
ANALYSIS OF THE ROLE OF MOBILE LEGENDS ONLINE GAMER'S GROUP COMMUNICATION IN THE X-COA SQUAD IN UJUNA DISTRICT, PALU CITY

ANALISIS PERANAN KOMUNIKASI KELOMPOK GAMER'S ONLINE MOBILE LEGENDS PADA SKUAD X-COA DI KELURAHAN UJUNA KOTA PALU

HADI DJAYA SASMITA

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tadulako

E-mail: hadidjsasmita@gmail.com

Naskah diterima: 17 September 2019 Naskah diterbitkan: 21 Desember 2020

ABSTRACT

This research aims to find out the role of online mobile legends gamer's group communication in the X-coa squad in Ujuna Village, Palu City. This research uses the Beal, Bohlen, and Raudabaugh model of the role of group members, namely group tasks, group maintenance and individual. The informants in this study were 3 people consisting of the squad leader, active squad members and members who had left the squad using a purposive sampling technique, namely determining the criteria determined by the researcher. The data analysis technique in this research uses qualitative data analysis techniques. Using observation, interviews and documentation methods. The results of this research show that the role of mobile legends online game group communication in the X-coa squad occurs while playing games and outside of playing games. In the role of group communication when playing games, open communication occurs. Supported by voice conversation features and instant messages, members are free to communicate the messages they want to convey. However, the message delivery feature provided does not make the communication climate warm when playing games. This is because conflicts often arise due to gamers' behavior, such as playing uncoordinatedly, not providing enough information when there is a lag, not following established rules, the lack of a leader's role in providing understanding about the use of terms in the game, which then triggers rude and impolite language when delivering message. Outside of playing games, the role of squad leader is quite good with the use of communication media in the form of WhatsApp to maintain relationships between fellow members. However, this squad also did not avoid problems because the essence of the conversation that was built in the group was mutually criticizing and inciting each other. Apart from that, problems when playing games are often carried over into their conversations when they are not playing games because there is no resolution provided when conflicts arise between players in the X-coa squad.

Keywords: Group Communication, Online Games, Mobile legends, X-coa Squad

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan komunikasi kelompok *gamer's online mobile legends* pada skuad *X-coa* di Kelurahan Ujuna Kota Palu. Penelitian ini menggunakan Teori peranan anggota kelompok model Beal, Bohlen, dan Raudabaugh yaitu Tugas kelompok, pemeliharaan kelompok dan individual. Informan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang terdiri dari pemimpin skuad, anggota aktif skuad dan anggota yang telah keluar dari skuad dengan teknik purposive sampling yakni menentukan kriteria-kriteria yang ditentukan peneliti. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peranan komunikasi kelompok *game online mobile legends* pada skuad *X-coa* terjadi saat bermain *game* dan di luar bermain *game*. Dalam peranan komunikasi kelompok saat bermain *game* bahwa terjadi komunikasi yang bersifat terbuka. Dengan didukung oleh fitur percakapan suara serta pesan cepat, membuat para anggota bebas untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikannya. Namun adanya fitur penyampaian pesan yang disediakan tidak serta menjadikan iklim komunikasi saat bermain *game* menjadi hangat. Hal ini dikarenakan sering timbul konflik akibat perilaku *gamers* seperti bermain dengan tidak kompak, kurang menginformasi apabila terjadi *lag*, tidak mengikuti aturan yang ditetapkan, kurangnya peranan leader untuk memberi pemahaman tentang penggunaan istilah dalam *game*, yang kemudian memicu adanya bahasa kasar dan kurang sopan saat penyampaian pesan. Di luar bermain *game* peranan pemimpin skuad sudah cukup baik dengan pemanfaatan media komunikasi berupa *whatsapp* untuk menjaga hubungan antar sesama anggota. Namun skuad ini juga tidak terhindar dari masalah karena esensi percakapan yang dibangun dalam grup tersebut saling mencela dan menghasut satu sama lain. Selain itu seringkali masalah saat bermain *game* terbawa dalam percakapan mereka ketika tidak bermain *game* karena tidak adanya penyelesaian yang diberikan ketika timbul konflik antar para pemain dalam skuad *X-coa*.

Kata Kunci: Komunikasi Kelompok, Game Online, Mobile Legends, Skuad X-coa

A. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat karena hampir seluruh aktifitas manusia dilakukan dengan berkomunikasi termasuk saat bermain *game online*. Permainan *Game Online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan yakni internet. Dalam era globalisasi saat ini Internet menjadi sebuah kebutuhan dimana setiap orang dengan mudah terkoneksi satu sama lain. *Interconnection network* atau lebih dikenal dengan istilah *network* mulanya diciptakan oleh Robert Taylor sebagai kepala pemroses informasi di *Defense Advance Reaserch Project Agency* (DARPA). Internet kemudian mulai dikembangkan pada tahun 1960 dan berhasil diselesaikan pada tahun 1969 yang saat itu bernama ARPANET (Vivian, 2008 : 84).

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet diindonesia pada tahun 2016 mencapai 132,7 juta jiwa. Angka tersebut naik dibandingkan dengan dari 88,1 jiwa ditahun 2014. Menurut ketua APJII penyebab perkembangan ini adalah mudahnya mendapatkan *smartphone* atau perangkat genggam. (*sumber: tekno.kompas.com*).

Internet mulai digunakan untuk media bermain *game online* pada tahun 2000-an. *Game online* menjadi fenomena yang terjadi hampir diseluruh belahan dunia bahkan sampai indonesia. Awal kemunculan *game online* di Indonesia adalah pada tahun 2001, ditandai munculnya *game Nexia, Redmoon*, dan

Laghaim. Ada juga jenis *game online* dapat dimainkan secara ramai-ramai disebut dengan *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). Dalam *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, Pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bisa berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan. Contoh MMORPG adalah *RF online, Dragon Nest, Ran Online, Ragnarok Online, Atlantica Online, Perfect World*.

Pada masa perkembangan *game online* yang memasuki Indonesia terakhir, dari tahun 2008 hingga sekarang ditandai dengan banyaknya *game online* yang masuk ke Indonesia. Pada masa ini warnet-warnet telah menjamur dimana-mana dan pemain-pemain telah merajalela yang kemudian membuat *game online* yang masuk ke Indonesia pun menjadi beragam jenisnya seperti *Pointblank, Freestyle*, hingga yang terpopuler ditahun 2017 ini yakni *Game online Mobile Legends*. (*sumber: <http://www.duniaku.net>>Game*)

Fenomena *game online* semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi. Semenjak adanya ponsel pintar, *developer game online* mulai membuat *game* yang dapat dimainkan dengan *smartphone*. *Game online* adalah salah satu jenis hiburan baru berbentuk virtual yang tidak hanya merambat pada kalangan remaja, tetapi juga sampai ke kalangan orang dewasa yang gemar

memainkan *game online*. Fenomena *Game online* seperti menjadi gaya hidup tersendiri di kalangan para *gamers* dan menjadi salah satu bentuk penggunaan internet yang semakin variatif. Karena semakin maraknya *gamers* yang handal memainkan *game online* di Indonesia baik dari kalangan pria maupun wanita maka AGI (Asosiasi Game Indonesia) menetapkan tanggal 8 Agustus sebagai hari game Indonesia (<https://harigameindonesia.com>).

Salah satu dampak dari maraknya perkembangan *game online* yang kemudian melahirkan para *gamers* yang handal memainkan *game online* adalah turut terbentuknya komunitas-komunitas atau Skwad *game* di Indonesia termasuk salah satunya adalah kelompok atau Skwad *X-coa* yang berada di Kota Palu Kelurahan Ujuna dimana Skwad *X-coa* juga memainkan *game online Mobile Legends*. Skwad *X-coa* ini dibentuk oleh Agus yang merupakan pemimpin dalam skuad. Menurut Agus, Skwad *x-coa* yang ia bentuk bertujuan untuk mengumpulkan teman-teman yang memiliki hobi yang sama. Selain itu guna menjalin silaturahmi antar sesama *gamers* lainnya jika ada pertandingan yang diadakan.

Game online mobile legends ini menjadi sangat populer ditahun 2017 ini dan menjadi *game online* dengan unduhan terbanyak yakni mencapai 50 juta unduhan dalam data *Playstore Google*. *Game* ini merupakan jenis *game* bergenre Moba (*Multiplayer online battle arena*), di mana pemain memainkan satu karakter avatar dalam game dan harus mengutamakan kerjasama tim dan strategi yang bagus untuk menghancurkan tower lawan untuk mencapai

kemenangan. Ada beberapa tingkat kedudukan pada *game online mobile legend* ini yaitu tingkat *Warrior*, tingkat *Elite*, tingkat *Master*, tingkat *GrandMaster*, tingkat *Epic* dan tingkat *Legend*. Dalam penjelasan *Playstore* bahwa minimal usia *gamers* yang memainkan *game online mobile legends* ini ialah usia 12 tahun. (sumber: *PlayStore Google, Game Mobile Legends: Bang-bang*)

Game online bergenre MOBA seperti *mobile legends* sebenarnya sudah ada semenjak adanya *game Dota*. Namun *mobile legends* menjadi jenis *game* genre yang sangat populer. Dengan *gameplay* yang sangat mudah maka seorang yang tidak memiliki dasar bermain genre MOBA juga akan mudah memainkan *game mobile legends*. Dalam *game mobile legends* terdapat beberapa mode bermain seperti *Match up*, *Ranked*, *Brawl mode*, dan *VS*. Selain dari itu terdapat pula fasilitas *chatting* bagi tim maupun *chatting* dengan musuh. Selain itu terdapat pula fasilitas *chat* suara untuk memudahkan komunikasi antar anggota *gamers* yang berjauhan. Akibat kepopuleran *game online mobile legends*, *game clash of clans* tergusur dari puncak *Top Grossing* dan *Top free Play Store Android*. (sumber: techno.okezone.com).

Penulis mengambil *game online mobile legends* sebagai objek penelitian dikarenakan *game online* ini menjadi *game* yang sangat populer ditahun 2017 ini. Ini terbukti dengan semakin bertambahnya peminat *game online* ini yang telah melebihi angka 50 juta dan terus bertambah yang diklaim terdapat 100.000 unduhan setiap harinya. (sumber: <http://.detik.com>inet>games>news>)

Dalam pra observasi wawancara yang penulis lakukan pada salah satu *gamers* dalam Skuad *X-coa* yang bernama Rizal, banyak event besar yang kemudian hadir karena populernya *game mobile legends* ini. Event ini dapat diketahui oleh para *gamers* dari sistem pesan yang tersedia pada fitur *game mobile legends. South Asia Cup (MSC) 2017* yang berlangsung tanggal 1 sampai 3 september 2017 merupakan salah satu yang terbesar dari event *mobile legends*. Kontes yang diadakan di Jakarta ini tidak hanya menghadirkan *gamers* handar asal Indonesia tetapi juga dari luar negeri seperti tim dari Thailand, Filipina dan juga negara tetangga lainnya yang ikut dalam kompetisi MSC 2017. Dan event yang terbaru dari populernya *game mobile legends* yaitu *Event Mobile Legends* dan *MAXited Telkomsel* yang akan diadakan di empat kota besar di Indonesia.

Dalam pra observasi yang juga penulis lakukan, diketahui bahwa Skuad *X-coa* yang memainkan *game online mobile legends* dibentuk oleh Agus Lotong yang juga merupakan *Leader* skuad *X-coa* dalam *game online mobile Legends*. Menurut Agus anggota dalam skuad *X-coa*, bahwa skuad *X-coa* ini sudah lama terbentuk semenjak adanya *game clash of clans*. Dalam skuadnya sering terjadi bentrok antar *gamers*, baik anggota yang telah lama menetap maupun anggota yang baru bergabung. Bentrokan ini sering memicu permusuhan antar sesama anggota *gamers* dalam skuadnya. Tidak jarang ada bahasa yang kurang layak digunakan saat bermain *game*, sering membuat sesama anggota dalam Skuad tersinggung hingga kemudian terjadi saling bully. Dikatakannya pula bahwa sudah

sekitar 9 orang dalam Skuad tersebut yang memilih keluar karena tidak nyaman tergabung dalam Skuad *X-coa*.

Mengetahui seringnya terjadi bentrokan dalam skuad *X-coa* ini, peneliti kemudian tertarik untuk melakukan penelitian tentang peranan komunikasi kelompok dalam Skuad *X-coa* dikarenakan pada dasarnya *gamers* dalam suatu skuad semestinya harus saling menghargai setiap anggotanya, tidak boleh terjadi perselisihan dan bentrokan. Selain itu *game online* yang harusnya menjadi sarana hiburan guna menjalin keakraban tidak harus menjadi pemicu aksi saling memaki ketika bermain dalam dunia maya. Disini peranan komunikasi kelompok menjadi sangat penting agar setiap anggota dalam skuad *X-coa* bisa saling menghargai dan menyatu membangun skuad yang lebih solid.

B. Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi oleh Roger (1986) dirumuskan sebagai peralatan perangkat keras, struktur - struktur organisasional, dan nilai-nilai sosial dengan mana individu-individu mengumpulkan, mengolah dan saling bertukar informasi dengan individu lain (Nasution,1989:5). Kemajuan teknologi telah menawarkan bungkahan sumber-sumber informasi dan komunikasi yang amat luas yang pernah dimiliki umat manusia. Kemajuan teknologi yang terjadi dengan pesat memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi serta saling bertukar informasi hamper tanpa batas. Beberapa keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam

berhubungan satu sama lainnya kini dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai sarana komunikasi mutakhir. Dengan penggunaan satelit misalnya, hampir tidak ada lagi batas jarak dan waktu untuk menjangkau khalayak yang dituju dimanapun dan kapan saja diperlukan.

Bell (1979) menyederhanakan perkembangan komunikasi dengan menyebutkan empat revolusi yang terjadi dalam hal manusia berhubungan satu sama lain, yakni: (1) kemampuan manusia berbicara dalam berkomunikasi antara seorang dengan lainnya, merupakan suatu komponen yang harus ada dalam kelengkapan atribut yang memungkinkan kelompok-kelompok manusia bisa bekerjasama dan berkembang; (2) ditemukannya tulisan. Parker (1973) mengutip seorang ahli komunikasi Innis, yang menyatakan memungkinkan terpeliharanya struktur sosial di wilayah-wilayah kecil di Mesir kuno pada zaman itu. Lalu dengan ditemukannya *papyrus* (asal mula kertas dan tempat menulis) dan alat transportasi perahu, maka pemerintah dimasa itu dapat memelihara integritas masyarakat disepanjang lembah Nil; (3) Percetakan. Meningkatkan cara-cara dan kemudahan bagi manusia untuk saling berhubungan dengan menyampaikan sesuatu. Percetakan telah berfungsi sebagai basis bagi menyebarnya kemampuan melek huruf dan merupakan pondasi untuk terselenggaranya aktifitas pendidikan secara masa; (4) hubungan jarak jauh (telekomunikasi) tahap dimana ditemukannya berbagai sarana yang memungkinkan manusia berhubungan satu sama lain tanpa harus terhalang oleh factor-faktor jarak, kecepatan

dan bahkan waktu. Kemajuan teknologi ini sering juga disebut sebagai masa teknologi elektronik (Nasution, 1989: 9-10).

Menurut Rowe dalam Sukoco (2006:63) teknologi komunikasi adalah sebagai komunikasi yang menggunakan peralatan elektronik. Adapun Quible dalam Sukoco (2006:63) mendefinisikannya sebagai transmisi informasi yang menggunakan teknologi telepon. Teknologi komunikasi menyangkut transmisi suara, data dan gambar dari suatu lokasi ke lokasi yang lain. Sebelum komputer ada, teknologi komunikasi hanyalah komunikasi suara melalui telepon. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, teknologi komunikasi telah berkembang melalui bermacam-macam media, *chanel* dan format yang membuat teknologi komunikasi (telekomunikasi) menjadi sistem multimedia lebih lanjut.

Teknologi komunikasi adalah perangkat keras dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan saling menukar informasi dengan individu-individu lain. Teknologi komunikasi adalah alat teknologi komunikasi yang dilahirkan membawa nilai-nilai yang berasal dari struktur ekonomi, sosial dan politik tertentu, teknologi komunikasi meningkatkan kemampuan indra manusia terutama kemampuan mendengar dan melihat. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi komunikasi adalah komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media komunikasi yang menggunakan peralatan elektronik dan elektromagnetik yang

bermanfaat untuk mendapatkan informasi pada waktu yang tepat, dan data secara *realtime*.

Pada mulanya internet dikembangkan oleh Pentagon pada tahun 1960-an. Internet merupakan system hubungan jarak jauh dari berbagai jaringan komputer yang dihubungkan melalui modem atau telepon. Internet Abad ke-20 dapat digambarkan sebagai 'zaman pertama media massa. Abad ini juga ditandai dengan berubahnya ketakjuban maupun ketakutan atas pengaruh media massa. Walaupun terjadi perubahan yang besar dalam lembaga dan teknologi media serta dalam masyarakat sendiri dan juga munculnya 'ilmu komunikasi', perdebatan publik mengenai signifikansi sosial yang potensial dari 'media' sepertinya tidak terlalu berubah. Penggambaran isu yang muncul selama dua atau tiga dekade awal pada abad ke-20 lebih dari sekedar kepentingan sejarah dan pemikiran awal memberikan poin rujukan untuk memahami masa kini (McQuail, 2011:56).

Internet (*Interconnecting Networking*) adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia. Internet juga dapat dikatakan suatu jaringan komputer yang memungkinkan terjadinya komunikasi interaktif di dalamnya, dimana jutaan orang di dunia dapat terhubung menjadi suatu komunitas baru dalam jaringan multimedia tersebut tanpa dibatasi ruang dan waktu (Sutedjo 2003:91). Internet mengubah komunikasi dengan beberapa cara fundamental. Media massa tradisional pada dasarnya menawarkan model

komunikasi "satu-untuk-banyak". Sedangkan internet memberikan model - model tambahan: "banyak-untuk-satu". Pada dasarnya internet merupakan sebuah jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan ini tersedia secara terus - menerus sebagai pesan - pesan elektronik, termasuk email, transmisi file, dan komunikasi dua arah antar - individu dan komputer. Levy dalam Werner dan James (2005: 6) mengatakan internet sebagai saluran komunikasi yang tidak terbatas, pembangunan komunikasi, iklan elektronik dan interaksi yang sangat kompleks yang mengaburkan batas antara penyedia dan konsumen.

Istilah komunikasi berasal dari kata bahasa Inggris *communication*. Kata *communication* berasal dari bahasa Latin *communicare* yang berarti saling berbagi (*share*). Komunikasi dapat diartikan sebagai proses menampilkan, mengubah, menginterpretasikan atau mengolah informasi antara manusia atau mesin. Proses ini melibatkan suatu pengirim (*transmitter*), penerima (*receiver*) dan sebuah medium transmisi untuk tempat mengalirnya informasi. Sebagai contoh bentuk komunikasi yang paling sederhana adalah perbincangan antara dua orang.

Permasalahan yang timbul adalah jarak antar kedua orang yang berkomunikasi. Jika jarak antar kedua orang yang berbicara bertambah, informasi yang dibawa oleh udara akan kehilangan kekuatannya sebelum dapat mencapai tujuan. Dengan demikian kebutuhan akan medium transmisi yang lebih baik menjadi muncul bila jarak antara dua pihak yang saling berkomunikasi berjauhan.

Komunikasi jarak jauh ini disebut dengan istilah telekomunikasi (Irawan, 2005: 2).

Jaringan komunikasi juga dapat diartikan sebagai suatu sistem yang terbentuk dari interkoneksi fasilitas-fasilitas yang dirancang untuk membawa trafik dari beragam sumber telekomunikasi. Suatu jaringan komunikasi merupakan sumber daya yang dapat dipakai secara bersamaan oleh sejumlah user untuk berkomunikasi dengan user lain yang lokasinya berjauhan (Irawan, 2005: 4).

Dalam dunia internet bukan hanya terdapat kehidupan virtual melainkan terdapat pula komunitas-komunitas maya yang memungkinkan tumbuhnya jaring-jaring kehidupan sosial. Melalui komunitas maya ini pergaulan juga dapat diperluas tanpa batas. Komunitas ini muncul seiring dengan diperkenalkannya internet kepada masyarakat, yang meskipun pada awal perkembangannya hanya diciptakan sebagai ajang berkomunikasi para ilmuwan.

Komunitas *online* ini diciptakan sesuai dengan kepentingan beberapa orang atau dengan kata lain merupakan kebutuhan dari kumpulan orang-orang yang dikenal di dunia nyata. Dengan cara ini banyak grup yang berhubungan secara elektronik dari pada bertemu muka sehingga pada akhirnya mau tidak mau komunitas online yang ada saat ini merupakan bagian dari gaya hidup sebagian masyarakat (Nurcholis dkk, 2008: 5-6).

Dari penjelasan mengenai komunitas online diatas, peneliti berpendapat bahwa komunitas *online* dapat menjadi wadah untuk berkumpul guna memelihara kekraban. Ketika jarak dan kesibukan menjadi halangan untuk

bersama, komunitas *online* menjadi solusi efektif agar hubungan antar individu dapat terpelihara. Ini tentunya bisa terjadi termasuk saat bermain *game online*. Dengan membentuk komunitas *game online*, maka interaksi antar *gamers* tentunya dapat terpelihara.

Peneliti awal para ahli terhadap internet menunjukkan bahwa internet cenderung menyebabkan seseorang terisolasi dan penyendiri, namun pada perkembangannya menunjukkan perubahan yang signifikan. Survey yang dilakukan Pew Internet dan American Life Project (Februari hingga Maret 2004), menemukan bahwa pengguna internet di Amerika Serikat lebih suka mencari bantuan mengenai kesehatan, keuangan dan pilihan lainnya. Karena mereka dapat berinteraksi dengan orang yang sangat banyak disana.

Menurut sosiolog Barry Wellman, kepercayaan dan kemudahan akses web menyebabkan fenomena sosial baru. Ia melihat adanya peningkatan interaksi yang disebut jaringan individu, pengguna teknologi modern tidak begitu dekat dengan kelompok local namun membina hubungan yang luas dengan jaringan di berbagai wilayah. Para pengguna internet cenderung memiliki jaringan sosial yang lebih besar dan dekat. Pengguna internet juga sering memperoleh bantuan dari jaringan sosialnya itu (Nurcholis dkk, 2008: 7).

C. *Game Online*

Game adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan

kegiatan tersebut. *Game Online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Awal kemunculan *game online* di Indonesia adalah pada tahun 2001, ditandai munculnya *game Nexia*, *Redmoon*, dan *Laghaim* (ketiga *game* ini merupakan *game online* yang berjenis MMORPG), Indonesia belum memiliki warnet yang khusus untuk bermain *game online*, masih didominasi oleh warnet yang hanya untuk *browsing* atau *chatting*. Seiring dengan makin bertambahnya yang bermain *game online* tersebut, maka bermunculan warnet - warnet yang mengkhususkan diri untuk bermain *game online*, namun masih sangat sedikit (Giandi, dkk, 2012: 1).

Gameplay umum yang terdapat pada game MOBA adalah ada 2 tim yang akan bertempur dengan lokasinya yang berlawanan. Masing-masing tim terdiri dari beberapa karakter, umumnya 3 sampai 5, walaupun ada juga yang bermain satu lawan banyak. Tujuan tim itu adalah menghancurkan markas dari tim lawan. Biasanya ada satu bangunan utama yang harus dihancurkan. Namun, ada keuntungan tertentu yang bisa didapatkan oleh karakter apabila menghancurkan bangunan lainnya. Walaupun begitu, beberapa *game* memiliki pilihan yang berbeda untuk menentukan kemenangan tim, selain menghancurkan markas. Saat menghancurkan bangunan di markas lawan, akan ada musuh lemah namun cukup mengganggu yang disebut *computer-controlled unit* (CCU) atau lebih dikenal dengan istilah *Creeps* atau *Minions*. CCU akan muncul secara berkala untuk melindungi markas dari

serangan lawan atau menyerang markas lawan. Gamers akan mengendalikan karakter yang disebut dengan *hero*. *Hero* akan mendapatkan keuntungan seperti *gold* dan *experience* setiap kali berhasil mengalahkan CCU untuk membeli *equipment*, *item* dan meningkatkan level karakter.

Computer Mediated Communication (CMC) adalah sebuah bentuk komunikasi baru yang dapat dikatakan menandai era perubahan teknologi dan sosial. Jika sebelumnya kita hanya dapat mengenal bentuk komunikasi intrapersonal, interpersonal, kelompok dan komunikasi massa, saat ini sudah menjadi hal yang jamak ketika orang berkomunikasi dengan orang lain menggunakan sarana komputer ataupun *smarthphone*. Sebuah bentuk komunikasi yang dapat dimasukkan ke dalam kategori CMC adalah ketika dua orang atau beberapa orang didalamnya hanya dapat saling berkomunikasi atau bertukar informasi melalui komputer yang termasuk dalam teknologi komunikasi baru.

Mengirim dan menerima email menggunakan, mengirim gambar ataupun video serta interkasi melalui *game online* dengan menggunakan komputer ataupun *smartphone* juga bisa dikategorikan sebagai CMC. Jika hendak dibedakan dengan komunikasi massa yang asumsinya sama-sama menggunakan media, CMC digunakan utamanya untuk interaksi sosial.

"because CMC spans the spectrum of the use from interpersonal to mass communication and alters the function of traditional mass communication, it is particularly intriguing to mass communication researchers. In addition to the

four function of traditional of mass media : information, explanation, entertainment, and transmission of culture, CMC IS used primarily for social interaction". (Pratiwi, 2014 : 30).

Terdapat tiga perspektif CMC yang dikemukakan oleh Walther yaitu :

1. Perspektif Impersonal. Perspektif ini menyatakan bahwa masing-masing media memunculkan perbedaan derajat penerimaan substansi pesan dalam sebuah interaksi.
2. Interpersonal. Perspektif ini mengungkapkan bahwa tidak adanya petunjuk nonverbal dapat dijumpai dengan penyesuaian sikap
3. Hyperpersonal. Komunikasi Hyperpersonal terjadi ketika individu menemukan bahwa mereka lebih baik dapat mengekspresikan diri mereka sendiri pada lingkungan mediation dimana mereka berhadapan-hadapan secara langsung dalam berinteraksi.

D. Komunikasi Kelompok

Kelompok didefinisikan sebagai sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2008 : 78). Ada empat elemen yang tercakup dalam definisi di atas, yaitu interaksi tatap muka, jumlah partisipan yang terlibat dalam interaksi, maksud atau tujuan yang dikehendaki dan kemampuan anggota untuk dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya. Kita mencoba membahas keempat elemen dari batasan tersebut dengan

lebih rinci. Terminologi tatap muka (*face to face*) mengandung makna bahwa setiap anggota kelompok harus dapat melihat dan mendengar anggota lainnya dan juga harus dapat mengatur umpan balik secara verbal maupun nonverbal dari setiap anggotanya (Rosi 2017; 46).

Ada empat elemen yang muncul dari definisi yang dikemukakan oleh Adler dan Rodman tersebut, yaitu interaksi, waktu, ukuran, dan tujuan. Interaksi dalam komunikasi kelompok merupakan faktor yang penting, karena melalui interaksi inilah, kita dapat melihat perbedaan antara kelompok dengan istilah yang disebut dengan coact. Coact adalah sekumpulan orang yang secara serentak terikat dalam aktivitas yang sama, namun tanpa komunikasi satu sama lain. Misalnya, mahasiswa yang hanya secara pasif mendengarkan suatu perkuliahan, secara teknis belum dapat disebut sebagai kelompok. Mereka dapat dikatakan sebagai kelompok apabila sudah mulai memperlihatkan pesan dengan dosen atau rekan mahasiswa yang lain. Elemen yang kedua adalah waktu. Sekumpulan orang yang berinteraksi untuk jangka waktu yang singkat, tidak dapat digolongkan sebagai kelompok. Kelompok mempersyaratkan interaksi dalam jangka waktu yang panjang, karena dengan interaksi ini akan dimiliki karakteristik atau ciri yang tidak dimiliki oleh kumpulan yang bersifat sementara. Sedangkan elemen yang ketiga adalah ukuran atau jumlah partisipan dalam komunikasi kelompok. Tidak ada ukuran yang pasti mengenai jumlah anggota dalam suatu kelompok. Ada yang memberi batas 3-8 orang, 3-15 orang dan 3-20 orang. Untuk

mengatasi perbedaan jumlah anggota tersebut, muncul konsep yang dikenal dengan *small-Hess*, yaitu kemampuan setiap anggota kelompok untuk dapat mengenal dan memberi reaksi terhadap anggota lainnya. Dengan *small-Hess* ini, kuantitas tidak dipersoalkan sepanjang setiap anggota mampu mengenal dan memberi reaksi kepada anggota lain atau setiap anggota mampu melihat dan mendengar anggota yang lain, seperti yang dikemukakan dalam definisi pertama. Elemen terakhir adalah tujuan yang mengandung pengertian bahwa keanggotaan dalam suatu kelompok akan membantu individu yang menjadi anggota kelompok tersebut dapat mewujudkan satu atau lebih tujuannya.

Apa pun fungsi yang disandangnya, kelompok baik primer maupun sekunder dalam keberadaannya memiliki karakteristik tertentu. Karenanya, memahami karakteristik yang ada merupakan langkah pertama untuk bertindak lebih efektif dalam suatu kelompok di mana kita ikut terlibat di dalamnya. Ada dua karakteristik yang melekat pada suatu kelompok, yaitu norma dan peran.

Norma adalah persetujuan atau perjanjian tentang bagaimana orang-orang dalam suatu kelompok berperilaku satu dengan lainnya. Kadang-kadang norma oleh para sosiolog disebut juga dengan "hukum" (law) atau "peraturan" (rule), yaitu perilaku-perilaku apa saja yang pantas dan tidak pantas untuk dilakukan dalam suatu kelompok. Ada tiga kategori norma kelompok, yaitu, norma sosial, procedural dan tugas. Norma sosial mengatur hubungan di antara para anggota kelompok. Sedangkan norma procedural

menguraikan dengan lebih rinci bagaimana kelompok harus beroperasi, seperti bagaimana suatu kelompok harus membuat keputusan, apakah melalui suara mayoritas ataukah dilakukan pembicaraan sampai tercapai kesepakatan. Dan norma tugas memusatkan perhatian pada bagaimana suatu pekerjaan harus dilaksanakan. Berikut norma-norma dalam kelompok dengan mencermati tabel berikut.

Peranan komunikasi kelompok yang dimainkan anggota kelompok dapat membantu penyelesaian tugas kelompok, memelihara suasana emosional yang baik. Peranan dalam kelompok terbagi atas 3 hal utama yang pertama disebut peranan tugas kelompok (*group task roles*); yang kedua, peranan pemeliharaan kelompok (*group building and maintenance roles*); yang ketiga peranan individual (Rakhmat, 2007 :171). Beal, Bohlen, dan Raudabaugh menyebutkan peranan anggota kelompok terkategori sebagai berikut:

- 1) Tugas kelompok adalah memecahkan masalah atau melahirkan gagasan baru. Peranan ini berhubungan dengan upaya memudahkan dan mengoordinasi kegiatan yang menunjang tercapainya tujuan kelompok.
- 2) Pemeliharaan kelompok berkenaan dengan usaha memelihara keadaan emosional setiap anggota kelompok.
- 3) Individual berkenaan dengan usaha anggota kelompok untuk memuaskan kebutuhan individual yang tidak relevan dengan tugas kelompok.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana peranan komunikasi

kelompok yang dimainkan antar anggota *Gamers online mobile legends* dalam skuad *X-coa*. Yang mana pada penelitian ini, penulis menggunakan teori peranan komunikasi kelompok model *Beal, Bohlen, dan Raudabaugh* yang terbagi atas 3 hal utama yang pertama disebut peranan tugas kelompok (*group task roles*); yang kedua, peranan pemeliharaan kelompok (*group building and maintenance roles*); yang ketiga peranan individual (Rakhmat, 2007 :171).. Peranan anggota kelompok yang kemudian menjadikan komunikasi dalam suatu kelompok terlahir dengan efektif.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan komunikasi kelompok *gamer's online mobile legends* pada skuad *X-coa* di Kelurahan Ujuna Kota Palu. Penelitian ini menggunakan Teori peranan anggota kelompok model *Beal, Bohlen, dan Raudabaugh* yaitu Tugas kelompok, pemeliharaan kelompok dan individual. Informan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang terdiri dari pemimpin skuad, anggota aktif skuad dan anggota yang telah keluar dari skuad dengan teknik *purposive sampling* yakni menentukan kriteria-kriteria yang ditentukan peneliti. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

E. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Bahkan komunikasi telah menjadi

suatu fenomena bagi terbentuknya suatu masyarakat atau komunitas yang terintegrasi oleh informasi, dimana masing-masing individu dalam masyarakat itu sendiri saling berbagi informasi (*information sharing*) untuk mencapai tujuan bersama. Pada era digitalisasi saat ini perkembangan komunikasi juga terjadi sangat cepat dengan hadirnya teknologi komunikasi yang didukung oleh internet. Teknologi komunikasi menurut Rowe dalam Sukoco (2006: 63) adalah sebagai komunikasi yang menggunakan peralatan elektronik. Teknologi komunikasi adalah perangkat keras dalam sebuah infrastruktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan saling menukar informasi dengan individu-individu lain.

Teknologi komunikasi juga merambat pada kalangan *gamers* yang suka memainkan *game online*. adanya pengembangan pdengan hadirnya fitur percakapan suara, pesan cepat, memungkinkan komunikasi antar anggota dalam suatu kelompok *game online* tidak mengalami kendala. Komunikasi yang terjadi dalam suatu kelompok tentunya tidak terlepas dari individu yang memainkan peranan mereka sebagai bagian dari suatu kelompok seperti halnya kelompok *game online mobile legends* skuad *X-coa*. Pada skuad *X-coa* yang memainkan *game online mobile legends*, komunikasi interpersonal menjadi sangat penting agar terlaksananya tujuan yang ingin dicapai oleh skuad.

Seperti diketahui komunikasi interpersonal diartikan Mulyana (2007:81) sebagai komunikasi antara orang-orang secara

tatap-muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun non verbal. Ia menjelaskan bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi adalah komunikasi diadik yang melibatkan hanya dua orang, seperti seorang guru dengan murid. Komunikasi demikian menunjukkan pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat dan mereka saling mengirim dan menerima pesan baik verbal ataupun non-verbal secara simultan dan spontan.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa komunikasi interpersonal terjadi dengan sering saat individu dalam skuad mulai bermain *game*. Saat bermain *game*, semua anggota akan berbicara secara *face to face* dan sistem *open mic*. Komunikasi terjalin mulai saat mereka menentukan tim yang dibentuk untuk ikut pertempuran. Ketika tim telah memasuki persiapan pertempuran mulai dari *pick hero*, individu yang ikut dalam pertempuran tim akan menanyakan secara personal kepada anggota yang lain yang lebih hebat (*pro*) mengenai item, penggunaan *lifestyle* maupun *spell* yang digunakan dan hal tersebut terjadi secara langsung. Akan tetapi masalah terjadi ketika individu yang meminta ikut pertempuran yang posisinya tidak berada ditempat skuad berkumpul atau individu tersebut berjauhan. Disini biasanya pemain tersebut kurang mengikuti apa yang di beritahukan meskipun percakapan suara telah diaktifkan. Hal demikian biasanya memicu kekesalan individu lain dalam skuad.

Hasil penelitian juga menunjukan bahwa komunikasi yang awalnya berjalan baik tiba-tiba berubah menjadi kurang

menyenangkan karena adanya penyimpangan perilaku yang dilakukan. Pesan-pesan yang dikomunikasikan kepada pemain yang melakukan perilaku buruk yakni merujuk kepada hujatan kepada pemain tersebut. Dari pengamatan peneliti bahwa pesan seperti "*gg*", "*lol*", "*nob*", "*goblok*", "*anak haram*" merupakan pesan yang sering disampaikan kepada pemain yang memberikan perilaku yang tidak baik. Pesan yang bernada kasar disampaikan oleh pemain yang merasa kesal dengan menggunakan fitur untuk berkomunikasi yang disediakan oleh *game* tersebut.

Komunikasi interpersonal pada suatu kelompok seperti kelompok *game online* skuad *X-coa* menjadi penting untuk memelihara eksistensi kelompoknya. pemeliharaan kelompok sangat diperlukan ketika mereka sedang bermaing *game* bersama. Pemeliharaan kelompok merupakan suatu upaya atau usaha dimana kelompok tersebut memelihara keadaan emosional anggota kelompok. Pemeliharaan kelompok tentunya tidak terlepas dari apa yang dikomunikasikan oleh anggota-anggota kelompok. Pesan yang disampaikan haruslah selaras dengan tujuan membangun kelompok yang lebih solid.

Dari hasil penelitian bahwasanya *leader* skuad *X-coa* sebenarnya telah mencoba menciptakan suasana yang aman dalam kelompoknya dengan adanya komunikasi yang bersifat menyeluruh dalam skuad *X-coa* melalui pesan yang tertera pada dinding aturan skuad. Artinya bahwa pesan yang disampaikan pada dinding skuad tidak mengkhususkan untuk satu pemain saja. Meskipun pada dasarnya bahwa ketika ada

penyimpangan yang dilakukan oleh seorang pemain, tetapi pesan peringatan yang diberikan meurujuk kepada seluruh pemain agar tidak melakukan hal yang bisa merugikan tim ketika bermain *game online* bersama.

Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain atau pihak lain. Dari hal tersebut dapat dipahami bahwa komunikasi dikaitkan dengan pertukaran informasi yang bermakna dan harus membawa hasil di antara orang-orang yang berkomunikasi. Komunikasi interpersonal menghendaki informasi atau pesan dapat tersampaikan dan hubungan di antara orang yang berkomunikasi dapat terjalin. Oleh karena itu setiap orang apapun tujuan mereka, dituntut memiliki keterampilan komunikasi interpersonal agar mereka bisa berbagi informasi, bergaul dan menjalin kerjasama untuk bisa bertahan hidup.

Pada skuad *X-coa*, komunikasi interpersonal antar anggotanya juga terjadi saat di luar bermain *game online*. interaksi komunikasi tidak terlepas dalam kelompok *X-coa* dikarenakan pemimpin skuad ingin tetap menjaga keutuhan anggotanya. Adanya ruang media yang memungkinkan komunikasi antar individu dalam skuad *X-coa* tetap terjalin meski di luar bermain *game online*. Mengutamakan kekompakan dan kesolidan tim adalah salah satu tujuan yang ingin dicapai skuad *X-coa*. Melihat dari hal tersebut, peneliti kemudian mengamati bagaimana anggota skuad *X-coa* tetap menjaga kekompakan mereka ketika tidak bermain

game online bersama mengingat banyak dari anggota skuad yang bekerja disiang hari.

Dari hasil penelitian yang bahwa peneliti menemukan untuk tetap menjaga interaksi dan komunikasi agar tetap terhubung dengan anggota tim, skuad *X-coa* memanfaatkan media komunikasi *whatsapp*. *Whatsapp* merupakan salah satu dari begitu banyaknya media komunikasi yang hadir akibat dari dampak perkembangan teknologi komunikasi. Pada era saat ini perkembangan dunia komunikasi baru dikenal dengan istilah CMC atau *Computer Mediated Communication*. CMC sendiri diartikan sebagai bentuk komunikasi baru dengan menandai adanya era perubahan teknologi dan sosial. Dalam artian saat ini bentuk komunikasi antar orang dengan orang lain dapat dilakukan melalui komputer maupun *smartphone* (Pratiwi, 2014: 30).

Menjaga agar interaksi tetap terjalin antar anggota dalam skuad dapat dilakukan mudah. Adanya media komunikasi yang hadir seperti *whatsapp* tentunya akan memudahkan terhubung kapanpun dimanapun. Jarak bukan lagi halangan melihat bahwa *whatsapp* yang merupakan dampak yang timbul dari perkembangan teknologi komunikasi yang juga disertai dengan kemajuan dibidang internet. Teknologi komunikasi menurut Quible dalam Sukoco (2006 :63) diartikan sebagai transmisi informasi yang menggunakan telephone. Hal ini selaras dengan yang dilakukan oleh skuad *x-coa* dimana mereka saling berbagi informasi melalui aplikasi *whatsapp*.

Pada dasarnya skuad *X-coa* ini ingin menunjukkan jati dirinya kepada para

anggotanya. Ini terlihat dari pesan-pesan yang mereka komunikasikan yakni pembuatan atribut skuad *X-coa* yang menandai identitas mereka. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa pembuatan skuad *X-coa* sebagai komunitas dalam *game mobile legends* adalah keinginan mereka untuk lebih dikenal serta mempunyai identitas. Adanya skuad *X-coa* merupakan bentuk dari eksistensi identitas skuad *X-coa* secara *online* dalam permainan *game mobile legends*.

Seperti diketahui bahwa komunitas *online* yang hadir merupakan hasil dari perundingan mereka untuk lebih menunjukkan jati diri mereka di dunia *gamers online mobile legends*. Komunitas *online* diciptakan sesuai kepentingan beberapa orang atau dengan kata lain merupakan kebutuhan dari kumpulan orang dunia nyata. Dengan cara ini banyak grup yang berhubungan secara elektronik daripada bertemu muka sehingga pada akhirnya komunitas *online* menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat (Nurcholis dkk, 2008: 5-6). Menunjukkan eksistensi skuad *X-coa* tidak hanya dilakukan pada pembentukan komunitas *online* saja. Akan tetapi dari hasil temuan peneliti bahwa skuad *X-coa* juga membuat atribut seperti kaos untuk para anggota skuad *X-coa*. Pembuatan atribut ini untuk menunjukkan identitas mereka. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pembuatan komunitas skuad secara *online* pada *game online mobile legends* serta pembuatan atribut, hakikatnya untuk menunjukkan identitas mereka dan sebagai daya tarik tersendiri ketika pemain

ingin bergabung dalam skuad *X-coa* yang memainkan *game online mobile legends*.

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam suatu kelompok seperti kelompok Skuad *X-coa*. Dimana dengan adanya interaksi melalui komunikasi yang mereka bangun, tentunya akan menentukan kemana arah kelompok yang mereka bentuk. Kelompok didefinisikan sebagai sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2008 : 78). Dari pengertian kelompok tersebut dapat dilihat bahwa hal yang utama dalam suatu kelompok adalah adanya suatu keinginan untuk mencapai tujuan. Pada skuad *X-coa* yang merupakan kelompok *gamers online*, peneliti menemukan bahwa telah adanya tujuan yang sudah ditetapkan pada kelompok mereka. Tujuan yang ditetapkan ini tentunya bukan serta merta hasil pemikiran seorang pemimpin skuad saja melainkan dari fikiran bersama yang kemudian kelompok skuad *X-coa* menuangkannya pada aturan yang tertera secara *online* yang di kenal dengan aturan skuad.

Selain itu bahwa komunikasi kelompok tidak terjadi secara intensif ketika tidak bermain *game*. Hal demikian karena ketika diluar bermain *game*, komunikasi yang terjadi yaitu lebih sering *sharing* informasi mengenai kemajuan skuad maupun hasil-hasil pertandingan yang dibagi yang kemudian akan mendapat komentar atau tanggapan dari anggota lain dalam skuad *X-coa*. Berbeda halnya ketika skuad bermain *game* komunikasi

akan lebih sering terjadi. hal ini dikarenakan ketika bermain *game*, komunikasi akan dimulai ketika para pemain memilih hero hingga pertempuran berakhir. Anggota tim yang tidak ikut dalam pertempuran juga akan memberikan masukan dan saran untuk anggota tim yang bertempur.

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian peranan komunikasi kelompok *game online mobile legends* pada skuad *X-coa* dikelurahan ujuna kota Palu, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Peranan komunikasi kelompok skuad *X-coa* saat bermain *game online mobile legends* yakni terlihat komunikasi yang terjadi bersifat terbuka. Dengan adanya dukungan sistem *open mic*, pesan yang disampaikan akan lebih mudah tersampaikan tanpa menghambat permainan sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar. Namun masih seringnya terjadi kesalahpahaman yang memunculkan konflik dalam skuad mereka seperti adanya pesan-pesan yang bersifat kasar dan dimaknai tidak sopan, kurangnya kesadaran untuk menjaga kekompakan, keegoisan serta belum maksimalnya peran pemimpin skuad dalam penanganan masalah yang timbul. Peranan komunikasi kelompok skuad *X-coa* di luar bermain *game online mobile legends* yakni peran anggota kelompok untuk tetap menjaga interaksi mereka terlihat baik dengan adanya pembuatan atribut yang menjadi identitas keseragaman mereka. Selain itu pemanfaatan media komunikasi melalui aplikasi *whatsapp* juga merupakan hal yang bagus dalam menjaga hubungan anggota skuad. Akan tetapi ketika di luar bermain *game online*

konflik juga masih terjadi karena masalah saat bermain terbawa ketika di luar bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Kegunaan Teoritis Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih dalam ruang virtual dari produk *game online* yang berkembang, karena perkembangan teknologi tentunya akan menghadirkan fitur-fitur yang memudahkan para pelaku *gamers* dalam berkomunikasi. Selain hal tersebut, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah bahasan mengenai peranan komunikasi kelompok *gamers* dalam skuad yang lebih luas, dikarenakan kedepannya akan munculnya skuad-skuad *game online* yang tentunya peranan komunikasi yang terjadi akan berbeda pula. Kegunaan Praktis Bagi skuad *X-coa* ketika bermain *game* bersama perlu saling menghargai anggota yang berbeda tingkatan dengan memberikan bahasa-bahasa yang baik dan tidak bersifat kasar. Para anggota dalam skuad *X-coa* juga harus memperhatikan kekompakan skuad dengan tidak bersifat ego. Selain itu *leader* juga harus lebih memainkan fungsinya sebagai pemimpin skuad untuk meredakan suasana emosional anggotanya saat konflik timbul. Bagi para anggota skuad *X-coa* ketika di luar bermain *game online* masalah saat bermain tidak perlu dibawa di luar karena *game online* sejatinya hanyalah sarana hiburan ruang maya yang menghubungkan pecinta *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Iman Sulaiman. 2013. Model Komunikasi Formal dan Informal Dalam Proses Pemberdayaan Kegiatan Masyarakat.
- Alimuddin A. Djawad. 2009. Pesan, Tanda, dan Makna dalam Studi Komunikasi. (jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/indo/article/download/75/60), diakses 23 Juni 2018 jam 17.30)
- Deddy Mulyana. 2008. *Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Rosdakarya
- Dian, Pratiwi Fatma. 2014. *Computer Mediated Communication (CMC) dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya*. Vol 7, No 1 (www.ejournal.uin-suka.ac.id FD Pratiwi 2014, diakses 18 oktober 2017 jam 20.09)
- Giandi, Ahmad Fajar, dkk. 2012. *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online*. eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran Vol 1, No.1, hal 1-39.
<http://.detik.com>inet>games>news>.
Pengunduh *game mobile legends* (diakses pada 15 Novermber jam 20.15)
<http://.techno.okezone.com>. Perkembangan *game MOBA. legends* (diakses pada 15 Novermber jam 20.20)
<http://bppkibandung.id/index.php/jpk/article/download/38/36>. Di akses 10 januari 2019 jam 20.00)
<http://www.tekno.kompas.com>.
Perkembangan Pengguna internet diindonesia. (diakses pada 12 oktober 2017 jam 19.07)
<https://harigameindonesia.com>. Penetapan hari game nasional. (diakses pada 12 oktober 2017 jam 20.00)
- Irawan, Budhi. 2005. *Jaringan Komputer*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Kriyantono, Rachmad. 2008. *Teknis Praktis Dan Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, Bisri. 2008. *Metode Menulis Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta : Optimus.
- Nasution, Zulkarnaen. 1989. *Teknologi Komunikasi dan Perspektif, Latar Belakang dan Perkembangan*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Nurcholis, dkk. 2012. *Membangun Komunitas Online dengan PhpBB*. Yogyakarta : Nandan Griya Idaman
- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rosi Anindiasuti. 2017. *Pola Komunikasi Kelompok Guna Menciptakan Kebersamaan Dikalangan Generasi Muda Buddha Dharma Indonesia di Makassar*. eJurnal Universitas Hasanuddin.
- Sutedjo, Budi Dharma Oetomo. 2003. *Terminologi Populer Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Usman, Husaini dan Setiady, Akbar Purnomo. 2003. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Kencana
- Werner, J. Severin dan James, W. Tankard, Jr. (2005). *Teori Komunikasi : Sejarah,*

*Metode, dan Terpaan didalam Media
Massa.* Kencana, jakarta, Edisi Kelima.