

## Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal *Game Mobile Legends: Bang Bang*

Elvi Valentina, Wulan Purnama Sari  
Elvivalentina@yahoo.co.id

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara

### **Abstract**

*Mobile Legends: Bang Bang game is a type of multiplayer online battle arena (MOBA) game published by Moonton company. This game displays five versus five fighting modes, classic 3-lane battles, and country matches against the country. This study aims to find out how the verbal communication of game players of Mobile Legends: Bang Bang and also to know the non-verbal communication of the game players of Mobile Legends: Bang Bang. In analyzing this study, the author uses the theory of verbal and non verbal communication. The research method used is a qualitative research method with a phenomenological analysis approach. The results of this study indicate that in the Mobile Legends: Bang Bang game there are verbal communication channels in the form of discord, microphone, and voice chat, non verbal communication in the form of sticker, emojis. While the form of verbal communication in the form of mabar (playing together), squad (team or group playing in the game), forms of non verbal communication in the form of special term such as noob, AFK, GG, GGWP, savage, buff, etc.*

**Keywords:** Entertainment, Games, MOBA, Verbal Communication, Non Verbal Communication.

### **Abstrak**

*Game Mobile Legends: Bang Bang merupakan jenis game multiplayer online battle arena (MOBA) yang dipublikasikan oleh perusahaan Moonton. Game ini menampilkan modus pertempuran lima lawan lima, pertarungan classic 3-lane, serta pertandingan negara melawan negara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi verbal pemain game Mobile Legends: Bang Bang dan juga untuk mengetahui komunikasi non verbal pemain game Mobile Legends: Bang Bang. Dalam menganalisis penelitian ini, penulis menggunakan teori komunikasi verbal dan non verbal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis fenomenologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam game Mobile Legends: Bang Bang terdapat saluran komunikasi verbal berupa discord, microphone dan voice chat, komunikasi non verbalnya berupa sticker, emoji. Sedangkan bentuk komunikasi verbal berupa mabar (main bersama), squad (tim atau kelompok bermain dalam game), bentuk komunikasi non verbal berupa istilah-istilah khusus seperti noob, AFK, GG, GGWP, savage, buff, dan sebagainya.*

**Kata Kunci:** Hiburan, Game, MOBA, Komunikasi Verbal, Komunikasi Non Verbal.

## **1. Pendahuluan**

Globalisasi merupakan suatu proses yang mendunia, hasil kecanggihan teknologi salah satunya adalah *smartphone* yang bertujuan untuk mempermudah aktivitas kehidupan manusia salah satunya dalam bidang hiburan. Salah satu contoh hiburan yang banyak digemari saat ini adalah *game online*. *Game online* merupakan sebuah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang

lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. *Game online* yang sedang populer saat ini adalah *Mobile Legends: Bang Bang*. *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang menampilkan modus pertempuran 5 vs 5, pertarungan *classic 3 lane*, serta pertandingan negara lawan negara. *Game* tersebut dipublikasikan oleh perusahaan Moonton. Penulis ingin mengetahui apa saja komunikasi verbal dan komunikasi non verbal yang digunakan pada pemain *game* tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi verbal pada pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* dan mengetahui komunikasi nonverbal pemain *game Mobile Legends: Bang Bang*.

Salah satu penelitian terdahulu dilakukan oleh Azeharie (2015) dengan tema pola komunikasi pedagang dan pembeli di Desa Pare. Hasil penelitian menunjukkan pola komunikasi pedagang dengan pembeli, guru dengan siswa, serta komunitas masyarakat di desa Pare berlangsung secara primer, artinya bertatap muka dan menggunakan bahasa Inggris. *Basic English Course* beroperasi sejak tahun 1976 ternyata memiliki dampak besar dalam kehidupan masyarakat di desa tersebut, perubahan tersebut terlihat dari beralihnya mata pencaharian penduduk yang secara tradisional adalah petani menjadi pemilik kursus bahasa Inggris, menyewakan rumah kos, membuka warung minuman dan makanan, membuka rental sepeda, fotokopi, dan lain-lain. Perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penulis terletak pada perbedaan topik penelitian mulai dari obyek dan subjek penelitian serta perbedaan populasi.

Menurut Soewarno (1980) komunikasi merupakan suatu proses saling berinteraksi atau hubungan saling pengertian satu sama lain antara sesama manusia. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang hanya memakai kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam kata-kata seseorang dapat mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, saling bertukar perasaan dan pemikiran. Komunikasi non verbal adalah komunikasi tanpa kata-kata (Hardjana, 2003).

Menurut As'adi Muhammad (2009) *game* merupakan usaha olah pikiran dan olah fisik yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan baik. *Game online* merupakan *game* yang dapat dimainkan oleh banyak orang, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet (Adams dan Rollings, 2007).

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan dasar metode analisis fenomenologi. Metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu wawancara, observasi (*participant observation*), studi kepustakaan, dan penelusuran data *online*.

Teknik pengolahan dan analisis data yang penulis gunakan adalah teori Miles dan Huberman dalam bentuk pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik keabsahan data yang penulis gunakan adalah triangulasi. Menurut Denzin (2004) triangulasi terdiri dari empat macam yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi penyidikan, triangulasi teori. Dari keempat teknik triangulasi tersebut, penulis menggunakan teknik triangulasi sumber (data) dan

triangulasi teori dalam menguji keabsahan data penelitian yang sedang penulis lakukan.

Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan 4 narasumber yaitu: (1) Noppy Angraeni, berumur 22 tahun dan bekerja di Moonton Indonesia sebagai *Game Operation/ Community Manager*. Anak kedua dari 2 bersaudara yang sangat gemar bermain *game* dari kecil atau bisa disebut sebagai seorang *gamer*; (2) Sapta, berumur 26 tahun dan bekerja di Moonton Indonesia sebagai *Customer Support*; (3) Callista Lawrence, berumur 22 tahun dan bekerja di Wir Global sebagai *Legal Staff*; (4) Willy Winata, berumur 22 tahun, belum bekerja setelah lulus kuliah.

### 3. Hasil Temuan dan Diskusi

Narasumber pertama yang penulis wawancarai adalah Noppy Angreani, narasumber ini berumur 22 tahun dan bekerja di Moonton Indonesia tepatnya sebagai *Game Operation/ Community Manager*. Anak kedua dari dua bersaudara yang sangat gemar bermain *game* dari kecil atau bisa disebut sebagai seorang *gamer*. Narasumber gemar bermain *game* untuk mengisi waktu luang yang bosan. Noppy mulai memainkan *Mobile Legends: Bang Bang* pada awal tahun 2017 pada saat *season 2*, awalnya ia tertarik bermain karena melihat banyaknya iklan yang mempromosikan *game Mobile Legends: Bang Bang* dan juga karena banyak teman-teman yang bermain. Selain bermain *game Mobile Legends*, Noppy juga memainkan sejumlah *game* lainnya tapi sejauh ini menurut dia yang paling seru adalah *game Mobile Legends*, nama *squad* adalah KPK (Kami Pasukan Kroco) dan dia juga termasuk salah satu *Top Player* dalam *game Mobile Legends*.

Narasumber kedua yang penulis wawancara adalah Sapta yang berada di urutan pertama dari sebelah kanan pada gambar 4.11. Sapta ini berumur 26 tahun dan bekerja di perusahaan Moonton Indonesia dengan posisi sebagai *Customer Support*. Sapta mulai bermain *Mobile Legends* sejak *season 2* karena mengikuti temannya. Narasumber tidak bergabung dengan *squad* manapun dengan alasan dirinya sangat malas dengan kewajiban sebuah *squad* yang selalu mengadakan *gathering* selama beberapa minggu sekali. Walaupun sebenarnya narasumber menyetujui jika bergabung dengan sebuah *squad* itu menguntungkan dalam hal menambah kenalan serta pada saat *match* berlangsung sudah saling mengetahui strateginya jadi memiliki kemungkinan lebih besar untuk memenangkan setiap pertandingan.

Narasumber ketiga yang penulis wawancara adalah Callista Lawrence. Perempuan ini berumur 22 tahun dan bekerja di Wir Global dengan posisi sebagai *Legal Staff*. Callista mulai bermain *Mobile Legends* pada awal tahun 2017 pada saat *season 2* menuju *season 3*. Pada waktu itu *game Mobile Legends* ini sedang hits dan banyak dimainkan sehingga membuat Callista penasaran ingin mencoba memainkannya, setelah dicoba semakin lama terasa seru dan menjadi hobi memainkan *game* ini. Sekarang ini narasumber bergabung dengan sebuah *squad* yang bernama Aero hai dan termasuk *Top Player* pada *season 9*. Bagi narasumber, bergabung dengan *squad* akan membuat permainan menjadi lebih seru karena bermain bersama teman yang telah kita kenal satu sama lain yang telah mengerti bagaimana strategi bermainnya dibanding dengan orang baru atau orang asing.

Narasumber keempat yang penulis wawancarai adalah Willy Winata. Willy berumur 22 tahun dan belum bekerja setelah lulus kuliah. Willy merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Narasumber mulai bermain *Mobile Legends* sejak 1 tahun yang lalu saat *season 4*. Awalnya narasumber mulai bermain *game* ini karena semua

teman-temannya bermain *game Mobile Legends*. Sekarang ini narasumber ikut bergabung dengan *squad* yang bernama *White Tim* dan masuk dalam *Top Player* pada season 9. Bagi Willy bergabung dengan sebuah *squad* itu memiliki keuntungan ketika pada saat bermain bersama, permainan akan terasa lebih menyenangkan karena kita telah mengenal satu sama lain anggota timnya, sesama tim juga dapat saling bertukar pendapat dan bermainpun akan lebih cepat karena semua telah paham strateginya masing-masing.

Berdasarkan keempat narasumber di atas yang penulis wawancarai, dapat disimpulkan bahwa komunikasi antar pemain dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* terdapat saluran komunikasi verbal dalam bentuk fitur *microphone*, *quick chat* dan *discord*.

- *Microphone* merupakan sebuah fitur *voice chat* di dalam *game* yang dapat digunakan semua pemain dengan cara menekan tombol aktifnya untuk saling berkomunikasi satu sama lain saat permainan berlangsung.
- *Quick chat* merupakan sebuah fitur komunikasi yang telah langsung tersedia atau tinggal kita pilih untuk dikirimkan kepada semua pemain saat permainan berlangsung untuk saling berkomunikasi serta memberikan arahan saat bermain.

**Gambar 1.** Contoh *Quick Chat*



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sedangkan saluran komunikasi non verbalnya dalam bentuk fitur *sticker* dan emoji. Fitur *sticker* dan emoji dapat mewakili emosi, perasaan dari pemain di dalam *game*. Saluran tersebut hanya digunakan di dalam *game*, diluar *game* juga terdapat saluran pertemuan antar pemain yang dinamakan *gathering*.

- *Sticker* merupakan sebuah simbol (dapat bergerak) untuk mengungkapkan emosi/ perasaan yang ingin diungkapkan antar sesama pemain pada saat permainan berlangsung.

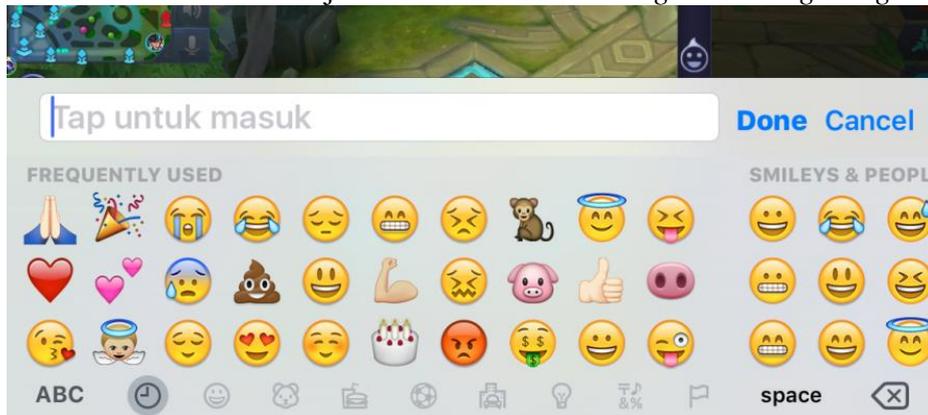
**Gambar 2.** Contoh Sticker dalam *Game Mobile Legends: Bang Bang*



Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Emoji merupakan sebuah *emoticon* untuk mengungkapkan emosi/ perasaan yang ingin diungkapkan antar sesama pemain pada saat permainan berlangsung.

**Gambar 3.** Contoh Emoji dalam *Game Mobile Legends: Bang Bang*



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kemudian bentuk komunikasi verbal pada pemain ini berupa *mabar* (main bersama), *squad* (tim atau kelompok bermain dalam *game*) dan bentuk komunikasi non verbal pemainnya berupa istilah-istilah khusus seperti *noob* (tidak pandai bermain), *AFK* (*away from keyboard*), *GG* (*good game*), *GGWP* (*good game well played*), *savage* (*kill 5 kali dalam 30 detik*), *buff* (penambahan efek kelebihan dari *hero* atau item guna menyeimbangkan *gameplay*), *unbind* (melepaskan kaitan sosial media), *ML-ers* (*fans-fans Mobile Legends*), *farming* (aktifitas menghabiskan *monster* yang ada di *jungle* untuk mendapatkan *gold*), kelomang dan sebagainya. Interaksi antar pemain dalam *game* ini juga dalam bentuk *squad* atau kelompok

- *Squad* merupakan istilah khusus dalam *game* untuk menyebut kelompok. Pemain bergabung dengan *squad* dengan tujuan utama untuk menambah teman dan juga untuk merangkul para pemain *Mobile Legends* agar dapat

secara langsung berinteraksi, berkomunikasi satu sama lain serta komunitas juga dibentuk untuk forum *sharing* tanya jawab.

Temuan lain dalam penelitian ini pemain rela menghabiskan uang sebanyak 8 jutaan untuk membeli *skin hero game*. Bagi pemain, *game Mobile Legends* ini sangat penting maka ia rela menghabiskan uang untuk membeli *skin-skin hero* tersebut, karena *skin hero-hero* tersebut dapat mengeluarkan *skin effect skill* yang keren-keren agar mainnya semakin seru dan semangat. Beliau sangat menyukai *game* ini dikarenakan dapat mengisi waktu-waktu luangnya serta dapat mempertemukan ia dengan orang-orang baru. Bagi pemain, nilai *game Mobile Legends* ini sangat berarti dan bernilai karena disisi lain ia dapat memamerkan *skin hero* yang dimiliki kepada pemain lain dan sangat itu menghibur.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hardjana (2003), yang menjelaskan komunikasi verbal sebagai :

“Komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan. Melalui kata-kata seseorang mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan atau maksudnya menyampaikan kata, data dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat dan bertengkar. Dalam komunikasi verbal itu bahasa memegang peranan penting.”

Maka dapat penulis simpulkan pengertian komunikasi verbal dari hasil wawancara dengan teori adalah sama. Sedangkan menurut pendapat Hardjana (2003) yang menyatakan komunikasi non verbal sebagai:

“Komunikasi yang pesanan dikemas dalam bentuk non verbal, tanpa kata-kata.”

Maka dapat penulis simpulkan pengertian komunikasi non verbal dari hasil wawancara dengan teori adalah sama.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian kualitatif mengenai studi komunikasi verbal dan non verbal pemain *game Mobile Legends: Bang Bang*, dapat dinyatakan bahwa dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* terdapat saluran komunikasi verbal berupa *discord*, *microphone* dan *voice chat*, komunikasi non verbalnya berupa *sticker*, emoji. Sedangkan bentuk komunikasi verbal berupa *main bersama*, *squad* (tim atau kelompok bermain dalam *game*), bentuk komunikasi non verbal berupa istilah-istilah khusus seperti *noob*, *AFK*, *GG*, *GGWP*, *savage*, *buff*, dan sebagainya.

#### **5. Ucapan Terima Kasih**

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta kepada pembimbing yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi dan jurnal ini yaitu Ibu Wulan Purnama Sari S.Ikom., M.SI, dan juga kepada keluarga, sahabat, teman, narasumber penelitian, dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara beserta pihak-pihak lainnya yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini.

## 6. Daftar Pustaka

- Adams & Rollings. (2007). *Fundamentals Of Game Design* (Second Edition). Barkeley, CA: New Riders.
- Azeharie, Suzy (2015). Pola Komunikasi Antara Pedagang dan Pembeli di Desa Pare, Kampung Inggris Kediri. *Jurnal Komunikasi*, Vol 7, No. 2, hal 207-223. <https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/19/40>
- Handaya, Soewarno. (1980). *Pengantar Ilmu Study Dan Manajemen*. Jakarta: CV Haji Mas Agung.
- Hardjana, Agus M. (2003). *Komunikasi Interpersonal dan Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Miles, Matthew B., & Amichael Huberman. (2007). *Analisis Data Kualitatif Buku sumber tentang Metode-Metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, As'adi. (2009). *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta: Power Books.
- Young. (2005). *Massively Multiplayer Role Playing Game (MMPRG)*. Korea: School of Business.