



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 10125-10133
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pola Komunikasi Antar Pemain Mobile Legends: Bang Bang Usia Dewasa Muda di Kota Madiun

Fuad Fajar Nayottama^{1✉}, Maria M Widiantari², Veny Ari Sejati³
Universitas Merdeka Madiun
Email: fuadfajar150@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menjadi fenomena populer di kalangan Generasi Z di Kota Madiun, bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana membangun relasi sosial. Komunikasi antar pemain MLBB bersifat kooperatif dan suportif, meskipun terkadang juga agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi verbal dan nonverbal antar pemain MLBB usia dewasa muda di Kota Madiun. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teori komunikasi interpersonal DeVito dan Computer Mediated Communication (CMC) Walther. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi verbal bersifat dinamis dan kreatif, dengan pemanfaatan chat in-game, voice chat, serta penggunaan istilah khusus seperti "gas", "gg", "santuy", dan "otw" untuk strategi, motivasi, dan membangun keakraban. Gaya komunikasi yang digunakan meliputi kooperatif, agresif, dan suportif. Sementara itu, komunikasi nonverbal terwujud melalui emoji, quick chat, recall spam, serta gestur hero yang memperkuat pesan verbal, menyampaikan emosi, serta meningkatkan keakraban tim. Pola komunikasi ini membantu menciptakan suasana permainan yang menyenangkan, meningkatkan kekompakan, dan mempererat interaksi sosial antar pemain dewasa muda di Kota Madiun.

Kata Kunci: *Komunikasi Antarpribadi, Komunikasi Bermedia Komputer, Mobile Legends*

Abstract

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) has become a popular phenomenon among Generation Z in Madiun City, serving not only as entertainment but also as a medium for building social relationships. Communication among MLBB players tends to be cooperative and supportive, although it can also be aggressive at times. This study aims to explore the patterns of verbal and nonverbal communication among young adult MLBB players in Madiun. The research uses a descriptive qualitative method, based on DeVito's interpersonal communication theory and Walther's Computer-Mediated Communication (CMC) theory. The results show that verbal communication patterns are dynamic and creative, utilizing in-game chat, voice chat, and special slang terms such as "gas," "gg," "santuy," and "otw" to coordinate strategies, motivate teammates, and build closeness. The communication styles identified include cooperative, aggressive, and supportive approaches. Meanwhile, nonverbal communication appears through the use of emojis, quick chat, recall spam, and hero gestures, which reinforce verbal messages, express emotions, and enhance team cohesion. These communication patterns help create an enjoyable gaming atmosphere, strengthen teamwork, and foster social interaction among young adult players in Madiun City.

Keywords: *Computer Mediated Communication, Interpersonal Communication, Mobile Legends*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan pada cara individu berinteraksi, terutama di kalangan Generasi Z yang sangat akrab dengan penggunaan gawai dan internet. Salah satu bentuk hiburan yang populer adalah game online, salah satunya *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). *Game* ini tidak hanya dijadikan sarana mengisi waktu luang, tetapi juga media untuk membangun jejaring sosial, mempererat pertemanan, bahkan memperluas relasi baru. Fenomena ini semakin berkembang pesat di Kota Madiun, di mana banyak anak muda dewasa muda menggunakannya sebagai ruang komunikasi sekaligus ajang kompetisi.

Komunikasi yang terjadi dalam MLBB sangat bervariasi dan bersifat kompleks. Pola komunikasi verbal seperti penggunaan *chat in-game*, *voice chat*, serta istilah atau slang khusus digunakan untuk menyampaikan strategi, memberi motivasi, maupun menyindir lawan. Di sisi lain, pola komunikasi nonverbal juga muncul dalam bentuk emoji, *quick chat*, *recall spam*, dan gestur *hero* yang berfungsi untuk memperkuat pesan verbal, menunjukkan ekspresi emosi, serta meningkatkan kohesi tim. Interaksi semacam ini mencerminkan kreativitas, spontanitas, dan dinamika yang khas di kalangan pemain MLBB.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pola komunikasi verbal antar pemain *Mobile Legends: Bang Bang* usia dewasa

muda di Kota Madiun? (2) Bagaimana pola komunikasi nonverbal antar pemain *Mobile Legends: Bang Bang* usia dewasa muda di Kota Madiun? Pertanyaan ini diangkat untuk memahami secara mendalam bagaimana para pemain membangun interaksi dan mengelola relasi selama bermain game.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pola komunikasi verbal dan nonverbal antar pemain *Mobile Legends: Bang Bang* usia dewasa muda di Kota Madiun. Melalui pemahaman mendalam tentang pola komunikasi tersebut, diharapkan dapat menggambarkan cara generasi muda mengekspresikan diri, berkolaborasi, dan mempertahankan relasi sosial dalam konteks permainan digital.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi akademis sebagai referensi tambahan terkait kajian komunikasi virtual dan perilaku komunikasi generasi muda dalam game online. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pemain, pengembang game, serta masyarakat umum dalam memahami pentingnya pola komunikasi yang efektif dan etis di ruang digital, khususnya dalam konteks permainan *Mobile Legends: Bang Bang*.

METODE PENELITIAN

Jenis, Pendekatan, Subyek, dan Obyek Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara naratif tanpa melibatkan perhitungan numerik. Penelitian difokuskan pada pola komunikasi verbal dan nonverbal masyarakat dewasa muda di Kota Madiun yang aktif bermain *Mobile Legends: Bang Bang*. Subyek penelitian adalah lima orang dewasa muda berusia 18–22 tahun yang merupakan pemain aktif dan memiliki kelompok mabar. Obyek penelitian adalah game *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai fenomena digital yang memengaruhi gaya komunikasi pemainnya.

Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat langsung pola komunikasi pemain saat gameplay, sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam aktivitas melalui foto. Wawancara mendalam dilakukan pada lima informan dengan pertanyaan yang dirancang untuk mengeksplorasi pengalaman bermain, penggunaan media komunikasi, serta gaya komunikasi verbal dan nonverbal selama bermain *Mobile Legends: Bang Bang*.

Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan. Data hasil wawancara akan direduksi untuk memilah informasi relevan sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi yang dilengkapi kutipan langsung dari informan. Verifikasi dilakukan untuk menghubungkan data dengan teori yang relevan, kemudian ditarik kesimpulan untuk menggambarkan pola komunikasi pemain secara utuh.

Metode Penyajian Data

Data penelitian disajikan dalam bentuk uraian teks naratif yang didukung gambar dokumentasi. Penyajian dilakukan secara terstruktur dan deskriptif untuk memperjelas temuan, dengan memadukan potongan informasi dari hasil wawancara dan observasi. Narasi ini dirancang agar mudah dipahami dan menggambarkan pola komunikasi yang terjadi di antara pemain *Mobile Legends: Bang Bang*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan bagian yang menyajikan bagian data dan informasi hasil analisis/penelaahan, serta perbandingan dan sistesis hasil penelitian berdasarkan pemikiran mutakhir yang diperoleh dari kepustakaan. Hasil dan pembahasan memuat gambaran yang jelas tentang kajian atau hasil penelitian yang dikaitkan dengan rumusan masalah serta hasil penelitian sejenis yang telah dipublikasikan sebelumnya. Diskusi mengenai hasil kajian atau penelitian diuraikan pada bagian ini.

Gambaran Umum Informan

Penelitian ini melibatkan lima informan berusia 21–22 tahun yang merupakan pemain aktif *Mobile Legends: Bang Bang*. Para informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria memiliki akun aktif, bermain secara rutin, dan tergabung dalam komunitas mabar (main bareng). Usia dewasa muda dipilih karena kelompok ini merupakan mayoritas pemain *Mobile Legends* di Indonesia, yang dikenal sebagai generasi *digital natives*. Para informan memiliki latar belakang pengalaman bermain yang cukup panjang, berada di rank Mythic Imortal, serta memegang peran berbeda dalam tim, mulai dari *jungler*, *mid laner*, *roamer*, *EXP laner*, hingga *gold laner*.

Deskripsi Pola Komunikasi antar Pemain *Mobile Legends*



Gambar 1. Diskusi pemilihan Role dan Gaya bermain

Pola komunikasi antar pemain *Mobile Legends: Bang Bang* pada kelompok mabar di Kelurahan Rejomulyo menunjukkan keragaman yang sangat dipengaruhi oleh role dan gaya bermain masing-masing individu. Irsyad, sang *jungler*, menerapkan pola *chain* yang tegas dan satu arah untuk menjaga kontrol penuh, sementara Mukti sebagai *mid laner* mengutamakan pola Y yang kooperatif dan terbuka, menekankan diskusi dan distribusi informasi dua arah. Anugrah, yang berperan sebagai *roamer*, menggunakan pola *all-channel*, aktif membangun suasana suportif dan merata ke seluruh anggota tim. Dimas, sang EXP laner, memakai pola circle yang sabar dan harmonis, menjaga alur informasi tetap berputar merata meskipun sering *solo lane*. Terakhir, Ardi sebagai *gold laner* menerapkan pola Y yang fleksibel dan semi-agresif, memprioritaskan jalur kunci sambil tetap responsif saat butuh backup.



Gambar 2. Gameplay dan Strategi Komunikasi

Keunikan masing-masing pola komunikasi ini tidak hanya mencerminkan gaya bermain individu, tetapi juga menunjukkan bagaimana peran dalam permainan memengaruhi bentuk interaksi dan koordinasi tim. Semua pola komunikasi yang terbentuk bertujuan untuk memperkuat kolaborasi, memperlancar strategi, serta menjaga kenyamanan emosional selama *gameplay*. Variasi pola ini menggambarkan adaptasi yang

dinamis antar pemain, sehingga komunikasi tidak hanya menjadi sarana bertukar informasi, tetapi juga alat mempererat hubungan dan membangun kepercayaan dalam tim.

Deskripsi Komunikasi Verbal antar Pemain *Mobile Legends*

Komunikasi verbal antar pemain *Mobile Legends*: Bang Bang menunjukkan dinamika khas yang mencakup instruksi taktis, motivasi, hingga pengelolaan emosi. Irsyad sebagai jungler tampil dengan gaya direktif, menggunakan perintah tegas seperti "gas gas, open war mid", menekankan kecepatan dan kepatuhan untuk menjaga objektif permainan. Mukti, mid laner, lebih kooperatif, sering mengajak diskusi dengan kalimat "cover mid sek", "clear wave dulu", yang memperkuat rasa kebersamaan dan koordinasi. Anugrah sebagai roamer memanfaatkan komunikasi verbal untuk menenangkan, seperti "Ayo sabar cah, ojo kesusu", menekankan pentingnya kontrol emosi. Dimas di exp lane memperlihatkan gaya suportif dengan kalimat seperti "Santai mas, masih bisa comeback", menjaga moral tim tetap tinggi. Sebaliknya, Ardi sebagai gold laner mengadopsi gaya agresif yang memacu adrenalin, namun berpotensi memicu konflik jika tidak terkelola dengan baik.

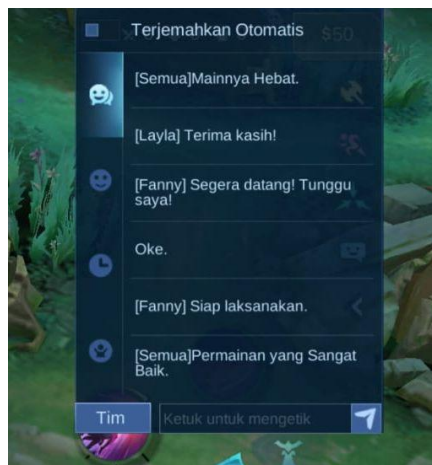


Gambar 3. Saat berkomunikasi di dalam game *Mobile Legends*

Menurut DeVito (2013), komunikasi interpersonal tidak hanya bertujuan menyampaikan pesan literal, tetapi juga mencerminkan kepribadian dan emosi, serta membangun kedekatan psikologis. Pemakaian istilah khusus seperti "gas", "split push", dan ungkapan lokal Jawa memperkuat ikatan tim dan mempermudah koordinasi. Komunikasi verbal di sini bukan sekedar sarana teknis, tetapi menjadi ruang negosiasi solidaritas dan identitas kelompok. Fenomena ini memperlihatkan bahwa komunikasi dalam game online sangat kompleks dan sarat makna, sekaligus menjadi pondasi penting bagi keharmonisan tim dalam menghadapi tekanan kompetitif.

Deskripsi Komunikasi Nonverbal antar Pemain *Mobile Legends*

Komunikasi nonverbal antar pemain *Mobile Legends: Bang Bang* memiliki peran yang krusial dalam mendukung koordinasi, mengekspresikan emosi, dan menjaga dinamika tim selama permainan. Para pemain memanfaatkan emoji, quick chat, spam recall, dan gestur hero sebagai sinyal visual yang cepat dan efektif. Misalnya, Irsyad (jungler) dan Anugrah (roamer) menggunakan spam recall sebagai selebrasi atau untuk memancing psikologi lawan, sedangkan Mukti (mid laner) mengirim emoji "attack" saat war sebagai instruksi serangan cepat. Dimas (exp laner) dan Ardi (gold laner) bahkan memakai recall spam sebagai bentuk protes atau ekspresi frustrasi. Menurut DeVito (2013), pesan nonverbal tidak hanya melengkapi pesan verbal, tetapi juga berfungsi untuk mengatur interaksi, mengekspresikan emosi, dan membangun kedekatan psikologis antar pemain.



Gambar 4. Fitur Quick Chat

Fenomena ini juga sejalan dengan teori Computer-Mediated Communication (CMC) dari Walther yang menyebutkan bahwa dalam lingkungan virtual, pemain menggantikan ekspresi langsung dengan simbol visual (emoji, quick chat, recall) sebagai sarana "social information processing". Walaupun terbatas secara fisik, para pemain tetap berhasil membangun keakraban, memperkuat semangat, bahkan mengelola identitas sosial melalui sinyal nonverbal. Dengan demikian, komunikasi nonverbal bukan sekadar tambahan, melainkan menjadi bagian inti dalam menjaga kohesi tim, mempercepat pengambilan keputusan, serta mengekspresikan suasana hati di tengah situasi permainan yang penuh tekanan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, berikut adalah kesimpulan yang dapat ditarik mengenai pola komunikasi antar pemain Mobile Legends usia dewasa muda di Kota Madiun.

1. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi yang terjadi menunjukkan ciri yang dinamis, spontan, dan penuh kreativitas. Pemain umumnya memanfaatkan chat in-game, voice chat, serta penggunaan istilah khusus atau slang seperti "gas", "gg", "santuy", dan "otw" yang menjadi ciri khas komunitas. Pola komunikasi verbal ini berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan strategi permainan, memberi instruksi taktis, memotivasi, hingga mempererat keakraban dalam tim. Gaya komunikasi yang digunakan juga bervariasi, mulai dari kooperatif yang menekankan kerja sama dan koordinasi, agresif yang menuntut performa lebih serius dan tegas, hingga suportif yang menekankan dukungan moral serta menjaga semangat tim. Dengan adanya pola verbal yang khas ini, tercipta suasana yang lebih hidup, saling memahami, dan membangun rasa kebersamaan antar pemain yang didominasi oleh dewasa muda.
2. Bentuk komunikasi nonverbal ini tampak melalui penggunaan emoji, quick chat, recall spam, gestur hero, dan berbagai tanda visual lain yang memperkaya cara pemain mengekspresikan emosi. Komunikasi nonverbal membantu memperkuat pesan verbal, menyampaikan suasana hati secara cepat, memancing reaksi lawan, serta meningkatkan kesolidan tim. Selain berfungsi sebagai pelengkap pesan, bentuk komunikasi ini juga kerap digunakan sebagai sarana humor atau sindiran yang membuat suasana permainan lebih cair dan dinamis. Dengan demikian, pola komunikasi nonverbal bukan hanya sekadar pelengkap, tetapi menjadi media penting dalam membangun relasi sosial, menunjukkan ekspresi emosional, serta mempererat interaksi di antara pemain dewasa muda, sehingga mendukung terciptanya pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fayyad, A., & Sumanti, S. (2023). Pola komunikasi virtual dalam penggunaan e-sport games (studi kasus: Mobile Legends di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara). *Jurnal Komunikasi Digital*, 10(1), 45-58.
- Ananda, R., Santoso, F., & Putri, L. (2022). Variasi komunikasi virtual pada kelompok pemain game Mobile Legends: Etnografi virtual. *Jurnal Media dan Komunikasi*, 9(3),

120-134.

- DeVito, J. A. (2013). *The interpersonal communication book* (13th ed.). Pearson Education.
- Kurnia, R. (2019). Pola komunikasi mahasiswa gamers: Studi pada mahasiswa sosiologi di Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Komunikasi Sosial*, 7(2), 90-102.
- Moss, T. (2009). *Human communication: principles and content*. Boston : McGraw-Hill.
- Morissan. (2018). *Komunikasi interpersonal: Teori dan praktik*. RajaGrafindo Persada.
- Tubbs, S. L., & Moss, S. (2009). *Human communication: Principles and contexts* (11th ed.). McGraw-Hill.
- Walther, J. B. (1992). Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective. *Communication Research*, 19(1), 52-90.
- Wawancara dengan kelompok mabar Mobile Legend (Irsyad, Mukti, Anugrah, Dimas, Ardi), pada tanggal 11 Juli 2025.