



Komunikasi Interpersonal Antara Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Sibakukek Lubuk Pakam

Muhammad Dimas Rizky Harni Kusuma¹, Muhammad Al Fikri², Aulia Kamal³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding Author : ✉ dimasharni@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine form and communication interpersonal relationship between Mobile Legends game players in the Sibakukek community in Lubuk Pakam. To answer that, this research uses studies field on community behavior in the Sibakukek community in Lubuk Pakam. Data was collected using interviews, observation and methods documentation to be analyzed descriptively-Qualitatively using theory interpersonal communication. The research result show two things; First Interpersonal communication is the most common form of communication in Sibakukek community. This communication appears in verbal and non-verbal form verbal. Non-verbal forms are more dominantly used in game through features chat in the game because its is considered more flexible. Meanwhile, the verbal form worn only when they are outside the game. Second, communication interpersonal relationship between Mobile Legends game players in the Sibakukek community has two obstacles, namely; (1) behavioral barriers, form attitudes or behavior be it form the communcator or the communication; (2) ecological barriers, in the form of interference form the environment during the communication process.

Keywords

Community Interpersonal, Mobile Legends



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang lainnya (khalayak)”. Menurut erelson & Stainer, Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lain-lain. Komunikasi adalah suatu proses yang membuat sesuatu dari yang semula yang di miliki oleh seseorang (monopoli) menjadi di miliki dua orang atau lebih”. komunikasi merupakan suatu proses saling berinteraksi atau hubungan saling pengertian satu sama lain antara sesama manusia. Omunikasi verbal merupakan komunikasi yang hanya memakai kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam kata-kata seseorang dapat mengungkap perasaan, emosi, pemikiran,

gagasan, saling bertukar perasaan dan pemikiran. Komunikasi nonverbal adalah komunikasi tanpa kata-kata (Hardjana, 2003).

Komunikasi dalam kehidupan individu maupun kehidupan bersosial, maka para ahli mengklasifikasikan bidang komunikasi menjadi beberapa tipe. Namun dari sekian banyak jenis komunikasi, yang paling terkenal di masyarakat ada lima tipe yakni komunikasi intrapersonal (komunikasi intrapribadi), komunikasi interpersonal (komunikasi antar pribadi), komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, dan komunikasi massa (Effendy, 2007: P.9).

Komunikasi sangat penting didalam sebuah komunitas game online, karena berhasilnya sebuah komunitas berawal dari cara berkomunikasi dari komunitas tersebut. Salah satu bentuk peran ilmu komunikasi dalam suatu organisasi atau komunitas yaitu untuk mempermudah diskusi dalam berorganisasi. Komunikasi yang efektif akan berdampak baik untuk kemajuan suatu komunitas. Saat komunikasi berjalan efektif, mereka yang terlibat dalam ruang lingkup komunikasi akan dengan mudah memahami apa yang dibicarakan oleh komunikator.

Game online adalah salah satu perkembangan dari game komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara online dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (real time) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. Game online merupakan permainan yang dimainkan secara online yang terhubung dengan jaringan internet. Game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibanding dengan game biasa, karena pemain bisa bermain bersama dengan pemain lain di seluruh penjuru dunia. Salah satu game yang banyak sekali game online yang di mainkan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yaitu permainan mobile legends. Mobile legends adalah sebuah permainan peranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonto, anak usaha dari Bytedance. Mobile legends dimainkan dengan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi dua tim, setiap pemain memiliki satu hero. Tujuan utama permainan ini adalah menghancurkan base lawan.

Berdasarkan observasi awal di lapangan, komunikasi interpersonal dalam permainan Mobile Legends yang dimainkan oleh komunitas Sibakukek, biasanya berlangsung sejak sebelum permainan di mulai, kemudian menjadi lebih kuat di sepanjang permainan bahkan setelah selesai. Komunikasi interpersonal sebelum bermain game dilakukan komunikasi untuk mengkonfirmasi atau mengajak anggota komunitas lainnya bermain game dengan menggunakan media Whatsapp Group Komunitas Sibakukek.

Berdasarkan observasi awal, permainan Mobile Legends oleh para anggota komunitas Sibakukek menunjukkan suatu problem, utamanya berkaitan dengan komunikasi interpersonal para anggotanya. Permainan Mobile Legends memang memacu adrenaline pemainnya, sehingga sering kali mendorong emosi para pemain dari komunitas Sibakukek. Luapan emosi di sepanjang permainan juga menjadikan mereka terbiasa berteriak keras, siapa pun pasti akan kaget mendengarnya. Mereka juga tidak jarang meluapkan emosi dengan mengeluarkan kata-kata kotor, kasar dan makian. Kondisi ini menjadi kebiasaan mereka.

Aktivitas para anggota komunitas Sibakukek berdampak terhadap kehidupan para pemainnya. Di mana mereka terlalu fokus dengan permainan dan menganggap itu sebagai dunianya hingga mengabaikan dunia mereka yang sebenarnya. Pengaruh Baskorotif itu sangat terasa dalam hal pendidikan para anggotanya, di mana sebagian besar di antara mereka adalah mahasiswa, sulit membagi waktu antara bermain dengan aktivitas perkuliahan.

Selain persoalan tersebut, para anggota komunitas Sibakukek juga mengalami permasalahan lainnya. Aktivitas mereka sebagai pemain Mobile Legends berdampak pada kurangnya interaksi sosial mereka dengan orang-orang di luar komunitas mereka, bahkan dengan keluarga dan teman-teman di luar komunitas. Mereka mengakui aktivitas bermain game Mobile Legends bersama anggota komunitas Sibakukek membuat mereka merasa kecanduan. Mereka menyadari bahwa aktivitas bermain game online tersebut berdampak terhadap kehidupan sosial para pemain. Di mana mereka terlalu fokus dengan permainan dan menganggap itu sebagai dunianya hingga tidak memperdulikan orang lain di sekelilingnya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam tentang aktivitas pemain Mobile Legends di Komunitas Sibakukek dengan mengambil fokus pada persoalan komunikasi personal antara anggota pemain Mobile Legends di Komunitas Sibakukek.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, Dengan menggunakan pendekatan deskriptif, yaitu metode penelitian yang memberikan gambaran-gambaran secara lengkap dan cermat mengenai individu atau kelompok tertentu tentang gejala yang terjadi (Koentjaraningrat, 1993 : 89 dalam Fakhurrizi, 2019). Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata - kata tertulis atau lisan dari orang - orang dan perilaku yang diamati (lexy,2000:3). Penelitian deskriptif adalah penelitian digunakan untuk meneliti pada kondisi suatu peristiwa yang

terjadi serta objek atau segala sesuatu yang berkaitan dengan variabel. Selanjutnya dengan kata lain, peneliti akan memberikan gambaran yang jelas dan cermat tentang bagaimana komunikasi interpersonal antar pemain game dalam interaksi sosial.

Adapun jenis pendekatan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai komunikasi interpersonal dalam interaksi sosial. Selain itu, dengan pendekatan kualitatif diharapkan dapat diungkapkan situasi dan permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan permainan magers online ini. Penelitian berlangsung di desa Pasar Melintang Kecamatan Lubuk Pakan Provinsi Sumatera Utara. Dan pula penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2021 sampai selesai. Dalam penelitian ini tentu jelas sumber primer para pemuda-pemuda Sibukakek Lubuk Pakam. Dan data skunder dari penelitian ini adalah artikel-artikel berita yang memuat tentang game Mobile Legends tersebut dan juga berupa buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan sebagian besar merupakan data kualitatif dan teknik analisis menggunakan teknik kualitatif. Teknik ini dipilih peneliti untuk menghasilkan data kualitatif, yaitu data yang tidak bisa dikategorikan secara statistik. Dalam penggunaan analisis kualitatif, maka pengintepretasian terhadap apa yang ditemukan dan pengambilan kesimpulan akhir menggunakan logika atau penalaran sistematis. Analisis kualitatif yang digunakan adalah model analisis interaktif, yaitu model analisis yang memerlukan tiga komponen berupa reduksi data, sajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi dengan menggunakan interactive mode milik Sugiyono (Sugiyono, 2008 : 247).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Persepsi Informan (Pemuda) Komunitas Sibukakek Lubuk Pakam Terhadap Game Mobile Legends.

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus indera. Hubungan sensasi dengan persepsi sudah jelas. Sensasi adalah bagian dari persepsi. Walaupun begitu, menafsirkan makna informasi inderawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga atensi, ekspektasi, motivasi dan memori (Effendy, 1992).

Persepsi yang dimaksud terdiri atas dua bagian, yaitu, persepsi lingkungan fisik dan persepsi sosial. Dalam kaitannya dengan game Mobile Legends,

persepsi lingkungan fisik ini dapat dicermati melalui konstruksi fisik atau aspek aktivitas bermain, Komunikasi Interpersonal di Komunitas Sibukakek. Jika dicermati, sebelum terbentuknya komunitas ini sering sekali bertemu di tempat tongkrongan yang sama dan sering sekali bermain game bersama. Berawal dari coba-coba mengikuti pertandingan maka menjadilah teman satu tim sehingga kekompakan terbentuk untuk memenangkan permainan maka dari itu mereka membentuk sebuah komunitas yang di berinama Sibukakek.

Nama Sibakukekk ini tidak memiliki arti karena Sibakukekk terbentuk dari ketidak sengajaan, berawal dari suka nongrong dan bermain game bersama-sama. Jadi Sibakukek tidak memili arti sama sekali dan mereka juga sering megikuti kompetisi game Mobile Legends yang sering diadakan di lokasi seperti cafe-cafe/chofeshop dan beberapa kali memenangkan pertandingan dengan mendapatkan tropi dan berupa uang tunai. Komunitas ini juga sering membantu orang-orang yang sedang kesusahan seperti beberapa kali uang hadiah turnamen digunakan untuk membantu orang yang sedang kesusahan untuk biaya operasi orang yang terkena tumor, membantu orang yang rumahnya kebakaran dan masih banyak lagi membantu orang lain.

Daya tarik sebuah game pada umumnya terletak pada keseruan dalam beriman dan memenangkan pertandingan merupakan kemenangan bergengsi. Dalam kaitan ini, ada dua kategori untuk mengetahui seberapa jauh permasalahan itu menarik, sebagai berikut: (1) Bentuk Komunikasi di komunitas Sibukakek (2) Hambatan apa saja yang muncul dalam komunikasi.

Bentuk Komunikasi pada komunitas ini seperti yang disampaikan oleh infroman berikut: Menurutnya; berkomunikasi secara langsung tapi kalau di dalam game bentuk komunikasinya pake chat, voiice note dan icon, tetapi ia lebih menyukai berkomunikasi menggunakan voice note”(Wawancara dengan Baskoro tanggal 20/02/2022)

Bentuk komunikasi pada komunitas ini juga di sampaikan oleh satu tim mereka Farouq berkomunikasi melalui whatsapp dan juga Fran biasanya ia menghubungi teman-temannya secara langsung. Ternyata bentuk komunikasi yang digunakan oleh para pemain adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang penyampaian pesan secara langsung atau tatap muka dengan individu lainnya, dengan beberapa efek dan umpan balik. Bentuk komunikasi kepada pemain sangat diperlukan agar informasi yang ingin disampaikan kepada para pemain dapat tersampaikan dengan jelas dan tepat sasaran sehingga dapat di terima oleh teman-teman dengan baik dan mendapatkan respon yang positif.

Komunikasi antar pemain dalam komunitas game online Mobile Legends terdapat saluran komunikasi verbal dalam bentuk fitur 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. Seperti kata Baskoro kalau di dalam game media mereka untuk berkomunikasi menggunakan chat, voice note dan icon lainnya yang ada di dalam game, sama dengan furqoun menjelaskan jikalau tidak di tempat yang sama mereka berkomunikasi menggunakan chat atau telpone.

Motif Hambatan Pemuda di Komunitas Sibukakek Dalam Berkomunikasi Sesama Tim

Hambatan komunikasi dapat terjadi pada semua konteks komunikasi baik itu komunikasi interpersonal, komunikasi antar pribadi, komunikasi massa, komunikasi kelompok. Hambatan dapat terjadi dalam berbagai konteks komunikasi menyebabkan komunikasi menjadi tidak efektif. Berikut adalah jawaban hasil wawancara dengan para informan mengenai hambatan yang muncul pada saat berkomunikasi di lingkungan masyarakat: "kalau hambatan pasti ada bang ya baik itu dari lingkungan ataupun dari orangnya bang dengan contoh ada teman yang tidak bermain bersama tetapi mengajak ngobrol maka dari itu membuat pemain tidak fokus dan juga pada jaringan internet yang sangat lemot (Wawancara dengan Baskoro, tanggal 20/02/2022).

Hambatan-hambatan inilah yang menjadi persoalan pada komunikasi interpersonal para pemain game tetapi pemain selalu mencari solusi terbaik dalam menghadapi kendala-kendalanya. Tentunya program-program tersebut harus dapat membentuk citra yang positif. Dengan mempengaruhi opini publik sebagaimana yang sangat diharapkan oleh pemerintah desa. Dalam penyebarluasan informasi kepada masyarakat maka terdapat hambatan yang dapat mengganggu penyampaian informasi tersebut. Hambatan-hambatan tersebut dapat dibedakan menjadi tiga menurut Dedy Mulyana sebagai berikut: (Deddy, 2010, P.117)

- a) Hambatan Teknis, hambatan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya penguasaan teknik atau metode untuk menyampaikan pesan tidak sesuai.
- b) Hambatan Semantik, hambatan ini disebabkan oleh kesalahan komunikator dalam menafsirkan bahasa untuk memberikan pesan yang akan di sampaikan kepada masyarakat. Kesalahan tersebut dapat berupa kata-kata, kalimat ataupun kode yang digunakan.

- c) Hambatan perilaku, hambatan ini disebabkan oleh sikap ataupun perilaku baik itu dari komunikator maupun komunikan.

Pemain game harus mampu mengatasi hambatan tersebut dengan mencari solusi terbaik agar komunikasi dapat tersampaikan. Setiap komunikasi tentunya memiliki kepentingan baik untuk diri sendiri ataupun untuk orang lain. Berikut adalah jawaban dari para informan mengenai seberapa penting komunikasi di dalam semua permainan game mobile legend:

Komunikasi di dalam komunitas sangatlah penting untuk kepentingan bersama dan untuk keberhasilan bersama. tentunya setiap komunikasi memiliki tujuan. Setiap komunitas juga memiliki tujuan tersendiri dan setiap tim dalam permainan game tentunya memiliki tujuan. Berikut hasil jawaban para informan mengenai tujuan komunikasi di sebuah komunitas Sibakukekk game mobile legend: seperti menurut Baskoro dan kawan kawan komunikasi sangatlah penting baik di game maupun di luar game, komunikasi antar pemain itu ya dapat mengatur strategi untuk mengalahkan lawan.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa Dalam berbagai upaya untuk mencapai sesuatu tentu tidak akan terlepas dari kendala-kendala yang akan terjadi yang membatasi segala tindakan yang akan dilakukan. Namun untuk mendapatkan solusi dan bagaimana cara yang tepat menyikapi berbagai kendala yang ada tentu saja dengan identifikasi, dalam penelitian ini peneliti menemukan kendala-kendala yang membuat upaya komunikasi dapat berjalan dengan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa: Pertama, komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi paling umum dalam komunitas Sibakukek. Komunikasi ini muncul dalam bentuk verbal maupun non verbal. Bentuk non-verbal lebih dominan dipakai dalam permainan melalui fitur chatting dalam game karena dianggap lebih fleksibel. Komunikasi non-verbal lebih sering terjadi dalam komunikasi secara langsung atau face to face.

Sebabnya, dalam komunikasi menggunakan media digital, komunikasi non-verbal seringkali tidak mungkin dilakukan. Contohnya ketika seseorang sedang chatting, tidak mungkin seseorang bisa melihat ekspresi wajah lawan bicara seseorang atau mendengar intonasi suaranya. Karena keterbatasan ini pula komunikasi non-verbal sering menimbulkan kesalahpahaman. Contohnya, terkadang ada orang yang menggunakan emoji secara tidak tepat. Misal seseorang salah mengirim emoji marah padahal sebenarnya dia ingin mengirim

emoji tersenyum yang terletak di sebelahnya. Hal ini bisa menyebabkan orang yang dikirim pesan menjadi salah paham dan ikut marah.

Sedangkan bentuk Komunikasi verbal berupa kata-kata yang diucapkan langsung (berbicara) bisa dilakukan secara langsung (face to face) atau dengan perantara media, contohnya berinteraksi menggunakan sosial media atau telepon genggam. dan di game hanya digunakan ketika mereka berada di luar permainan.

Kedua, komunikasi interpersonal antara pemain game Mobile Legends dalam komunitas Sibakukek memiliki dua hambatan utama. Masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Faktor hambatan perilaku, hambatan perilaku ini muncul dari sikap atau perilaku baik itu dari komunikator atau komunikan. Komunikan yang menahan emosi membuat berkomunikasi tidak lagi focus dan berkomunikasi tidak lagi efektif. (2) Faktor hambatan ekologis, faktor ini berupa gangguan dari lingkungan selama proses komunikasi berlangsung. Hambatan ekologis ini terjadi karena gangguan lingkungan selama proses komunikasi berlangsung Untuk memfokuskan si komunikan maka komunikator harus mengulang pembicaraanya kepada si komunikan agar komunikasi berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adstrid, Susanto Phil. 1980. Komunikasi Teori Dan Praktek. Bandung: bina cipta.
- Adams & Rollings. (2007). Fundamentals Of Game Design (Second Edition). Barkeley, CA: New Riders.
- Bambang, A.S. 2014. Perbedaan Model Dan Teori Dalam Ilmu Komunikasi dalam HUMANIORA VOL 5 NO 2. Jakarta : Universitas Bina Nusantara.
- Bimo, Walgito. 2007. Psikologi Kelompok, Yogyakarta: Andi Offset.
- Basrowi. 2014. Pengantar Sosiologi. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Effendy, onong uchjiyana. 2006. Pengantar Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek. Bandung: remaja rosdakarya.
- Fajar ,Giandi Ahmad. Perilaku pecandu game online dengan menggunakan game online, ejurnal Mahasiswa Padjajaran. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/aerticle/download/745/791>. diakses 10 februari 2018
- Fakhrurrazi. 2019. "Manajemen Redaksi Pada Portal Berita Wwww. Lpmdinamika. Co Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Kampus Bagi Mahasiswa UINSU". Medan : Uin Sumatera Utara.
- Hardjana, Agus M. 2003. Komunikasi Interpersonal dan Komunikasi Antarpribadi. Yogyakarta: Kanisius.

- Marisson. 2013. Teori Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana Prenada Media Grub.
- Mulyana, Deddy. 2015. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: remaja rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2007. Ilmu Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putra, Febriyanto Pratama. 2012. " Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#.". Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pratiwi, Nindi. 2017. "Pola Komunikasi Interpersonal Guru Dengan Siswa Dalam Membentuk Kemandirian Siswa Sekolah Luar Biasa Pondok Kasih Medan". Medan : Universitas Medan Area
- Samova, Larry A dan E.pofler Richard. 1991. Communication Between Cultures Belmont. California: Wadsworth
- Saodah, work. Et. Al. 2004. Teori Teori Komunikasi cet 1. Kuala lumpur: PTS publications & distributors SDN BHD.
- Sugiono. 2015. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: alfabeta.
- Wijaja. 2000. Ilmu Komunikasi Pengantar Studi. Jakarta: PT. Rieneka Cipta.