

Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang

Muhammad Arif¹, & Sandy Aditya²

Universitas Abdurrah^{1&2}

Email Korespondensi: Muhammad.arif@univrab.ac.id

Diterima: 12-03-2022 Disetujui: 12-03-2022 Diterbitkan: 12-03-2022

Abstrak

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak perilaku komunikasi pemain *game online mobile legends bang bang* dengan terhadap fitur chat *in-game*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC), dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Negeri Padang (UNP). Kesimpulan pada Penelitian ini meliputi; dampak positif yang ditimbulkan yaitu fitur ini bisa membuat kerjasama antar tim lebih kompak, pemain juga bisa menemukan orang baru melalui fitur ini. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah sering keluar kata-kata kasar antar pemain dan tidak jarang ujaran kebencian juga keluar dari antar pemain ketika sudah larut dalam permainan game ini.

Kata Kunci: *Chat In-Game, Computer Mediated Communication, Mobile Legend.*

Abstract

The purpose of this article is to find out how the communication behavior of mobile legends online game players affects the in-game chat feature. This study uses a qualitative method using the theory of Computer Mediated Communication (CMC), with data collection techniques interview, observation and documentation. The subjects of this study were students of the State University of Padang (UNP). Conclusions in this study include; the positive impact is that this feature can make cooperation between teams more compact, players can also find new people through this feature, while the negative impact is that harsh words often come out between players and it is not uncommon for hate speech to also come out between players when already late in playing this game.

Keywords: *In-Game Chat, Computer Mediated Communication, Mobile Legend.*

PENDAHULUAN

Terpaan teknologi komunikasi yang secara simultan menerpa masyarakat modern saat ini menjadi salah satu perbincangan yang sangat menarik. Pada umumnya kita menganggap bahwa teknologi komunikasi berkaitan erat dengan internet dan media sosial. Namun, sebagai salah satu fitur yang disediakan teknologi internet, game online juga tidak kalah fenomenal dengan penggunaan media sosial di masyarakat sebagai sarana hiburan. Saat ini penggunaan game online sedang marak, peminatnya tidak mengenal batasan usia, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Game online sebenarnya bukan fenomena baru di Indonesia. Game online mempunyai pangsa pasar yang cukup besar di Indonesia. dalam beberapa tahun terakhir penyebaran game online terbilang cukup cepat. Keadaan ini dapat dilihat dari begitu banyaknya warung internet (warnet) yang menyediakan layanan game online 24 jam. Menjamurnya game online tidak hanya berlangsung di kota-kota besar, kotakota kecil bahkan masyarakat dipedesaan juga telah "diserang" oleh wabah game online (Handayani, 2018).

Seiring perkembangan waktu, game online terus berevolusi. Bila sebelumnya game online banyak dimainkan melalui PC (*personal computer*), maka sekarang para provider game mulai mengalihkan perhatian mereka pada game yang dapat diakses melalui *smartphone*. Evolusi game dari PC ke *smartphone* memudahkan para gamers memainkan game yang mereka sukai dimana saja dan kapan saja. Salah satu game online yang hingga saat ini merajai puncak unduh (baik pada *smartphone* berbasis android maupun iOS), adalah Mobile legends: Bang-bang (MLBB). MLBB adalah produk mobile game yang hadir lebih dahulu dan langsung menjadi favorit fans genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) mengalahkan game dengan format yang sama seperti *Arena of Valor* dan *League of Legend* (Goenawan, 2017)

Spesifikasi MLBB yang cenderung lebih ringan serta dapat dimainkan pada *smartphone* dengan spesifikasi standar (*low end*) sekalipun memudahkan fans mengakses realitas kreatif dalam dunia digital. Karakteristik MLBB yang kompetitif, mempertemukan pemain secara real time dalam sebuah arena permainan virtual, menjadikan MLBB game yang paling banyak dimainkan di Indonesia saat ini. Ukuran file yang sangat ringan yaitu sekitar 194 MB dan hanya memerlukan memori akses yang sangat rendah, sebesar 1GB RAM, menjadi lain alasan mengapa MLBB begitu diminat (Handayani, 2018).

MLBB merupakan salah satu game online mobile yang sedang banyak diminati dan menjadi salah satu game terpopuler di Asia. Sama seperti game *Arena of Valor*, *League of Legends*, dan PUBG juga menjadi salah satu *game android* paling diminati saat ini. Game ini menimbulkan sifat kecanduan pada pemainnya yang sangat fanatik dengan game ini, pemainnya rela menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk memainkan game ini. Peminat game ini juga biasanya selalu mengejar target tingkat ranking mereka

yang dimulai dari bawah yaitu *Warrior, Elite, Master, Granmaster, Epic, Legend, Mytic, dan Mytical Glory*.

Moonton berdiri pada tahun 2014 yang didirikan oleh Justin Yuan dan mulai merilis game pertamanya yang bernama Magic Rush. Pada tahun 2016, Moonton merilis game terbarunya yang bernama Mobile legends 5v5. Seiring waktu mengalami peningkatan peminatnya pada tahun 2016, game ini menjadi viral dengan banyaknya peminat game MOBA diseluruh kalangan khususnya Asia dan mejadi game MOBA terbaik versi android sampai saat ini (Tribunnews.com, 2018).

Organisasi seperti Esports menjadi pemicu dimana remaja ingin mencapai cita-citanya agar bisa sukses hanya dengan bermain game online MLBB. Contoh Esports yang ada di Indonesia adalah Aura Fire, Evos Esports, Rex Regum Qeon (RRQ) Esports, Geekfam Id, Alter Ego, Onic, dan Bigetron (Duniagames, 2018)

Esport menjadi Panutan para pemain game MLBB, Pemain memberikan segala kemampuannya agar bisa menjadi pro player yang ada pada setiap Esports. Namun karena menurut peneliti game ini sangat banyak diminati dan dimainkan dengan serius sehingga banyak pemain yang terpancing emosinya saat bermain game ini, melainkan kalah karena salah satu anggota timnya kurang baik dalam bermain game hingga pemain saling beradu mulut melalui fitur chat yang disediakan oleh Moonton.

MLBB Sampai saat ini selalu menambahkan fitur yang beragam setiap perkembangannya, salah satunya yang berhubungan dengan komunikasi adalah fitur chat In-game mobile legends. Fitur chat In-game ini membuat para pemain bisa berkomunikasi kepada player lain, baik saat berada di lobby maupun dalam gameplay.

Kepopuleran MLBB di Indonesia sudah tak mengenal batas usia lagi, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa gemar dengan game ini. Khusus untuk pemain yang berstatus sebagai mahasiswa, kini ada turnamen resmi MLBB Campus Championship yang digelar pertama kali di Indonesia pada tahun 2020 (Martini, 2019).

Universitas Negeri Padang (UNP) adalah salah satu kampus yang sering melaksanakan kegiatan kompetisi salah satunya mengadakan lomba atau turnamen Mobile Legends dimana mulai dari turnamen bulanan hingga tahunan diadakan oleh salah satu komunitas yang berada di UNP tersebut, sehingga banyak melahirkan player semi-profesional, tidak jarang terjadinya komunikasi secara intens melalui virtual dimana terdapatnya aplikasi fitur chat in game dalam game tersebut (Randy, 2020).

KERANGKA TEORI

Teori *Computer Mediated Communication* (CMC)

Teori CMC digunakan untuk memperjelas suatu masalah yang akan diteliti dan membantu peneliti dalam melakukan penelitiannya. Teori yang relevan dengan permasalahan penelitian mampu membantu dalam memecahkan permasalahan tersebut secara jelas, sistematis, dan terarah. Teori CMC adalah proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan orang, dan terlibat dalam proses untuk membentuk media dalam berbagai tujuan. Sedangkan dalam makna klasik, Herring mendefinisikan CMC sebagai proses komunikasi yang terjadi antara manusia melalui perantara komputer yang berbeda. Hal ini dimaksudkan bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi antara satu dengan lainnya menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi pada komputer tersebut, kemungkinan orang-orang tersebut jarang atau tidak pernah bertemu secara fisik (Rulli, 2012:67).

Marc Smith dalam Rulli (2012:95) membagi empat aspek penting berkaitan dengan interaksi virtual yang membentuk perilaku komunikasi, yaitu; *Pertama, Virtual interaction is aspatial* yang berarti bahwa jarak tidak mempengaruhi proses komunikasi dan interaksi. *Kedua, Virtual interaction via system is predominantly asynchronous*. Bahwa komunikasi melalui komputer, smartphone dan gadget lainnya seperti konferensi sistem, dan e-mail dapat dioperasikan berdasarkan waktu atau jadwal yang diinginkan. *Ketiga, CMC is acorporeal because it is primarily a text-only medium*. Interaksi yang terjadi melalui jaringan komputer pada dasarnya diwakili dengan teks tanpa melibatkan seluruh anggota badan dalam berkomunikasi. *Keempat, CMC is astigmatic* yang berarti bahwa interaksi yang terjadi cenderung mengabaikan stigma terhadap individu tertentu, sebab komunikasi berdasarkan teks, suara maupun gambar tidak dapat menampilkan status atau keadaan seseorang dibandingkan apabila bertatap muka (*face-to-face*) secara langsung. Dengan menggunakan smartphone yang terhubung dengan layanan data dari broadband maupun wifi, seseorang dapat saling bertukar informasi dan berkomunikasi melalui media internet tanpa harus bertemu langsung (*face-to-face*).

Konsep New Media

Teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy (dalam Littlejohn 2015), yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori media baru, terdapat dua pandangan, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Fenomena Game Online terus meluas seiring dengan berkembangnya jumlah pecandu Game Online yang ada. Secara umum masyarakat memandang para pecandu Game Online merupakan individu yang

apatis dan anti sosial karna mereka seolah terisolir dari kehidupan nyata. Game Online sendiri adalah suatu fenomena dalam ilmu komunikasi. Game Online termasuk dalam bidang New Media dalam ilmu komunikasi.

Pierre Levy (dalam Littlejohn 2015) dalam bukunya *Cybercultur* lebih melihat *new media* berbeda dengan media pendahulunya ia memandang produk *new media* yaitu *World Wide Web* sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka fleksibel dan dinamis. Sedangkan menurut Creeber dan Martin dalam Mondry (2008: 13), mendefenisikan media baru atau *new media* atau media *Online* sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital. *New media* terdiri dari gabungan berbagai elemen, Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu.

New media merupakan media yang menggunakan internet, media Online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik. Perbedaan antara New media dengan komunikasi massa salah adalah pada proses interaksi yang terjadi. Dalam New media interaksi dapat terjadi secara langsung dan tidak ada batasan dalam proses interaksi tersebut. Sedangkan interaksi yang terjadi didalam komunikasi massa masih memiliki batasan dan tidak terjadi secara langsung. Sebagai contoh dalam *game online* kita dapat melaporkan Player yang melakukan kegiatan curang dalam permainan game langsung dilaporkan oleh player lain, dan langsung dapat direspon oleh GM (*Game Master*) dari game tersebut. Didalam Game Online interaksi yang terjadi bisa antar sesama pengguna, atau pun antar pengguna dan Game Manager Game tersebut. Artinya bila dalam komunikasi massa proses interaksi yang terjadi antar komunikator dan komunikan, maka dalam *new media* interaksi juga dapat terjadi antara sesama komunikan.

Konsep Game Online

Game online atau sering disebut dengan *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) game online ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Menurut pendapat Samuel (2010:7) game online adalah 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, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini.

Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handled, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. Jadi game online adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

Game Mobile Legends

Game online Mobile Legends hingga saat ini memiliki perkembangan yang cukup signifikan sehingga game online ini dipandang besar oleh para pemuda khususnya untuk berjenis kelamin laki-laki yang bisa dinilai sebagai peminat utama dalam dunia game online. mobile Legends merupakan hiburan khusus perangkat handphone yang dapat dimainkan oleh setiap kalangan mulai dari umur 15 tahun hingga 35 tahun.

Game Mobile Legends menjadi game yang bergengsi karena sering menyelenggarakan turnamen-turnamen berkelas khususnya bagian Asia dan mendorong perkembangan dunia sport atau elektronik sport pada ada negara Indonesia Contohnya seperti tim evos, onic, rrq, aura, dan lain-lain. Dengan terciptanya esport yang ada di Indonesia memberikan sebuah dorongan kepada pemain mobile legend di mana mereka mendapatkan panutan bahwa menjadi pro player game online dapat memberikan kesuksesan anda dengan bermain game faktor ini juga yang dapat mendorong para pemuda menuangkan waktunya sampai 24 jam bahkan merelakan jam tidurnya untuk mengejar target atau mengejar cita-citanya jadi game adalah suatu proses yang disebut dengan fine tuning atau penyamaan frekuensi dari logika berpikir anak-anak dengan logika aplikasi komputer canggih namun pada bersamaan game juga secara nyata mempertajam data analisis penggunaannya untuk mengelola informasi dan mengumpulkan Setiap keputusan cepat yang jitu

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan bentuk penelitian studi lapangan. Penelitian lapangan merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif untuk melihat peristiwa atau fenomena yang terjadi pada masyarakat (Prastowo, 2012, p. 203).

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan *human relations*, suatu uraian mendalam tentang ucapan, tulisan, dan tingkah laku yang dapat diamati

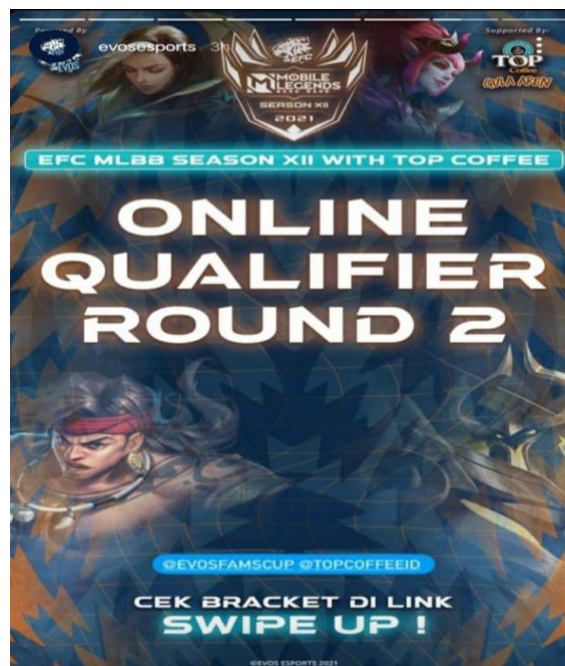
dari suatu individu, kelompok, masyarakat, organisasi tertentu dalam suatu konteks setting tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan holistik. Bogdan and Taylor (dalam Ruslan, 2013:215).

Data untuk keperluan penelitian ini dikumpulkan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi *online*, dokumentasi dan *focus group discussion (FGD)*. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan teknik analisa data dengan metode triangulasi data. Metode triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding melalui sumber lainnya. Triangulasi data dibagi menjadi triangulasi metode yang dilakukan dengan membandingkan informasi dengan data hasil temuan.

PEMBAHASAN

Aktifitas Game Mobile Legends di Universitas Negeri Padang

Bedasarkan informasi yang penulis kumpulkan melalui informan, ada beberapa kegiatan Mobile Legends yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa universitas negeri padang seperti mengikuti beberapa turnamen Mobile Legends di kota Padang. Ada beberapa kompetisi esport yang diikuti seperti; event Mobile Legends classunion, kubuk kopi, yang dilaksanakan oleh para pemain Mobile Legends di kota padang. Turnamen secara offline ini akan membantu para peserta untuk mencapai cita-citanya untuk menjadi pro player dalam organisasi besar Esport.



Gambar 1. EFC MLBB Season XII



Gambar 2. MCL Weekly Tournament online

Berdasarkan gambar1 dan 2 di atas, menunjukkan bahwa kegiatan turnamen Mobile Legends di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Padang pernah mengikuti beberapa kali tour esport di kota padang secara online seperti EFC MLBB Season XII dan MCL (MLBB Championship League) yang selalu diselenggarakan pada hari sabtu malam atau malam minggu, para peserta akan mendapatkan tiket untuk mengikuti kompetisi MCL dengan cara aktifan main bersama Squad masing-masing. Pada turnamen MCL ini peserta akan menghadapi tim lain yang ikut serta dalam MCL secara acak atau random. Peserta akan melewati 3 babak untuk menjadi pemenang turnamen MCL (wawancara bersama Risna, 2021).

Selain mengikuti kompetisi, para pemain mobile legends yang ada di Universitas Negeri Padang juga sering melakukan Main Bareng (Mabar) sesama mereka atau antar fakultas yang ada di Universitas Negeri Padang. Dengan menggunakan fitur chat yang telah ada di dalam permainan membuat permainan mereka tidak terhalang oleh jarak atau tempat. Fitur chat dibuat untuk pemain yang tidak bisa berkomunikasi secara langsung agar mereka lebih mampu mendapatkan pengalaman bermain game yang seru. Fitur chat tidak hanya tersedia di gameplay saat bermain, namun fitur chat Mobile Legend juga tersedia pada Personal Chat teman, Room Chat Team, dan Publik Chat.

Secara lebih terperinci beberapa kegiatan dibuat oleh organisasi yang ada di kampus sendiri dengan tujuan untuk mempererat tali silaturahmi sekaligus mengenalkan perkembangan teknologi yang semakin maju kepada mahasiswa Universitas Negeri Padang. Selanjutnya aktifitas game mobile legend di Universitas Negeri Padang telah sering dilakukan karena minat mahasiswa yang banyak di kampus. Antusiasme dari para mahasiswa pun sangat tinggi.

Selain aktifitas di dalam kampus, aktifitas diluar kampus pun juga beberapa kali di ikuti seperti beberapa tim yang ada di kampus mengikuti ajang

perlombaan yang diadakan diluar, seperti turnamen di cafe ataupun turnamen yang diadakan oleh pihak-pihak pecinta game mobile legends.

Sedangkan untuk mahasiswanya sendiri, mereka sering melakukan kegiatan seperti pertandingan antar mereka atau yang lebih dikenal dengan sebutan "sparing" antar mereka yang diadakan oleh HIMA setiap Fakultas masing-masing. Kegiatan seperti ini menurut mereka mampu meningkatkan kerjasama antar mereka dalam bermain game dan mampu membuat mereka saling kenal walaupun berasal dari fakultas yang berbeda. Tetapi jika melihat dari dampak negatif berdasarkan beberapa kegiatan yang dilakukan, seringkali keluar ucapan-ucapan yang kurang menyenangkan atau perkataan kasar walaupun sebenarnya ucapan kasar atau blame dalam game merupakan strategi dalam bermain untuk menjatuhkan mental lawan atau yang biasa disebut dengan Psywar dalam istilah game Mobile Legend, sehingga ini juga menjadi dampak yang juga patut diperhatikan bagi peserta yang tidak menerima serangan psikologi tersebut. Bagi yang tidak menerima serangan psikologi tersebut biasanya pemain mau meneror akun orang yang dituju melalui galeri akun.

Jadi penulis menyimpulkan bahwa banyak aktifitas game mobile legend yang dilakukan di Universitas Negeri Padang, mulai dari aktifitas yang dilakukan oleh internal, maupun aktifitas eksternal. Aktifitas ini bertujuan untuk menjalin tali silaturahmi antar fakultas agar solid. Tidak hanya itu, aktifitas seperti ini juga mampu membuat kekompakan antar tim ketika bermain game menjadi lebih baik.

Dampak Positif dan Negatif Game Online Mobile Legends

Virtual interaction is aspatial (Interaksi Virtual itu Special)

Dapat diketahui dalam buku Rulli (2019:95) mengatakan bahwa *Virtual Interaction is Aspatial* memiliki sifat yang tidak pernah berpengaruh kepada jarak sehingga Komunikasi bisa dilakukan dimana saja.

MLBB menyediakan fitur in chat game di dalam permainannya, menurut informan 1 penulis untuk menggunakan fitur ini cukup mudah, hanya dengan menekan logo pesan untuk teks dan logo mikrofon untuk pesan suara dan untuk penggunaannya tidak ada jarak atau batasan antar pemain, semua pemain dengan lokasi yang berbeda-beda bisa menggunakan fitur ini.

"kita cukup mengaktifkannya dengan cara klik logo pesan yang ada, kemudian kita bisa langsung untuk berkomunikasi dengan tim lawan ataupun tim sendiri, kalau untuk jarak penggunaan fitur ini, tidak ada jarak dan semua pemain bisa menggunakan ini dimanapun mereka berada" (Syukrillah, 2021)

Informan 2 dalam paparannya kepada penulis juga menyampaikan hal yang sama, untuk menggunakan fitur chat in game hanya dengan klik tanda

pesan pada layar hp, setelah itu kita bisa untuk berkomunikasi dengan teman satu tim ataupun lawan saat permianan dimulai dan untuk jarak tidak ada, karena ini berbasis online, sama hal nya dengan aplikasi chating yang ada seperti sosial media.

“ketika bermain game, mobile legends kita cukup menggukanakannya, yaitu cukup klik tanda pesan atau tanda mikrofon yang tampil di layar, dan untuk jarak tentunya tidak ada, karena ini sama hal nya seperti sosial media”. (Risna, 2021)

Hal yang sama diungkapkan oleh Informan 3 yang menyatakan bahwa hanya dengan klik kita sudah bisa untuk saling beriteraksi dengan semua pemain ketika sedang bermain game dan walaupun jarak berebeda-beda antar semua pemain, aplikasi ini teteap bisa digunakan.

“cukup klik aja logo pesan atau logo mikrofon di layar hp, setelah itu kita bisa untuk komunikasi dengan orang yang sedang bermain game dengan kita, dan walaupun jarak antar pemain berbeda, kita tetap bisa menggunakan fitur ini”. (Fikri, 2021)

Jadi dapat disimpulkan dari hasil wawancara kepada ketiga informan di atas, bahwa pada game mobile legends bang bang, fitur chat in game dapat mudah digunakan oleh semua pemain, dan fitur ini juga berfungsi sebagai alat komunikasi antar pemain dengan jarak yang tidak terbatas.

Mereka juga diberikan fitur microphone untuk bisa langsung berbicara menggunakan suara mereka jika mereka tidak mau mengetik pesan. Pengguna fitur ini juga tidak terhalang oleh jarak asalkan mereka memiliki koneksi yang cukup stabil disaat mereka bermain game dan ingin menyampaikan suatu pesan.

Virtual interaction via system is predominantly asynchronous (Interaksi Virtual Melalui Sistem Dominant Waktunya Bersifat Tidak Menentu)

Rulli (2012:95) menyimpulkan bahwa *Virtual Interaction via system is predominantly asynchronous* merupakan interaksi yang diatur oleh sistem sehingga ada beberapa batasan dalam komunikasi seperti bahasa, emot, dan gambar.

Menurut informan 1, fitur chat in game dapat diatur sendiri oleh pemain, artinya ketika permainan berlangsung pemain dapat memilih menggunakan fitur ini atau tidak. Jadi pemain dapat memilih kapan fitur chat ini digunakan

“kita bisa memilih kapan akan menggunakan chat ketika bermain game, kita bisa memilih untuk memakainya atau tidak dan kita bisa menggunakannya kapan saja”. (Syukrillah, 2021)

Hal sama juga disampaikan oleh informan 2, bahwa fitur ini dapat digunakan oleh semua pemain, dan pemain bisa menggunakannya atau tidak. “semua pemain bisa menggunakan fitur ini, atau tidak menggunakannya. Tergantung pemainnya” (Moelris, 2021)

Senada apa yang disampaikan oleh informan 1 dan 2 di atas, Informan 3 juga menyampaikan hal yang sama, yaitu setiap player ketika bermain game dapat menggunakan fitur chat ini, semua tergantung pemain mau menggunakannya atau tidak. “setiap player bisa menggunakan fitur ini, semua tergantung pemainnya saja, mau menggunakan atau tidak”. (Fikri, 2021)

Jadi penulis menyimpulkan bahwa fitur chat in game pada game mobile legends bang bang dapat diatur sendiri oleh pemainnya, tidak ada aturan harus memakainya atau tidak, dan semua pemain mempunyai kebebasan untuk menggunakannya.

Selanjutnya, menurut informan 1 penulis tidak ada batasan ketika kita menggunakan fitur chat ini, ketika bermain sambil menggunakan fitur ini semua pemain bisa menggunakannya, hanya saja sekarang untuk batasan bahasa kasar sudah mulai di blok oleh game nya, agar tidak ada kata kata kasar saat bermain game dan ini juga bisa di nonaktifkan untuk pribadi.

“tidak ada batasan ketika bermain game menggunakan fitur chat in game, tetapi ketika kita menggunakan bahasa kasar, maka game akan otomatis blok sendiri perkataan kasar, dan jika pemain terganggu, maka player dapat menonkatifkannya”. (Syukrillah, 2021)

Informan 2 penulis juga menyampaikan hal yang sama, tidak ada batasan ketika kita menggunakan fitur ini, hanya saja kalau perkataan kasar langsung di blok dan langsung di sensor. “tidak ada batasan sih bg, kalau fitur ini, hanya saja kalau berkata kasar, kata kata yang kita tulis itu langsung di blok dan di sensor” (Moelris, 2021)

Sedangkan menurut informan 3, bahwa fitur ini memang tidak ada batasan, dan bahasa kasar pun juga langsung di sensor, tetapi masih banyak kata kata kasar yang belum terdeteksi oleh pihak game nya. “memang tidak ada batasan, hanya saja penggunaan kata kata kasar belum semua terdeteksi oleh pihak game nya, ada beberapa kata kasar daerah yang masih belum terdeteksi”. (Fikri, 2021)

Jadi penulis menyimpulkan, tidaka ada batasan ketika kita menggunakan fitur chat in game, artinya semua pemain dapat menggunakan fitur ini tanpa ada batasan, hanya saja, ketika berkata kasar saat bermain game maka pihak mobile legends akan otomatis sensor beberapa kata-kata kasar yang sudah mereka deteksi dan fitur ini dapat di nonaktifkan jika pemain terganggu. Mereka yang menggunakan fitur chat ini dengan manfaat yang negatif akan di mute atau ditutup akses mereka oleh pihak Mobile Legend bagi mereka yang menggunakan fitur chat. Mereka tidak akan bisa mengirim pesan

teks dan sanksi tersebut akan berjalan selama 2 jam baru mereka bisa menggunakan fitur chatnya kembali

CMC is acorporeal because it is primarily a text-only medium (CMC bersifat Jasmani karena lebih terutama Kepada Pesan Teks)

CMC is acorporeal because it is primarily a text-only medium lebih bersifat jasmani dan selalu focus kepada text sehingga setiap komunikasi bisa dilakukan asalkan ada koneksi internet menurut Rulli (2012:95)

Menurut informan 1, dalam permainan kita tidak hanya melakukan chat saja, tetapi kita juga bisa menggunakan suara atau fitur voice, hanya saja fitur voice berfungsi sesama pemain dalam satu tim. Cara menggunakannya cukup mudah, kita hanya perlu klik tombol mikrofon yang ada dalam game.

“sama yang seperti saya bilang sebelumnya, dalam game tidak hanya menggunakan teks saja, tetapi juga bisa menggunakan fitur suara, ini berfungsi untuk sesama tim saja. Cara mengaktifkannya cukup klik tombol mikrofon yang ada di dalam game”. (Syukrillah, 2021)

Informan 2 penulis juga menyampaikan hal yang sama, fitur suara juga disediakan dalam permainan, ini berfungsi untuk kita bisa saling berkomunikasi mengatur strategi di dalam permainan, untuk mengaktifkan cukup diaktifkan pada logo mikrofonnya. “iya, fitur suara nya juga ada, kita bisa saling berkomunikasi dalam permainan untuk mengatur strategi permainan, dan dalam permainan sudah ada tombol mikrofon untuk mengaktifkannya”. (Moelris, 2021)

Informan 3 juga menambahkan bahwa fitur ini sudah lama disediakan oleh mobile legends, fitur ini diharapkan berfungsi untuk saling berkomunikasi antar tim untuk meraih kemenangan, agar fitur ini aktif semua pemain harus mengaktifkan fitur ini. “fitur ini sudah lama disediakan oleh mobile legends, untuk berkomunikasi antar tim, dan semua tim harus mengaktifkan fitur ini agar fiturnya berfungsi” (Fikri, 2021)

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam permainan mobile legends juga ada fitur yang disediakan selain teks, yaitu suara atau fitur mikrofon. Semua pemain dapat menggunakannya untuk membantu meraih kemenangan, dan fitur ini hanya bisa digunakan sesama anggota tim saja. Sisi baiknya, fitur mikrofon lebih dominan tidak toxic dibandingkan fitur chat karena setiap pemain akan merasa segan atau tidak enak ketika berbicara kotor langsung kepada orang yang dituju.

Manfaat baik ini sering digunakan oleh player untuk mengatur segala strategi untuk memenangkan permainan sehingga mereka mendapatkan informasi lebih jelas menggunakan fitur mikrofon ini

Namun bagi yang menggunakan fitur ini, pihak Mobile Legend telah memberikan fitur blok voice bagi mereka yang dirugikan melalui fitur ini sehingga yang berbicara kotor akan didiamkan suaranya.

CMC is astigmatic (CMC itu Stigmatic)

CMC is astigmatic yang dikatakan Rulli (2012:95) bahwa komunikasi pada media tidak bisa melihat reaksinya dalam bentuk ekspresi dan hanya bisa melihat reaksi nya melalui tulisan.

Menurut informan 1 penulis, sesama pemain tidak bisa melihat reaksi yang ditimbulkan karena hanya melalui teks, dan reaksi yang ditimbulkan juga bermacam-macam, seperti emosi, lucu dan lain-lain. Hal ini tentunya berdampak bagi semua pemain, dampak positifnya kita bisa berkenalan dengan orang baru dan dampak negatifnya ucapan kasar selama permainan bisa membuat antar pemain saling melemparkan makian.

“kita tentunya tidak bisa melihat reaksinya, tetapi kita bisa merasakan reaksinya seperti kita emosi, lucu dan lain-lain, ada dampak positifnya yaitu kita bisa berkenalan dengan orang baru, dan dampak negatifnya kita bisa saling melemparkan makian ke lawan bahkan sesama tim”. (Syukrillah, 2021)

Hal yang sama juga disampaikan oleh informan 2 penulis, menurutnya kita tidak bisa melihat reaksi pemain lain, tetapi kita bisa melihat reaksi dari cara ia bermain seperti bermain sedang emosi atau semacamnya, kalau berbicara dampak pastinya ada, seperti dampak baiknya kita bisa bekerjasama dalam tim dan dampak buruknya sering keluarnya ujaran kebencian.

“kita tidak bisa melihat reaksinya, tapi kita bisa merasakannya seperti kalau sedang emosi, biasanya pemain sengaja bermain buruk atau langsung menyerah, sedangkan untuk dampak yang ditimbulkan dalam sisi positif bisa saling bekerjasama dalam tim dan dampak buruknya sering keluar ujaran kebencian antar pemain” (Moelris, 2021)

Menurut informan 3 penulis menyampaikan bahwa reaksi yang ditimbulkan tidak bisa dilihat, tetapi bisa dirasakan melalui cara bermainnya, jika pemain terbawa emosi, biasanya pemain tersebut akan tidak serius dalam permainan dan untuk dampak positif kita bisa saling bekerjasama sedangkan untuk dampak negatif nya sering keluar kata-kata kasar dalam permainan tersebut.

“biasanya orang yang terbawa emosi ketika bermain akan nampak dari cara ia bermain, seperti mainnya sudah tidak serius lagi dan untuk dampak pastinya ada, dampak positifnya kita bisa saling bekerjasama

dalam permainan dan dampak buruknya sering keluar katakata kasar ketika pemain sudah terbawa emosi” (Fikri, 2021)

Jadi dapat disimpulkan bahwa ketika permainan berlangsung kita tidak bisa melihat reaksi pemain, tetapi antar pemain bisa merasakannya, seperti ketika sedang emosi maka permainan tidak akan serius. Untuk dampak positif yang ditimbulkan menurut penulis berdasarkan wawancara yaitu fitur ini bisa membuat kerjasama dalam tim terbangun dan membantu tim untuk memenangkan game lebih mudah, sedangkan untuk dampak negatifnya sering keluar kata-kata kasar dan ujaran kebencian ketika pemain terbawa emosi.

Tidak hanya melalui kata-kata pemain yang emosi akan melakukan perilaku buruk terhadap timnya seperti memberitahu tim lawan posisi player berada melalui fitur chat all, sengaja memberi lawan kill agar lawan lebih beruntung, sengaja berdiam diri agar posisi yang dipegang kosong, dan meninggalkan game yang sedang berlangsung atau yang biasa disebut dengan AFK (*Away From Keyboard*).

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan yang telah disajikan di atas, dapat ditarik kesimpulan yaitu, bahwa pada indikator Virtual interaction is aspatial dalam permainan mobile legends bang bang disediakan fitur chat in game yang berfungsi untuk membangun komunikasi antar pemain didalamnya. Fitur yang disediakan juga tidak sulit dan mudah ketika pemain ingin menggunakannya, fitur didalamnya tidak hanya chat in game saja, tetapi juga menyediakan fitur suara yang bisa digunakan sesama pemain dalam satu tim seperti pada teori CMC is acorporeal because it is primarily a text-only medium (CMC bersifat Jasmani karena lebih terutama Kepada Pesan Teks). Virtual interaction via system is predominantly asynchronous (Interaksi Virtual Melalui Sistem Dominan Waktunya Bersifat Tidak Menentu) menjawab pertanyaan yang dapat disimpulkan bahwa pengguna tidak dipaksa menggunakan fitur chat ini, mereka bisa menggunakannya kapan saja apabila mereka perlu menggunakannya

Untuk reaksi yang ditimbulkan antar pemain tidak bisa melihat reaksi lain, karena fitur ini hanya berbentuk teks yang diteorikan menggunakan CMC is astigmatic (CMC itu Stigmatic), tetapi menurut informan, bahwa reaksi yang ditimbulkan dalam permainan bisa dilihat dari cara pemain tersebut bermain, biasanya jika seorang pemain sudah terbawa emosi, maka permainannya tidak akan fokus.

Dampak positif yang ditimbulkan yaitu fitur ini bisa membuat kerjasama antar tim lebih kompak, pemain juga bisa menemukan orang baru melalui fitur ini, sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah sering

keluar kata-kata kasar antar pemain dan tidak jarang ujaran kebencian juga keluar dari antar pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, M., & Shasrini, T. (2022). Representasi Nilai Kebudayaan Minangkabau Dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 11–32. Retrieved from <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/18>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 33–49. Retrieved from <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Goenawan, MA, 2017, *Sampai Kapan Mobile Legends Digandrungi?* <https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi.detik/>, (terbit Rabu, 23 Agustus 2017 16:22 WIB).
- Handayani, Rivi, 2018, *Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru)*, Al-MUNZIR e-jurnal IAIN Kendari No 1 Vol. 11 No.1 Mei 2018), <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/download/934/821>, diakses (10 Januari 2022)
- Januar, M. Iwan & Turmudzi, E. F, 2006, *Game Mania*, Gema Insani, Jakarta.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2015. *Teori Komunikasi*, Edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika
- Martini, 2019, *Digandrungi Mahasiswa, Mobile Legends Gelar MLBB Campus Championship 2020*, Minggu, 29 Desember 2019 20:13 WIB, Diakses dari <https://www.indosport.com/esports/20191229/digandrungi-mahasiswa-mobile-legends-gelar-mlbb-campus-championship>.
- Mondry, M. Sos. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Malang: Ghalia Indonesia.
- Riadi. 2019. *TSCM Prediksi 300 Juta Ponsel 5G Terjual Tahun Depan*. <https://selular.id/2019/10/tscm-prediksi-300-juta-ponsel-5g-akan-terjual-tahun-depan/> [diakses 22 Mei 2021]
- Prastowo, Andi, 2012, *Metode Penelitian Kualitatif: Dalam Perspektif Rancangan Penelitian.*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Riski. 2018. *Cara Menghasilkan Uang Melalui Game Online*. <https://akurat.co/ekonomi/id-773122-read-gamers-sejati-begini->

cara-hasilkan-uang-dari-mobile-legends-dan-pubg [diakses 22 Mei 2021]

Rulli, Nasrullah. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Ruslan, Rosady. 2013. *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi*. PT. Raja Grafindo : Jakarta.

Utami, A. V., & Alfarabi, A. (2022). Komunikasi Etnik Melayu Terhadap Pendatang di Kota Bengkulu. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 1–10. Retrieved from <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/1>

Vaniola, O., & Fatmawati, F. (2022). Komunikasi Opinion Leader pada Perkawinan Satu Suku Adat Minangkabau di Nagari Harau. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 66–78. Retrieved from <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/31>