaluran informasi, tetapi juga mencakup pembangunan kerjasama dan motivasi, yang pada akhirnya mengarah pada kesuksesan tim dalam pertandingan *Mobile Legends*. Rumusan masalah ini terjawab Dari ke empat bagian ini, lewat 4 bagian ini juga peneliti menemukan keselarasan dengan pola komunikasi, teori komunikasi kelompok serta teori CMC (Computer Mediated Communication).

## 5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, narasumber, serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

## 6. Daftar Pustaka

- Mukarom, Z. (2020). *Teori-teori komunikasi*. Bandung: urusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Putri, V. A. (2020). Pembentukan perilaku keagamaan peserta didik di SMPN 30 Padang. *At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 93-100.
- Rizak, M. (2018). Peran pola komunikasi antarbudaya dalam mencegah konflik antar kelompok agama. *Islamic Communication Journal*, 3(1), 88-104.
- Thahir, A. &. (2017). Peningkatkan Konsep Diri Positif Peserta Didik di SMP Menggunakan Konseling Individu Rational Emotive Behavior Therapy (REBT). *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(1), 47-64.