

# Communication Patterns of Karang Taruna Youth in Kejapanan Village Enthusiasts of the Mobile Legends Online Game

## [Pola Komunikasi Pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan Penggemar Game Online Mobile Legend]

Gunawan Rico Wibisono<sup>1)</sup>, Nur Aini Shofiya Asy'ari <sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: ainishofiya@umsida.ac.id

**Abstract.** *The phenomenon of digitalization has transformed the communication patterns of the younger generation, including through virtual features in online games such as Mobile Legends. This is also evident among members of the Karang Taruna youth organization in Kejapanan Village, who actively interact through the game despite being physically apart. This study aims to analyze their communication patterns using the theory of Tubbs and Moss, which includes linear, interactional, and transactional communication models. The research employs a qualitative descriptive method with data collection techniques including interviews, observation, and documentation. The research subjects consist of five Karang Taruna members who actively play Mobile Legends, selected based on their involvement in the organization and consistent participation in the game. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model to gain an in-depth understanding. The findings reveal that linear communication patterns occur in situations requiring quick decision-making, such as when securing major objectives in the game. Interactional communication patterns emerge during the initial strategy planning stages, where team members exchange information and respond to one another. Meanwhile, transactional communication patterns are more dominant in dynamic gameplay situations, where communication occurs simultaneously and flexibly among team members. The study also found that in-game interactions contribute to strengthening social relationships among Karang Taruna members, enhancing solidarity, and facilitating coordination in community activities. Thus, this research provides new insights into the dynamics of communication within youth-based digital communities and their implications for real-world social interactions.*

**Keywords** - Communication Patterns; Youth Organization; Mobile Legends; Digital Communication; Social Interaction

**Abstrak.** *Fenomena digitalisasi telah mengubah pola komunikasi generasi muda, termasuk melalui fitur virtual dalam permainan daring seperti Mobile Legends. Hal ini juga terjadi pada anggota Karang Taruna Desa Kejapanan, yang aktif berinteraksi melalui permainan meskipun terpisah secara fisik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi mereka dengan menggunakan teori Tubbs dan Moss, yang mencakup pola komunikasi linier, interaksional, dan transaksional. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari lima anggota Karang Taruna yang aktif bermain Mobile Legends, dipilih berdasarkan keterlibatan dalam organisasi dan konsistensi bermain. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman untuk memperoleh pemahaman mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi linier terjadi dalam situasi yang memerlukan keputusan cepat, seperti saat mengambil objektif dalam permainan. Pola komunikasi interaksional muncul dalam penyusunan strategi awal, di mana anggota tim dapat bertukar informasi dan merespons satu sama lain. Sementara itu, pola komunikasi transaksional lebih dominan dalam situasi permainan yang dinamis, di mana komunikasi berlangsung secara simultan dan fleksibel. Penelitian ini juga menemukan bahwa interaksi dalam permainan berkontribusi pada peningkatan hubungan sosial antaranggota Karang Taruna, memperkuat solidaritas, serta memudahkan koordinasi dalam kegiatan komunitas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai dinamika komunikasi dalam komunitas pemuda berbasis digital, serta implikasinya terhadap interaksi sosial di dunia nyata.*

**Kata Kunci** - Pola komunikasi; Karang Taruna; Mobile Legends; komunikasi digital; interaksi social

## I. PENDAHULUAN

Di era teknologi digital ini komunikasi sudah mengubah kehidupan masyarakat secara signifikan. Selain berfungsi sebagai alat, teknologi sudah menjadi aspek yang sangat diperlukan pada kehidupan tiap hari. Cara orang berkomunikasi, bekerja serta menemukan kesenangan sudah berubah sebagai akibat dari kemajuan teknologi seperti ponsel dan internet [1].

Proses Komunikasi memiliki berbagai makna, seperti perilaku verbal serta nonverbal [2]. Komunikasi didefinisikan sebagai tindakan menyampaikan pernyataan dari satu individu ke individu lain, komunikasi bersifat multi-personal, melibatkan manusia (*human communication*). Oleh karena itu, komunikasi antar manusia menjadi fokus dalam konteks ini aktivitas manusia yang erat kaitannya dengan komunikasi. Setiap individu memiliki cara unik dalam berkomunikasi. Setiap orang berbeda dalam mencapai tujuan komunikasi, memilih metode, serta menentukan kepada siapa pesan disampaikan. Oleh sebab itu, terdapat pola-pola komunikasi yang mencerminkan perilaku manusia dalam berkomunikasi [2].

Terdapat 3 (tiga) faktor pembentukan pola komunikasi personal, yakni; a) Proses sejarah dan pengalaman masa lalu, yang membentuk kebiasaan serta memengaruhi respons komunikasi, termasuk pilihan kata, nada bicara, dan pendekatan interaksi. b) Kapasitas diri, yang dipengaruhi oleh pelatihan, pendidikan, dan pengalaman hidup, membantu individu memahami, menafsirkan, serta menyampaikan pesan secara efektif dalam konteks sosial. c) Maksud dan tujuan komunikasi, yang menentukan metode dan media yang digunakan, baik secara formal maupun informal, termasuk komunikasi langsung atau melalui media digital.

Pola komunikasi yang efektif sangat bergantung pada kemampuan individu untuk memilih cara penyampaian pesan yang sesuai dengan situasi dan mampu memahami reaksi penerima dengan baik. Dengan pola komunikasi yang efektif, kualitas interaksi sosial dapat meningkat, hubungan antarindividu menjadi lebih erat, dan tercipta pemahaman yang lebih mendalam di antara pihak-pihak yang terlibat [3]. Pola komunikasi mempunyai peran dan fungsi yang begitu krusial pada berbagai aspek kehidupan tiap hari, baik pada konteks interaksi pribadi, profesional, ataupun sosial.

Melalui pola komunikasi, individu dapat menyampaikan dan menerima informasi yang menjadi dasar untuk membangun hubungan, mencapai tujuan, serta mengatasi masalah yang dihadapi [4]. Namun, pola komunikasi manusia sudah berubah secara signifikan di tengah pergeseran budaya dan kemajuan teknologi informasi. semakin dipengaruhi oleh sejumlah hal, termasuk kesenjangan budaya, pertumbuhan media digital, dan kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal. Termasuk karena munculnya beberapa aplikasi game online yang diminati oleh berbagai demografi, terutama generasi muda.

*Game Online* dilaksanakan lewat jaringan internet, memungkinkan pemain dapat berkomunikasi dengan orang lain di beragam lokasi. Hal ini memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan pemain lain yang sama memainkan game online secara bersamaan. *Game online* dibuat untuk mempunyai suasana yang dimaksudkan dengan meniru keadaan di dunia nyata [5]. Game online kini juga mempunyai banyak genre mulai dari *Puzzle*, *RPG (Role Playing Game)*, sampai *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Game pada genre *MOBA* ini cukup popular sekarang. Satu di antara game *MOBA* tersebut adalah *Mobile Legend*.

*Game Mobile legend* adalah salah satu game yang dibuat, dikembangkan dan dirilis oleh Moonton Developer. Moonton adalah perusahaan pengembang dan penerbit game video multinasional asal Tiongkok. Game *Mobile Legend* bisa dimainkan di platform Mobile Android serta iOS [6]. Game online menyumbang pengaruh significant pada penggunaannya. Pengguna *game online Mobile Legends* mayoritas berasal dari kalangan pemuda, mulai dari pelajar sekolah menengah sampai mahasiswa yang memanfaatkan waktu luang mereka untuk bermain game sebagai bentuk hiburan sekaligus tantangan. Game ini memerlukan kerja sama tim yang erat, yang menuntut koordinasi dan komunikasi antar pemain untuk mencapai kemenangan. Tetapi dalam game tersebut hanya dapat dimainkan 5 orang pemain saja. Hal ini menjadikan komunikasi sebagai elemen penting dalam permainan.

*Mobile Legends* telah menjadi salah satu permainan digital yang paling digemari oleh kalangan pemuda karena menawarkan pengalaman bermain yang seru, menantang, dan mudah diakses. *Game* ini menyajikan tampilan grafis yang menarik dengan kualitas visual yang tinggi dan antarmuka yang *user-friendly*, sehingga mampu menarik perhatian pengguna sejak awal. Selain itu, *Mobile Legends* menyediakan beragam mode permainan, seperti ranked match, classic, brawl, hingga arcade mode, yang memberikan variasi dan pilihan bagi pemain untuk bermain sesuai preferensi mereka. Keunggulan lainnya adalah fitur komunikasi langsung antarpemain, baik melalui voice chat maupun fitur pesan singkat dalam game, yang memungkinkan koordinasi strategis secara *real-time* [7]. Hal ini membuat pengalaman bermain menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Lebih jauh lagi, kekuatan komunitas menjadi daya tarik tersendiri baik komunitas daring dalam bentuk klan dan forum diskusi, maupun komunitas luring seperti Karang Taruna atau lingkungan pertemanan di desa yang mengadakan sesi bermain bersama bahkan turnamen skala kecil. Aspek kebersamaan ini memperkuat rasa keterikatan antar pemain dan menciptakan ruang sosial baru di dunia digital. Ditambah dengan faktor aksesibilitas tinggi karena game ini dapat diunduh secara gratis dan dimainkan di hampir semua jenis perangkat *Mobile Legends* menjadi sangat cocok dengan gaya hidup generasi muda yang

dinamis, fleksibel, dan cenderung mencari hiburan yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Kombinasi antara teknologi, hiburan, dan nilai sosial inilah yang menjadikan game ini bukan hanya sebagai media bermain, tetapi juga sarana membangun komunikasi dan hubungan sosial di kalangan pemuda masa kini.

Teknologi, termasuk gim daring seperti *Mobile Legends*, memiliki potensi ganda dapat memberikan dampak positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana penggunaannya dilakukan [8]. Pemilihan Mobile Legends dalam penelitian ini didasarkan pada popularitasnya yang tinggi di kalangan remaja Indonesia serta karakteristik permainannya yang menekankan kerja tim, komunikasi, dan strategi, sehingga relevan untuk dianalisis sebagai sarana pembentukan keterampilan sosial dan kognitif dalam konteks kehidupan digital remaja. Jika digunakan dengan bijak, permainan daring ini bisa menjadi media yang efektif untuk mengembangkan sejumlah keterampilan penting, seperti tanggung jawab individu, kemampuan komunikasi yang baik, kerja sama tim, serta meningkatkan kemampuan kognitif seperti pengambilan keputusan cepat, berpikir strategis, dan memecahkan masalah secara real-time. Bagi sebagian remaja, bermain *Mobile Legends* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi cara untuk mengisi waktu luang secara produktif dan sebagai mekanisme untuk mengurangi stres akibat tekanan akademik atau sosial, sehingga game ini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya digital remaja masa kini. Di sisi lain, jika dimainkan secara berlebihan atau tanpa kendali, gim daring juga bisa menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya interaksi sosial secara langsung dengan keluarga atau lingkungan sekitar. Seperti yang disampaikan oleh [9], remaja yang terlalu fokus pada dunia permainan daring bisa mengalami penurunan dalam kemampuan bersosialisasi di dunia nyata. Namun, penting untuk dicatat bahwa remaja yang aktif dalam komunitas gim daring justru sering kali membentuk jejaring sosial baru di ruang virtual. Mereka membangun relasi, saling mendukung, berbagi strategi, hingga menjalin pertemanan yang bermakna meskipun tidak bertemu secara fisik. Dalam hal ini, komunitas dalam game dapat menjadi alternatif ruang sosial baru yang berperan dalam pembentukan identitas, interaksi sosial, dan solidaritas di kalangan remaja yang tumbuh di era digital.

Budaya mengakses game *Mobile Legends* telah menjadi fenomena yang meresap hingga ke komunitas pemuda Karang Taruna di Desa Kejapanan. Karang Taruna sendiri merupakan organisasi sosial yang dibentuk oleh dan untuk pemuda, dengan semangat utama untuk peduli dan berperan aktif dalam mengatasi berbagai permasalahan sosial di lingkungan sekitar. Istilah “Karang” mengacu pada tempat atau wadah, sementara “Taruna” berarti pemuda, sehingga secara harfiah Karang Taruna dapat dimaknai sebagai wadah bagi para pemuda untuk berkumpul, berdiskusi, dan berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks ini, game *Mobile Legends* tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari budaya dan aktivitas kolektif yang mempererat hubungan antaranggota Karang Taruna. Kegiatan bermain bersama ini mencerminkan bagaimana pemuda saat ini menggabungkan teknologi dan permainan daring dalam kehidupan sosial mereka, tanpa meninggalkan peran dan tanggung jawab sosial yang menjadi dasar terbentuknya Karang Taruna. [10]. Dengan demikian, Karang Taruna merupakan tempat kegiatan bagi para pemuda. Tujuan utamanya adalah menciptakan generasi muda yang mandiri, kreatif, dan berkontribusi aktif dalam pembangunan masyarakat. Karang Taruna secara khusus merupakan wadah pembinaan dan pengembangan generasi muda yang bergerak di bidang kesejahteraan sosial dan pembangunan nasional. Selain itu, Karang Taruna juga berfungsi sebagai wadah kreativitas generasi muda yang sangat penting bagi pengembangan dan kemajuan kegiatan yang diselenggarakan.

Karang Taruna merupakan sebuah organisasi kepemudaan yang memiliki peran strategis dalam mendukung pembangunan desa, khususnya dalam pengembangan potensi dan bakat generasi muda. Organisasi ini tidak hanya menjadi wadah untuk menyalurkan minat dan kreativitas para pemuda, tetapi juga berfungsi sebagai pilar sosial yang aktif membantu desa dalam berbagai bidang, mulai dari kegiatan sosial, budaya, hingga ekonomi. Dalam pelaksanaannya, Karang Taruna memiliki struktur organisasi yang bersifat hierarkis terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, dan berbagai bidang kerja yang semuanya berperan dalam merancang serta mengeksekusi program-program komunitas. Struktur ini memungkinkan terjadinya alur komunikasi yang terarah dan efektif antaranggota. Dalam konteks lokal seperti di Desa Kejapanan, Karang Taruna lebih dari sekadar organisasi formal; ia menjadi ruang sosial di mana para pemuda dapat berkumpul secara rutin, berdiskusi, berkoordinasi, dan mempererat hubungan antarindividu. Hal ini selaras dengan temuan [11], yang menyatakan bahwa Karang Taruna di desa berfungsi sebagai tempat untuk membangun hubungan sosial yang lebih kuat. Selain struktur, budaya lokal desa juga turut memengaruhi pola komunikasi dalam organisasi ini. Nilai-nilai yang dijunjung tinggi seperti kebersamaan, gotong royong, dan musyawarah menjadi dasar dari interaksi sosial yang terbentuk. Oleh karena itu, komunikasi dalam Karang Taruna tidak hanya bersifat formal sesuai struktur, tetapi juga informal dan partisipatif, mencerminkan kedekatan emosional dan rasa saling memiliki antaranggota. Kombinasi antara struktur organisasi yang jelas dan budaya lokal yang mengakar kuat menciptakan dinamika komunikasi yang khas, yang mendukung keberlangsungan dan efektivitas program-program pemuda di desa tersebut.

Desa Kejapanan merupakan suatu desa yang mempunyai karakteristik komunitas pemuda yang aktif dan dinamis, di mana salah satu wadah kebersamaan mereka adalah Karang Taruna. Karang Taruna Desa Kejapanan dipilih sebagai fokus kajian karena mencerminkan dinamika sosial pemuda yang aktif, adaptif terhadap perkembangan zaman, serta berperan dalam pengembangan soft skill dan jejaring sosial. Integrasi teknologi digital juga menunjukkan

potensi besar mereka dalam pemberdayaan pemuda di era modern. Di desa kejapanan ada salah satu Karang taruna yang mempunyai 19 anggota antara lain ada 4 pengurus harian dan 15 orang anggota yang berusia diantara 18 sampai 27 Tahun. Para pemuda karangtaruna ini sangat berperan aktif di desa kejapanan. Terutama pada kegiatan di desa kejapanan itu sendiri. Kegiatan yang biasanya di lakukan pemuda karang taruna ini meliputi ,hari kemerdekaan 17 agustusan, isra”mikraj, maulid nabi dan kegiatan yang lain yang ada di desa kejapanan. selain menjalankan kegiatan yang ada, karang taruna desa kejapanan juga sebagai tempat pengembangan diri dan mengasah skill yang ada dalam diri anggota karang taruna tersebut. Organisasi ini menjadi tempat berkumpulnya generasi muda untuk berkontribusi dalam pembangunan sosial, sekaligus mempererat hubungan melalui berbagai kegiatan, termasuk bermain game online seperti Mobile Legend. Game online Mobile legend ini dapat meningkatkan semangat pemuda karangtaruna untuk melaksanakan perkumpulan menjalin ilaturahmi dan rapat antar anggota. Karena di sesudah berkegiatan para pemuda karangtaruna pasti melaksanakan main bareng game online salahsatunya game mobile legend.

Dari observasi awal penulis terhadap komunitas karang taruna desa kejapanan diketahui bahwa terdapat 5 anggota yang aktif berkomunikasi/berinteraksi melalui game online mobile legend. sebagai komunitas karang taruna mereka tidak selalu berkumpul akan tetapi berkumpul hanya pada acara-acara tertentu seperti agustusan tapi diluar acara itu mereka berinteraksi melalui game online mobile legend. Meski berbeda Lokasi namun komunikasi dan interaksi mereka berjalan baik melalui fitur chat/voice yang ada didalam game tersebut. Berdasarkan fenomena yang sudah penulis paparkan maka penulis telah melakukan penelitian tentang pola komunikasi pemuda karang taruna desa kejapanan dengan memakai teori tubbs and moss.

Tubbs and moss menegaskan bahwa pola komunikasi ataupun hubungan itu bisa dibuat oleh hubungan yang saling melengkapi atau hubungan yang setara [12]. Teori Pola komunikasi dari Tubbs dan Moss (Joseph Tubbs dan Sylvia Moss) yakni satu di antara teori yang sering dipakai untuk memahami proses komunikasi. Mereka menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses yang kompleks dan dinamis, yang melibatkan berbagai elemen atau indikator penting. Berikut adalah 3 indikator dalam teori komunikasi Tubbs dan Moss: 1). Pola Komunikasi Linier: Pola komunikasi linier adalah komunikasi satu arah, di mana komunikator memberikan stimulus dan komunikan merespons tanpa seleksi atau interpretasi. Contohnya adalah teori jarum hipodermik, yang menggambarkan persuasi sebagai proses menyuntikkan ide agar komunikan bertindak sesuai keinginan komunikator. 2). Pola Komunikasi Interaksional: Pola ini menerapkan pendekatan dua arah, di mana pengirim menyampaikan informasi, dan penerima memilih, menafsirkan, serta memberikan tanggapan. Komunikasi bersifat bergantian, dengan setiap peserta berperan sebagai pengirim dan penerima pesan secara bergantian. 3). Pola Komunikasi Transaksional: Dalam pola komunikasi transaksional, setiap individu berperan sebagai komunikator yang aktif menyampaikan dan menafsirkan pesan secara simultan, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi bersifat berkelanjutan dan melibatkan berbagai variabel, termasuk makna pesan bagi penerima. Proses ini terjadi secara bersamaan tanpa perencanaan khusus [13].

Sehubungan dengan topik yang penulis teliti, penulis terlebih dahulu mengkaji hasil penelitian terdahulu dengan judul, subjek, dan objek serupa untuk menghindari pengulangan kajian. Hal ini membantu mengidentifikasi perbedaan dan fokus penelitian yang akan dilakukan. Sebagai pembanding, penulis menggunakan beberapa referensi penelitian. Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena belum banyak kajian yang secara spesifik menyoroti dinamika pola komunikasi pemuda dalam komunitas Karang Taruna melalui media game online, khususnya Mobile Legends, sebagai sarana interaksi sosial dan pembentukan solidaritas kelompok. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu mengisi kekosongan literatur dan memberikan kontribusi teoretis maupun praktis dalam bidang ilmu komunikasi dan pengembangan komunitas pemuda di era digital.

Sehubungan dengan topik yang penulis teliti, penulis terlebih dahulu mengkaji hasil penelitian terdahulu dengan judul, subjek, dan objek serupa untuk menghindari pengulangan kajian. Hal ini membantu mengidentifikasi perbedaan dan fokus penelitian yang akan dilakukan. Sebagai pembanding, penulis menggunakan beberapa referensi penelitian. Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena belum banyak kajian yang secara spesifik menyoroti dinamika pola komunikasi pemuda dalam komunitas Karang Taruna melalui media game online, khususnya Mobile Legends, sebagai sarana interaksi sosial dan pembentukan solidaritas kelompok. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu mengisi kekosongan literatur dan memberikan kontribusi teoretis maupun praktis dalam bidang ilmu komunikasi dan pengembangan komunitas pemuda di era digital.

Penelitian ini memakai beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi. Penelitian pertama yang berjudul “Pola Komunikasi Karang Taruna Kelurahan Pondok Karya Tangerang Selatan” ditulis oleh Syahrul Romadhon dan Rachmi Kurnia Siregar pada tahun (2021). Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pola komunikasi ini meningkatkan koordinasi, motivasi anggota, serta efektivitas penyebaran informasi. Disarankan agar media sosial resmi lebih diaktifkan untuk mempermudah akses informasi bagi masyarakat. Jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara wawancara mendalam dan observasi. Penelitian ini memakai Teori Hubungan Manusia Elton Mayo.

Penelitian kedua, “Pola Komunikasi Pemain *Game Online Mobile Legends* Bang Bang dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) di Banyuasin”, dipublikasikan pada tahun (2024). Yang ditulis oleh Ahmad Mujid Nailul Idhom, Fifi Hasmawati dan Muhammad Randicha Hamandia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi

pemain *game online mobile legends* bang bang dalam membentuk kekompakan tim (MLBB) di Banyuasin. Ditunjukan dengan beragam pola dan interaksi dari pemain game online diantaranya pola komunikasi primer dan pola komunikasi sirkular. Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini memakai Teori George Herbert mead. Ketiga, Kafitan Aryuan dan Daffa Sukirman (2023) pada judul “Analisis Pola Komunikasi Tim E-Sports Yang Tergambarkan Dalam Konten Mic Check Pada Game *Mobile Legends* Di Indonesia” Hasil penelitian ini dengan metode analisis isi kualitatif melalui observasi dan dokumentasi terhadap empat video konten mic check tim *E-Sports Mobile Legends*, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dua pola komunikasi yang tergambaran, yaitu pola komunikasi satu arah dan dua arah. Pola komunikasi satu arah muncul ketika anggota tim menjalankan peran seperti memberi informasi, memberi bantuan, mengarahkan, mendorong, dan menyerang. Sementara itu, pola komunikasi dua arah terjadi saat anggota tim berperan dalam mencari informasi. Jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dipakai data utama diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini memakai Teori Groupthink yang ditegaskan oleh Irving Janis.

Terdapat persamaan serta perbedaan pada penelitian terdahulu serta penelitian yang akan dilaksanakan penulis. Ketiga penelitian mempunyai persamaan pada fokus yaitu sama-sama berfokus pada pola komunikasi namun perbedaannya ada pada teori dan objek yang berbeda berbeda. maka gab penelitian terlihat dari objek penelitian penulis yaitu fokus meneliti pola komunikasi pemuda karang taruna desa kejapanan dalam aktifitas *game online mobile legend* dengan memakai teori Pola komunikasi Tubb and Moss. Penelitian ini memperkuat posisi keilmuan di bidang komunikasi digital dengan menawarkan perspektif baru yang belum banyak dikaji dalam literatur sebelumnya, yakni integrasi antara ruang virtual permainan daring dengan dinamika komunikasi komunitas pemuda berbasis lokal. Pendekatan ini tidak hanya memperluas cakupan penerapan teori Tubbs and Moss dalam konteks digital, tetapi juga menempatkan Karang Taruna sebagai entitas sosial yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Dari pemaparan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yakni Bagaimana pola komunikasi pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan dalam permainan *game online Mobile Legends*. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji bagaimana dampak komunikasi dalam permainan *Mobile Legends* terhadap interaksi sosial pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan serta strategi komunikasi yang mereka gunakan untuk membangun kerja sama dalam permainan. Sehingga penelitian ini mempunyai tujuan untuk menganalisis pola komunikasi pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan dalam permainan *game online Mobile Legends*, mengidentifikasi dampak komunikasi dalam permainan terhadap interaksi sosial mereka, serta mengeksplorasi strategi komunikasi yang digunakan dalam membangun kerja sama selama bermain. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan kontekstual terhadap pola komunikasi dalam komunitas pemuda berbasis desa yang menggunakan game online sebagai medium interaksi sosial—suatu aspek yang belum banyak dibahas dalam kajian komunikasi digital. Penelitian ini menggabungkan dimensi budaya lokal (Karang Taruna) dengan media virtual (*Mobile Legends*), sehingga menghasilkan perspektif baru tentang bagaimana ruang digital dapat memperkuat relasi sosial dan struktur komunikasi di tingkat komunitas. Penelitian ini diharapkan bisa menyumbang kontribusi pada pengembangan teori komunikasi, khususnya untuk memahami pola komunikasi kelompok pemuda yang mempunyai minat dan hobi bermain game online seperti *Mobile Legends*, serta memberikan wawasan mengenai dampak komunikasi dan strategi yang diterapkan dalam konteks permainan daring.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan fenomena komunikasi anggota Karang Taruna Desa Kejapanan saat bermain *Mobile Legends*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi pola komunikasi dalam interaksi sehari-hari tanpa manipulasi. Menurut [14], pendekatan kualitatif membantu memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan, sehingga makna di balik tindakan dapat diungkap. Menurut Spradley dalam [15], Objek penelitian sering kali berfokus pada situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen utama: tempat, pelaku, dan aktivitas. Ketiga elemen ini saling berinteraksi, menciptakan dinamika yang dapat diamati dan dianalisis. Oleh karena itu, objek penelitian ini adalah pola komunikasi pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan dalam game *Mobile Legends*. Subjek penelitian merupakan elemen penting yang mencakup benda, orang, atau tempat sebagai sumber data. Menurut [16] subjek penelitian adalah objek yang diteliti secara mendalam untuk memperoleh informasi faktual. Dalam penelitian kualitatif, informan dipilih untuk memberikan wawasan mendalam tentang situasi tertentu. Subjek penelitian ini adalah anggota Karang Taruna Desa Kejapanan yang aktif bermain *Mobile Legends*. Pemilihan subjek didasarkan pada dua kriteria: (1) keterlibatan dalam organisasi Karang Taruna, dan (2) konsistensi bermain *Mobile Legends* sejak 2018. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh lima informan: Achmad Firmanyah (20 tahun), Muhammad Andika Efendi (20 tahun), Raffi Wahyudi (19 tahun), Sofyan Muhammad (26 tahun), dan Vicky Galih Alfando (21 tahun). Dalam penelitian ini, terdapat tiga metode utama yang diterapkan untuk pengumpulan data, yakni wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pemilihan ketiga metode bertujuan untuk memperoleh data yang kaya, mendalam, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman, yang

terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan ini dipilih karena memberikan struktur sistematis dalam analisis data kualitatif. Ketiga tahapan ini saling berinteraksi, memungkinkan pemahaman mendalam tentang peran pola komunikasi pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan penggemar game *Mobile Legends*.

Untuk mencegah kesalahan dalam data yang diperoleh, maka penting Keabsahan data penting untuk memastikan hasil penelitian mencerminkan realitas secara akurat dan dapat dipercaya [17]. Penelitian ini menggunakan triangulasi metode. Melalui teknik ini, penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman yang akurat mengenai pola komunikasi pemuda karang taruna desa kejapanan penggemar game online mobile legends.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian ini peneliti telah memberikan berbagai data yang telah didapatkan selama peneliti berada dilapangan. Penelitian mengenai pola komunikasi pemuda karang taruna desa kejapanan penggemar game online mobile legend untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi pemuda karang taruna didalam game online mobile legend.

Berdasarkan wawancara dengan lima informan anggota Karang Taruna yang aktif bermain *Mobile Legends*, pola komunikasi yang terjadi dianalisis menggunakan teori komunikasi dari Tubbs dan Moss. Teori ini mengelompokkan pola komunikasi menjadi tiga kategori utama: komunikasi linier, komunikasi interaksional, dan komunikasi transaksional.

Pola komunikasi linier merupakan bentuk komunikasi satu arah, di mana seorang komunikator menyampaikan pesan atau stimulus kepada komunikan, dan komunikan merespons secara pasif tanpa melalui proses seleksi, interpretasi, atau diskusi yang mendalam [18]. Dalam konteks interaksi pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan saat bermain *Mobile Legends*, pola komunikasi ini tampak jelas ketika seorang pemain yang memegang peran strategis seperti jungler atau tank mengambil alih arah komunikasi dalam tim.

Jungler adalah tipe hero yang memiliki tanggung jawab utama untuk berburu monster netral di area hutan (jungle) guna memperoleh pengalaman (experience) dan sumber daya (gold), serta melakukan rotasi ke berbagai jalur (lane) untuk melakukan serangan tiba-tiba atau ganking yang dapat memberikan keunggulan bagi tim. Peran jungler sangat krusial dalam menentukan tempo permainan karena mereka memiliki fleksibilitas tinggi dalam mobilitas dan pengambilan keputusan strategis. Selain itu, jungler juga berperan sebagai inisiator dalam pertempuran dan pengontrol objektif penting seperti Turtle dan Lord. Keberhasilan seorang jungler dalam mengatur waktu farming, membantu jalur yang tertekan, hingga mencari sumber daya musuh dapat menjadi faktor penentu kemenangan. Oleh karena itu, posisi ini menuntut pemain yang memiliki penguasaan mekanik yang baik, pemahaman makro permainan, serta kemampuan komunikasi yang tinggi untuk menyelaraskan strategi dengan rekan satu tim secara real-time.



**Gambar 1.** Clear minion biru untuk mendapatkan kekuatan tambahan

Sementara itu, Tank berperan sebagai pelindung utama dalam formasi tim. Dengan kapasitas pertahanan yang tinggi dan daya tahan luar biasa, Tank memiliki tanggung jawab krusial untuk berada di garis depan pertempuran. Tugas utamanya meliputi melindungi rekan setim dari serangan musuh, menyerap damage sebesar mungkin, membuka inisiasi pertempuran melalui kontrol area atau crowd control, serta menciptakan ruang gerak aman bagi core atau damage dealer tim. Peran ini menuntut kesadaran posisi dan waktu yang sangat baik, karena satu kesalahan dalam eksekusi bisa berakibat fatal bagi keseluruhan strategi tim.



**Gambar 2.** Membantu marksman saat clear minion

Kedua peran ini sangat krusial dalam menentukan arah permainan, sehingga pemain yang memegang posisi ini cenderung mendominasi percakapan selama permainan berlangsung. Mereka memberikan instruksi secara langsung dan tegas kepada anggota tim lainnya, seperti kapan harus menyerang, mundur, atau mengambil objektif tertentu seperti Turtle atau Lord. Komunikasi ini umumnya tidak disertai dengan diskusi atau pertimbangan dari pemain lain, karena situasi permainan menuntut keputusan cepat dan tepat. Akibatnya, komunikasi bersifat sepihak dan respons anggota tim lainnya cenderung terbatas pada tindakan mengikuti instruksi, bukan memberikan masukan atau tanggapan balik. *"Kalau udah late game terus shotcaller bilang, 'End aja, jangan war!' ya kita harus nurut, nggak boleh ngeyel. Kalau ada yang maksi war malah bisa kalah."*, ucap Muhammad Andika Efendi (20).

Fenomena komunikasi satu arah seperti ini bukanlah tanpa dasar. Hal tersebut sejalan dengan temuan dalam penelitian Sari & Kurniawan (2020), yang menyatakan bahwa dalam lingkungan permainan kompetitif berbasis tim, efektivitas komunikasi sangat dipengaruhi oleh dominasi peran strategis tertentu, seperti shotcaller, yang bertindak sebagai pemimpin taktis. Dalam situasi permainan yang intens, komunikasi tim cenderung bersifat direktif dan minim dialog karena adanya kebutuhan pengambilan keputusan instan untuk menghindari kekalahan.

Lebih lanjut, riset dari Pramudita et al. (2021) mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa komunikasi satu arah dari pemain inti seperti shotcaller justru meningkatkan efisiensi tim dan mengurangi potensi konflik internal, selama perintah tersebut didasarkan pada pemahaman makro game yang kuat. Dengan demikian, dominasi komunikasi oleh shotcaller bukan sekadar bentuk otoriter, melainkan strategi komunikasi yang adaptif terhadap dinamika permainan kompetitif.



**Gambar 3.** Instruksi dari Jungle saat berada di *late game*

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi satu arah atau instruksi linier sering kali muncul dalam situasi-situasi permainan yang bersifat genting dan menuntut kecepatan serta ketepatan eksekusi, seperti saat tim harus mengambil objektif besar yakni *Lord* atau *Turtle*.



**Gambar 4.** Instruksi dari Jungle kepada tank untuk segera ke area turtle

Dalam konteks *Mobile Legends*, *Turtle* adalah monster netral yang muncul pada fase awal permainan dan memberikan keuntungan berupa pengalaman (*experience*) serta *gold* kepada tim yang berhasil mengalahkannya.



**Gambar 5.** Turtle

Sementara itu, *Lord* adalah monster yang lebih kuat dan muncul setelah *Turtle* tidak lagi tersedia; jika dikalahkan, *Lord* akan membantu tim dalam menyerang markas lawan secara langsung, sehingga menjadi faktor penentu dalam kemenangan.



**Gambar 6.** Pengamanan area lord saat RRQ VS ONIC ID

Dalam situasi seperti ini, pola komunikasi linier terlihat jelas seorang pemain yang biasanya memiliki peran strategis seperti *jungler* atau *tank* mengambil alih kendali dan memberikan instruksi yang harus segera diikuti oleh seluruh anggota tim tanpa adanya diskusi Panjang (Nugroho, 2022). Pendekatan ini memungkinkan strategi dijalankan dengan cepat, minim gangguan, dan sangat terkoordinasi, karena fokus pemain tertuju pada pelaksanaan instruksi yang diberikan.



**Gambar 7.** Instruksi dari Jungle untuk menjaga ritme permainan dan tidak memaksa war diawal

Temuan ini selaras dengan penelitian Kafitan Aryuan dan Daffa Sukirman (2023), yang mengungkapkan bahwa dalam tim e-sports profesional, pola komunikasi satu arah banyak digunakan saat memimpin tim menyampaikan instruksi yang harus segera dilaksanakan guna merespons situasi permainan secara cepat dan efisien. Akan tetapi, penelitian ini juga menyoroti perbedaan mendasar yang terletak pada konteks sosial komunitas. Dalam komunitas Karang Taruna, komunikasi terjadi dalam suasana yang lebih informal dan bersifat kekeluargaan, di mana para pemain berasal dari lingkungan sosial yang sama, sehingga pola komunikasi linier ini tetap ada namun tidak terlalu kaku, memberi ruang bagi fleksibilitas dan adaptasi sesuai kebutuhan tim. Sementara itu, pola komunikasi interaksional yang juga ditemukan dalam studi ini, didefinisikan sebagai proses komunikasi dua arah, di mana pesan yang dikirim oleh komunikator mendapatkan tanggapan dari komunikan. Artinya, setiap pesan yang disampaikan tidak hanya diterima begitu saja, melainkan ditanggapi secara aktif sehingga terjadi pertukaran informasi, klarifikasi, atau umpan balik sebelum sebuah keputusan diambil atau tindakan dilakukan.

Pola komunikasi interaksional dalam permainan *Mobile Legends* di kalangan pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan umumnya tampak lebih menonjol pada tahap awal permainan, khususnya saat tim sedang menyusun strategi atau merencanakan pergerakan sebelum terjadinya pertempuran besar. Dalam pola komunikasi ini, interaksi bersifat dua arah, di mana setiap anggota tim tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memiliki kesempatan yang setara untuk menyampaikan pendapat, memberikan masukan, serta merespons informasi yang diberikan oleh rekan setim [20].

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada fase awal permainan, suasana komunikasi dalam tim cenderung lebih terbuka dan partisipatif. Pemain saling bertukar pendapat mengenai komposisi hero, pembagian jalur (lane), hingga strategi rotasi awal. Masing-masing anggota tim aktif memberikan saran dan mempertimbangkan masukan satu sama lain sebelum mencapai kesepakatan bersama. Hal ini mencerminkan adanya demokrasi komunikasi yang memungkinkan terciptanya koordinasi awal yang solid. Namun, seiring dengan meningkatnya intensitas permainan, pola komunikasi ini cenderung berubah menjadi lebih direktif dan terpusat pada satu atau dua pemain yang berperan sebagai shotcaller.



**Gambar 8.** Hero tank memberikan follow up kepada jungle dalam memberikan informasi turtle

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, terungkap bahwa pemain secara aktif terlibat dalam pertukaran informasi yang berkaitan dengan posisi musuh di peta, status cooldown atau ketersediaan skill masing-masing hero, hingga rencana rotasi untuk menyerang atau bertahan di jalur tertentu. Komunikasi ini dilakukan baik melalui fitur *voice chat* yang memungkinkan percakapan langsung, maupun dengan menggunakan *ping* fitur visual dalam game yang digunakan untuk memberikan sinyal atau penanda kepada rekan setim. Proses komunikasi ini memungkinkan tim untuk membangun pemahaman bersama sebelum mengambil keputusan, sehingga strategi yang

diterapkan menjadi hasil dari kontribusi kolektif, bukan hanya dari satu pihak saja. Pola interaksional ini mencerminkan adanya kesetaraan dalam komunikasi serta keterlibatan aktif dari seluruh anggota tim, yang pada akhirnya memperkuat kerja sama tim dan meningkatkan efektivitas dalam menghadapi dinamika permainan. "Pake voice chat itu wajib, soalnya kalo ngetik kelamaan. Terus juga ada tanda-tanda di map buat kasih tahu posisi musuh atau kasih sinyal kapan harus maju atau mundur.", ucap Sofyan Muhammad (26).



**Gambar 9.** Fitur ML yang membantu agar lebih cepat dalam merespon di permainan

Studi sebelumnya oleh Ahmad Mujid Nailul Idhom dkk. (2024) juga menemukan bahwa pola komunikasi dua arah dalam game Mobile Legends membantu membangun kekompakan tim dan meningkatkan koordinasi. Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil tersebut, dengan tambahan bahwa dalam komunitas non-profesional seperti Karang Taruna, komunikasi interaksional tidak hanya memperkuat strategi dalam permainan tetapi juga meningkatkan keterlibatan bersama di luar permainan.

Pola komunikasi transaksional yang dilakukan dua arah secara simultan dimana kedua belah pihak berperan sebagai pengirim dan penerima pesan secara bersamaan. Tidak ada batasan waktu, dinamis dan interaktif [21]. Pola komunikasi transaksional dalam permainan *Mobile Legends* di komunitas Karang Taruna Desa Kejapanan muncul secara dominan bersama permainan memasuki fase yang lebih intens dan dinamis, seperti saat terjadi *team fight* (pertempuran tim) atau momen-momen krusial lainnya yang menuntut respons cepat dan koordinasi tinggi. Dalam kebersamaan, komunikasi berlangsung secara simultan atau serentak, di mana setiap anggota tim tidak hanya bertindak sebagai penyampai pesan (komunikator) tetapi juga sebagai penerima pesan (komunikasi) dalam waktu yang bersamaan. Artinya, tidak ada urutan komunikasi yang kaku; semua anggota secara aktif dan bersamaan memberikan arahan, menginformasikan kondisi mereka, serta merespons pesan dari anggota lainnya. Berdasarkan data dari hasil wawancara, diketahui bahwa dalam situasi seperti ini, para pemain sering kali mengeluarkan informasi secara spontan misalnya tentang posisi musuh yang tiba-tiba muncul, status nyawa atau skill mereka, hingga permintaan bantuan dengan volume dan intensitas komunikasi yang tinggi. Kondisi ini memang berpotensi menimbulkan kebisingan komunikasi (*communication noise*), seperti bersama tindih suara atau pesan yang tidak tersampaikan dengan jelas, terutama jika tidak ada manajemen komunikasi yang baik dalam tim. Namun di sisi lain, pola transaksional ini memberikan fleksibilitas tinggi karena memungkinkan semua anggota untuk segera menyesuaikan strategi secara *real-time*, mempercepat pengambilan keputusan kolektif, dan merespons perubahan situasi di medan pertempuran secara adaptif. Pola ini menekankan bahwa komunikasi tidak hanya soal menyampaikan pesan, tetapi juga membangun makna bersama secara aktif dan berkesinambungan di tengah tekanan situasi permainan.. "Kadang ada yang kasih info musuh di mana, ada yang ngasih strategi, ada juga yang sering bercanda biar nggak terlalu tegang. Tapi juga harus bisa membedakan mana waktunya serius mana bercanda.", ucap Rafi Wahyudi (19).



**Gambar 10.** Candaan seorang tank kepada rekan tim agar tidak terlalu tegang

Studi oleh Syahrul Romadhon dan Rachmi Kurnia Siregar (2021) yang meneliti Pola komunikasi yang ditemukan dalam organisasi pemuda Karang Taruna menunjukkan bahwa komunikasi transaksional sering kali menjadi bentuk dominan, terutama ketika para anggota menghadapi situasi yang membutuhkan respons cepat, koordinasi instan, dan keputusan yang harus diambil secara kolektif. Dalam komunikasi transaksional, pertukaran pesan tidak terjadi secara

satu arah atau bergiliran, melainkan berlangsung secara simultan, di mana setiap individu berperan sebagai pengirim dan penerima pesan dalam waktu yang bersamaan. Hal ini tercermin, misalnya, ketika anggota Karang Taruna sedang merencanakan kegiatan mendesak atau sedang menghadapi tantangan dalam pelaksanaan program komunitas, di mana semua pihak menyampaikan pendapat, merespons secara langsung, dan membentuk makna bersama secara aktif [22].



**Gambar 11.** Penggunaan Fitur ML dalam memberikan informasi yang cepat kepada tim untuk waspada terhadap lawan

Temuan ini menegaskan bahwa pola komunikasi transaksional bukan hanya muncul dalam dunia permainan daring seperti *Mobile Legends*, tetapi juga sangat relevan dan berfungsi secara efektif dalam konteks interaksi sosial komunitas pemuda yang dinamis dan egaliter. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berkomunikasi secara transaksional yang terbentuk melalui aktivitas bermain game turut terbawa dan diaplikasikan dalam kehidupan nyata, memperkuat kerja sama dan kecepatan pengambilan keputusan dalam lingkungan Karang Taruna. Penelitian ini memperkaya pemahaman bahwa media digital, khususnya game online, tidak hanya menjadi ruang hiburan, tetapi juga wadah pembelajaran komunikasi sosial yang aplikatif dalam konteks kemasyarakatan.

Hasil penelitian ini juga mengungkap bahwa pola komunikasi yang terbentuk selama bermain game memiliki dampak positif terhadap hubungan sosial antaranggota Karang Taruna. Para informan menyampaikan bahwa intensitas interaksi yang terjadi saat bermain *Mobile Legends* membuat mereka menjadi lebih akrab di kehidupan nyata, sehingga memudahkan proses koordinasi ketika menjalankan berbagai kegiatan komunitas. Pola komunikasi yang dominan, terutama komunikasi interaksional dan transaksional, berperan penting dalam membangun kedekatan emosional dan kerja sama antaremain. Kedekatan ini kemudian terbawa ke luar permainan dan tercermin dalam sinergi saat mengadakan acara atau kegiatan sosial Karang Taruna. Temuan ini berbeda dengan hasil penelitian Kafitan Aryuan dan Daffa Sukirman (2023), yang menunjukkan bahwa dalam tim e-sports profesional, komunikasi cenderung bersifat formal, terstruktur, dan terbatas pada konteks permainan saja, sehingga dampaknya terhadap hubungan sosial tidak terlalu signifikan. Sebaliknya, dalam komunitas Karang Taruna, komunikasi berlangsung lebih fleksibel dan personal, memungkinkan terbentuknya hubungan sosial yang lebih kuat dan berdampak luas dalam kehidupan bermasyarakat. Meskipun demikian, ada beberapa tantangan dalam komunikasi yang muncul selama permainan. Beberapa informan menyatakan bahwa komunikasi satu arah yang terlalu dominan dapat menyebabkan ketidakpuasan di antara anggota tim, terutama jika pemimpin tim tidak memberikan ruang bagi anggota lain untuk berpendapat. Selain itu, komunikasi transaksional yang berlangsung terlalu cepat dapat menyebabkan kekacauan jika tidak ada sistem koordinasi yang baik. Studi oleh Ahmad Mujid Nailul Idhom dkk. (2024) juga menyoroti bahwa dalam game *Mobile Legends*, kesalahan komunikasi sering kali terjadi akibat terlalu banyak informasi yang disampaikan secara bersamaan tanpa adanya sistem filtering. Oleh karena itu, penting bagi komunitas seperti Karang Taruna untuk memahami bagaimana mengelola pola komunikasi agar tetap efektif, baik dalam permainan maupun dalam kegiatan sosial.

Dari hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa pola komunikasi yang terbentuk dalam permainan *Mobile Legends* memiliki keterkaitan yang erat dan relevan dengan pola komunikasi yang terjadi dalam kehidupan komunitas pemuda Karang Taruna. Ketiga jenis pola komunikasi linier, interaksional, dan transaksional tidak hanya muncul dalam konteks permainan, tetapi juga tercermin dalam dinamika sosial organisasi pemuda tersebut. Pola komunikasi linier, yang bersifat satu arah, digunakan ketika diperlukan keputusan cepat dan tegas, seperti dalam situasi mendesak baik di dalam game maupun saat mengatur kegiatan Karang Taruna, di mana satu orang memberikan instruksi dan yang lain langsung mengeksekusinya tanpa banyak diskusi. Pola interaksional terlihat saat menyusun strategi, baik dalam menentukan jalur rotasi dalam game maupun merancang agenda kegiatan komunitas, di mana terjadi pertukaran informasi dan masukan antaranggota sebelum diambil sebuah keputusan. Sementara itu, pola komunikasi transaksional muncul dalam kondisi yang sangat dinamis, seperti saat berlangsungnya *team fight* dalam game atau ketika komunitas menghadapi tantangan yang membutuhkan respons cepat dari banyak pihak secara bersamaan. Dalam pola ini, seluruh anggota berperan aktif secara simultan, menciptakan komunikasi yang adaptif dan responsif terhadap perubahan situasi. Temuan ini memperkuat beberapa studi terdahulu yang menunjukkan bahwa game online tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga dapat menjadi wadah pembelajaran sosial, terutama dalam membentuk pola komunikasi yang efektif, dinamis, dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, khususnya dalam konteks kerja

sama kelompok atau komunitas pemuda seperti Karang Taruna. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa komunikasi dalam game lebih fleksibel dan memiliki dampak sosial yang lebih luas dibandingkan dengan komunikasi dalam tim e-sports profesional.

Penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi dalam permainan Mobile Legends tidak hanya berfungsi dalam konteks game tetapi juga mempengaruhi pola komunikasi dan hubungan sosial dalam komunitas pemuda. Dengan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pola komunikasi linier, interaksional, dan transaksional, komunitas seperti Karang Taruna dapat lebih mengoptimalkan interaksi mereka, baik dalam permainan maupun dalam kegiatan sosial lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa media digital, khususnya game online, memiliki potensi besar dalam membentuk dinamika sosial kelompok, sehingga penelitian lebih lanjut tentang dampaknya dalam komunitas lain menjadi penting untuk dilakukan.

#### IV. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi pemuda Karang Taruna Desa Kejapanan dalam permainan \*Mobile Legends\* terbagi menjadi tiga bentuk utama: linier, interaksional, dan transaksional. 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. Game Mobile Legends dalam hal ini bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi menjadi media yang mempererat interaksi sosial.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi kajian komunikasi digital dengan mengungkap integrasi antara ruang virtual permainan dan kehidupan sosial pemuda berbasis komunitas lokal. Selain memperluas penerapan teori komunikasi Tubbs dan Moss dalam konteks digital, penelitian ini menegaskan potensi *game online* sebagai sarana penguatan jejaring sosial dan peningkatan soft skill dalam organisasi kepemudaan seperti Karang Taruna.

#### REFERENSI

- [1] S. Mardiyati, “Sriyono 1 Sri Mardiyati 2,” vol. 7, pp. 16608–16612, 2024.
- [2] M. F. Aris, “Pola Komunikasi Masyarakat Muslim Di Dusun Nanggung Desa Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri,” 2018, *IAIN Kediri*.
- [3] Z. Sari, “Membangun Hubungan yang Positif melalui Komunikasi yang Efektif,” vol. 2, 2024.
- [4] B. Setiawan, “Pola Komunikasi Marabbi Foundation Dalam Membentuk Sikap Loyalitas Relawan,” 2018, *Jakarta: Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri ....*
- [5] F. Indriyani, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Pemuda Di Desa Bumi Kencana,” 2022, *IAIN Metro*.
- [6] R. W. Putra and J. Annissa, “Analisis komunikasi budaya dalam bentuk visualisasi pada karakter game mobile legends,” *J. Lensa Mutiara Komun.*, vol. 4, no. 1, pp. 30–38, 2020.
- [7] B. F. Ananda, Z. A. Achmad, S. S. Alamiyah, A. A. Wibowo, and L. A. Fauzan, “Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends,” *J. Ilmu Komun.*, vol. 12, no. 1, pp. 18–34, 2022.
- [8] N. D. Puspitasari and A. Aslan, “Transformasi Komunikasi Organisasi Melalui Teknologi Digital: Studi Literatur Terbaru,” *J. Komun.*, vol. 2, no. 12, pp. 934–943, 2024.
- [9] C. S. L. Sitorus *et al.*, “Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda Yuliana Sari,” *Algoritm. J. Mat. Ilmu Pengetah. Alam, Kebumian dan Angkasa*, no. 5, pp. 40–49, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i5.121>
- [10] F. F. Pratama and R. Rahmat, “Peran karang taruna dalam mewujudkan tanggung jawab sosial pemuda sebagai gerakan warga negara,” *J. Civ. Media Kaji. Kewarganegaraan*, vol. 15, no. 2, pp. 170–179, 2018, doi: 10.21831/jc.v15i2.19182.
- [11] Y. Febrianti, “Upaya Pemuda Karang Taruna Gunung Tugel Community (Gtc) Dalam Membentuk Masyarakat Religius Melalui Kajian Keislaman Di Dusun Krajan Desa Baosan Lor Ponorogo,” 2019, *Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.
- [12] S. Sonjaya, “POLA KOMUNIKASI ORGANISASI DALAM PERSPEKTIF TEORI MUTAKHIR,”

- ProListik*, vol. 8, no. 2, pp. 9–18, 2023.
- [13] Y. Hendrayani, S. N. E. Sari, and A. Priliantini, “Pola Komunikasi Guru kepada Siswa Penyandang Disabilitas,” *J. Penelit. Komun.*, vol. 22, no. 2, pp. 181–194, 2019, doi: 10.20422/jpk.v22i2.622.
- [14] L. J. Moleong, “Metodologi penelitian kualitatif/Lexy J. Moleong,” 2017.
- [15] S. Alfarisi, “Interaksi Mahasiswa Tingkat Tiga Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis pada Mata Kuliah Civilisation Française II,” 2016, *UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*.
- [16] M. S. Firdiansyah, “Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga di Wisata Water Blaster Semarang Tahun 2013,” *J. Phys. Educ. Sport. Recreat.*, vol. 4, no. 2, pp. 1582–1589, 2015, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- [17] A. Rizky Fadilla and P. Ayu Wulandari, “Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap PengumpulanData,” *Mitita J. Penelit.*, vol. 1, no. No 3, pp. 34–46, 2023.
- [18] N. Maysiati and I. Suprabowo, “Pola Komunikasi Pendampingan Majelis Pemberdayaan Masyarakat PP Muhammadiyah dengan Pedagang Asongan di Yogyakarta,” *J. PIKMA Publ. Ilmu Komun. Media Dan Cine.*, vol. 3, no. 2, pp. 157–172, 2021.
- [19] Y. C. W. Nugroho, “POLA KOMUNIKASI KELOMPOK SQUAD AIZEN ASANO GAME MOBILE LEGENDS DI SEMARANG,” 2022, *Universitas Katolik Soegijapranata Semarang*.
- [20] I. Asri, “Pola Komunikasi Interpersonal Pekerja Seks Komersil dalam Prostitusi Online di Sosial Media,” *Ikon--Jurnal Ilm. Ilmu Komun.*, vol. 27, no. 1, pp. 83–106, 2022.
- [21] H. SETIAWAN, “POLA KOMUNIKASI PENGASUH PONDOK PESANTREN DAR EL HIKMAH PEKANBARU TERHADAP KEDISIPLINAN SANTRI,” 2018, *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- [22] M. K. Azhari, “POLA KOMUNIKASI KELOMPOK MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS SEBELUM DAN SELAMA PANDEMI COVID-19,” 2022, *Universitas Mercu Buana Jakarta*.
- [23] H. N. Br Perangin-Angin, N. Zahirah, H. K. Faza, M. R. Sabani, and S. S. Maesaroh, “Analisis Pengaruh Strategi Konten dan Target Pasar terhadap Tingkat Penjualan untuk Ekspansi Bisnis di Tiktok,” *JEBDEKER J. Ekon. Manajemen, Akuntansi, Bisnis Digit. Ekon. Kreat. Entrep.*, vol. 4, no. 2, pp. 399–411, 2024, doi: 10.56456/jebdeker.v4i2.263.
- [24] S. Alfarizqi, M. Mayasari, and N. Nurkinan, “Pengelolaan Konten Media Sosial pada Akun Instagram @indozone.id Dalam Upaya Meningkatkan Followers Instagram,” *Da 'watuna J. Commun. Islam. Broadcast.*, vol. 4, no. 2, pp. 488–494, 2023, doi: 10.47467/dawatuna.v4i2.4204.
- [25] M. S. Zalfa Adli Zaeser, “The Circular Model Of Some,” *J. Media Stud. Public Relations*, vol. 1, pp. 24–35, 2024.
- [26] A. R. Johandi *et al.*, “Dalam Membentuk Citra Pt Kai,” 2025.
- [27] ZAKY BARIDWAN, “STRATEGI CONTENT CREATOR AKUN TIKTOK @NDSHVV DALAM MENINGKATKAN BRAND ENGAGEMENT PRODUK CAMILLE,” p. 76, 2025.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.