

POLA KOMUNIKASI PEMUDA KARANG TARUNA DESA KEJAPANAN PENGGEAR GAME ONLINE MOBILE LEGEND

Oleh:

Gunawan Rico Wibisono,

Dosen pembimbing:

Nur Aini Shofiya Asy'ari

Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

10 Juni 2025



Pendahuluan

Fenomena digitalisasi telah membawa perubahan besar dalam cara generasi muda berkomunikasi. Salah satu bentuk perubahan ini tampak pada penggunaan media virtual seperti permainan daring, di mana komunikasi tidak lagi terbatas pada ruang fisik. Game online seperti Mobile Legends menjadi wadah baru bagi para pemuda untuk saling berinteraksi secara intens, terstruktur, bahkan strategis. Di tengah kesibukan dan keterbatasan waktu bertemu secara langsung, permainan ini memungkinkan mereka untuk tetap terhubung, berkoordinasi, serta membangun kedekatan emosional melalui fitur komunikasi digital yang disediakan dalam game.

Hal yang sama juga terjadi di Desa Kejapanan, di mana komunitas pemuda Karang Taruna memanfaatkan permainan Mobile Legends tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial untuk menjaga interaksi. Aktivitas bermain bersama ini memperkuat hubungan antaranggota, mendorong terbentuknya pola komunikasi baru yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan daring tidak sekadar menjadi media rekreasi, tetapi turut memengaruhi dinamika komunikasi dalam organisasi sosial, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas kerja sama dan solidaritas dalam kehidupan bermasyarakat.

(Rumusan Masalah)

- Bagaimana pola komunikasi pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan dalam bermain Mobile Legends?
- Apa dampak komunikasi tersebut terhadap interaksi sosial mereka?

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pola komunikasi pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan dalam permainan game online Mobile Legends, mengidentifikasi dampak komunikasi dalam permainan terhadap interaksi sosial mereka

Kabaruan penelitian: penelitian ini terletak pada pendekatan kontekstual terhadap pola komunikasi dalam komunitas pemuda berbasis desa yang menggunakan game online sebagai medium interaksi social suatu aspek yang belum banyak dibahas dalam kajian komunikasi digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Subjek penelitian adalah lima anggota Karang Taruna yang aktif bermain Mobile Legends sejak tahun 2018.

Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, dan diuji keabsahannya melalui triangulasi metode.

Indikator Penelitian

1. Pola komunikasi linier
2. pola komunikasi interaksional
3. pola komunikasi transaksional

Hasil Penelitian

Pertama, **pola komunikasi linier** muncul ketika komunikasi bersifat satu arah, terutama dalam situasi permainan yang membutuhkan keputusan cepat dan eksekusi instan. Dalam momen seperti ini, pemain dengan peran strategis seperti jungler atau tank biasanya mengambil kendali komunikasi,



memberikan instruksi seperti “ambil Lord sekarang” atau “mundur semua” tanpa melalui proses diskusi. Pemain lain cenderung hanya mendengarkan dan langsung mengikuti arahan tersebut. Pola ini muncul karena urgensi dan waktu yang terbatas, di mana efisiensi komunikasi menjadi lebih penting daripada partisipasi semua anggota tim.

Hasil Penelitian

Kedua, **pola komunikasi interaksional** ditandai dengan adanya proses komunikasi dua arah, di mana terjadi pertukaran informasi antara pengirim dan penerima pesan. Pola ini biasanya terlihat pada fase awal permainan saat para pemain menyusun strategi bersama, mendiskusikan komposisi tim, jalur rotasi, serta rencana awal permainan.



Melalui fitur voice chat atau simbol dalam game (ping), anggota tim saling memberikan masukan dan merespons satu sama lain sebelum mengambil keputusan. Komunikasi ini mencerminkan partisipasi aktif dan kesetaraan dalam bertukar ide.

Hasil Penelitian

Ketiga, **pola komunikasi transaksional** terjadi dalam situasi permainan yang sangat dinamis, seperti saat team fight atau ketika musuh menyerang tiba-tiba. Dalam kondisi ini, semua anggota tim berkomunikasi secara simultan, saling memberikan informasi secara spontan, seperti memberitahukan posisi musuh, meminta bantuan, atau memberikan instruksi serentak.



Tidak ada alur komunikasi yang kaku semua pihak menjadi komunikator sekaligus komunikan secara bersamaan. Meskipun berisiko menimbulkan gangguan komunikasi (noise), pola ini mencerminkan fleksibilitas dan responsivitas tinggi dari seluruh anggota tim dalam menghadapi tekanan permainan secara real-time.

Pembahasan

Komunikasi dalam permainan Mobile Legends di kalangan pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan mencerminkan dinamika sosial yang terjadi dalam kehidupan komunitas mereka. Ketiga pola komunikasi menurut teori Tubbs dan Moss linier, interaksional, dan transaksional muncul secara alami dalam konteks permainan dan terbawa ke dalam aktivitas sosial seperti musyawarah kegiatan desa atau koordinasi acara. Pola linier terlihat saat keputusan cepat dibutuhkan, interaksional saat menyusun strategi bersama, dan transaksional dalam situasi dinamis seperti team fight atau pelaksanaan kegiatan komunitas yang mendesak. Interaksi intensif dalam game memperkuat hubungan emosional antaranggota, meningkatkan solidaritas, serta mempermudah kolaborasi di luar permainan. Namun, tantangan tetap ada, seperti dominasi komunikasi satu arah yang bisa menimbulkan ketidakpuasan, serta risiko kebisingan informasi dalam komunikasi simultan. Oleh karena itu, pemahaman dan pengelolaan pola komunikasi yang tepat menjadi penting untuk menjaga efektivitas interaksi baik di dunia digital maupun dalam kehidupan sosial komunitas.

Kesimpulan Penelitian

Pola komunikasi linier dominan muncul saat situasi mendesak, seperti pengambilan objektif (Turtle atau Lord), di mana peran strategis seperti *jungler* dan *tank* mengambil alih arah komunikasi dan memberikan instruksi tegas tanpa adanya diskusi dari anggota tim lain. Pola komunikasi interaksional tampak dalam tahap awal permainan, khususnya saat menyusun strategi, ketika setiap pemain dapat saling memberi masukan dan merespons satu sama lain. Sementara itu, pola transaksional muncul pada fase permainan yang dinamis dan penuh tekanan, seperti saat team fight, di mana komunikasi terjadi secara simultan dan bersifat adaptif.

Dampak dari pola komunikasi ini tidak hanya terlihat dalam peningkatan efektivitas koordinasi dalam permainan, tetapi juga memperkuat hubungan sosial antaranggota Karang Taruna di luar game. Intensitas komunikasi dalam game mendorong terciptanya keakraban, solidaritas, dan kemudahan koordinasi saat melaksanakan kegiatan komunitas secara nyata.

Manfaat Penelitian

Saecara teoritis, penelitian ini memperluas pemahaman tentang pola komunikasi kelompok pemuda berbasis digital. Praktisnya, temuan ini dapat dimanfaatkan oleh organisasi kepemudaan dalam menyusun strategi komunikasi dan pembinaan relasi sosial di era digital. Selain itu, penelitian ini memberi kontribusi akademik dalam kajian komunikasi kelompok dan komunikasi digital.

