

STRATEGI KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR PEMAIN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS PADA KELOMPOK TOP

Rachmawati¹

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

¹ korespondensi: watirachma638@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study explains the communication of groups in the online Player Unknown's Battleground game. The concept used in this study is group communication and group communication strategies. The method used in this study is qualitative work with a case-study approach. Data collection technique was the interview made by four men engaged in playing games online at Player Unknown's Battleground. This study has shown that communication groups use the feature of voice chat and quick chat in matches. Strategy is used by role-playing, there are those acting as Rusher as a Sniper as IGL and Support or Back up.

Keywords: Group communication, communication strategies, group communication strategies

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini menjelaskan komunikasi kelompok dalam permainan game online Player Unknown's Battleground. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah komunikasi kelompok dan strategi komunikasi kelompok. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data adalah wawancara yang dilakukan kepada 4 orang yang melakukan aktivitas bermain game online di Player Unknown's Battleground. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi kelompok menggunakan fitur voice chat dan quick chat dalam aktivitas pertandingan. Strategi digunakan dengan membagi peran dalam permainan, ada yang bertindak sebagai Rusher sebagai Sniper sebagai IGL dan Support atau Back up.

Kata Kunci: Komunikasi kelompok, Strategi Komunikasi, Strategi Komunikasi Kelompok

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi yang kian pesat dapat memudahkan seseorang untuk melakukan berbagai kegiatan. Perkembangan teknologi juga memudahkan setiap orang untuk memberikan dan mendapatkan informasi tanpa harus bertatap muka. Kini informasi bisa didapat dengan menggunakan beberapa media seperti mobile phone/handphone, tablet, dan PC. Teknologi seperti ini juga telah menjadi kebutuhan setiap orang terlebih lagi dengan hadirnya

permainan digital atau yang biasa disebut dengan game online.

Game online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh lebih dari satu pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan (Adams & Rollings, 2007). Di Indonesia, Games Online sangat berkembang pesat, menurut data yang dilansir oleh idntimes.com pada Tahun 2019, Indonesia menempati urutan ke 17 untuk negara yang paling banyak pemain game aktif,

selanjutnya aliran games populer di Indonesia yaitu strategi 37%, aksi petualangan 24%, balap 24%, simulai 15% dan arcade 9% (Winarti, 2021). Seiring perkembangan saat ini games telah membuka peluang bagi gamers (pemain game) untuk bermain dengan serius di game yang dimainkan, Salah satu Game online yang paling populer pada tahun 2019 adalah Player Unknown's Battleground atau yang biasa dikenal dengan PUBG. (Google play, 2018)

Menurut Laswell dalam Effendy, komunikasi adalah penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran yang menimbulkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi, terjadi suatu proses penyampaian pesan dari satu ke yang lainnya dan penyampaian pesan tersebut untuk mendapatkan suatu tujuan tertentu (Effendy, 2004). komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok "kecil" seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya (Wiryanto, 2005). Didalam komunikasi kelompok melibatkan minimal 3 orang atau lebih yang memiliki tujuan yang sama untuk saling berkomunikasi satu dengan yang lain. Michael Burgoon (Wiryanto, 2005) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat

karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat.

Players Unknown's Battleground memiliki 3 cara bermain yaitu solo, duo (2 Orang) dan *squad* (4 Orang). Setiap pertandingan (*Match*) berisikan 100 orang untuk merebutkan kemenangan atau dalam istilah games Players Unknown's Battleground yaitu *Winner Winner Chicken Dinner*. Tentunya ketika melakukan sebuah permainan kelompok, sebuah tim harus melakukan komunikasi untuk menghasilkan strategi guna memenangkan sebuah turnamen. Adanya bantuan komunikasi dalam bermain game, seluruh anggota tim menjadi tahu bahwa apa strategi yang akan dilakukan oleh tiap anggota tim tersebut. Player Unknown's Battleground atau PUBG menyediakan sebuah fitur komunikasi dengan menggunakan *chatbox* dan *voice chat*.

Dalam game online Players Unknown's Battleground, jenis komunikasi dapat dilakukan melalui fitur *chatbox* dan *voice chat* yang tersedia di dalam permainan. Pada saat melakukan permainan, kerja sama tim sangat dibutuhkan sehingga diperlukan sebuah komunikasi yang lancar. *Voice chat* sendiri merupakan fitur komunikasi virtual yang memungkinkan setiap pemain dalam kelompok dapat berkomunikasi secara real time dengan lisan. Sedangkan, *Chatbox* di dalam games merupakan fasilitas yang disediakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan tulisan (diketik). *Chatbox*

biasa digunakan apabila player tidak mengaktifkan fitur voice chat.

Penelitian mengenai komunikasi kelompok antar pemain Players Unknown's Battleground masih sangat minim ditemukan. Namun, ada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Alvie Rosalino dan Edi Santoso pada tahun 2019 dengan judul jurnal "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport". Temuan dari penelitian ini dijelaskan bahwa Komunikasi yang terjalin antar kelompok dengan bantuan fitur-fitur yang ada di dalam game, memungkinkan para pemain berkomunikasi selayaknya seperti sedang telpon. Perbincangan atau topik-topik yang dibicarakan termediasi oleh game Players Unknown's Battleground yang menghasilkan suatu budayanya sendiri, yaitu bermain sambil membicarakan hal lain.

Peneliti melakukan penelitian dengan kelompok TOP atau Tiger Ovale Prince sekelompok remaja dengan beranggota 4 orang yang bermain game online Players Unknown's Battleground menggunakan mode squad. Dari latar belakang yang diuraikan oleh peneliti, adapun fokus penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian ini yakni, Bagaimana strategi komunikasi kelompok antar pemain yang dilakukan dalam memainkan game online Player Unknown's Battleground, di mana komunikasi yang dilakukan menggunakan *chatbox* dan *voice*

chat yang telah disediakan di dalam game tersebut.

Berdasarkan latar belakang penelitian maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan komunikasi antar kelompok pemain game online Players Unknown's Battleground saat menggunakan fitur *voice chat* dan *chatbox* pada mode Squad game, dan menemukan strategi antarpemain guna memenangkan permainan Players Unknown's Battleground. Dan peneliti mengambil judul Strategi Komunikasi Kelompok Antar Pemain Game Online Player Unknown's Battleground pada Kelompok TOP.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah sekumpulan orang-orang yang memiliki tujuan bersama dengan melakukan interaksi satu sama lain untuk mencapai tujuan. Umumnya kelompok merupakan orang-orang yang mempunyai kepentingan yang sama dan memiliki landasan dalam interaksi yang sama, kemudian akan saling terikat dengan hubungan sosial yang khas. Menurut Michael Burgoon komunikasi kelompok merupakan interaksi secara langsung dengan tiga orang atau lebih yang bertujuan berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, dimana para anggotanya dapat mengikat karakteristik pribadi para anggota secara tepat (Fisipol, 2022).

Kelompok kecil, tidak memiliki batasan yang jelas mengenai berapa banyak orang yang ada dalam satu kelompok, akan

tetapi umumnya kelompok kecil berisi 2 sampai 15 orang, kelompok yang berisi kurang dari 2 orang tidak bisa disebut kelompok, begitu juga dengan sebaliknya kelompok yang beranggota lebih dari 15 orang akan menyulitkan anggotanya untuk berinteraksi dengan anggota lainnya secara intensif dan tatap muka. Berdasarkan jumlah anggotanya, komunikasi kelompok dibagi menjadi dua, yaitu komunikasi kelompok kecil terjadi pada kehidupan sehari-hari berlangsung secara dialogis, mempunyai umpan balik secara verbal, dan adanya diskusi tanya jawab. Kemudian komunikasi kelompok besar ditujukan pada proses yang bersifat linier atau satu arah. Pada komunikasi ini pesan yang disampaikan tertuju pada perasaan. Dan memiliki jumlah komunikasi yang besar dari berbagai latar belakang, dan pesan yang diberikan bersifat mudah menyebar di antara komunikasi (Putri, 2022).

B. Curtis, James J.Floyd, dan Jerril L. Winsor mengatakan bahwa komunikasi kelompok terjadi pada tiga orang atau lebih dan bertatap muka, biasanya dibawah arahan seorang pemimpin untuk mencapai tujuan dan mempengaruhi satu sama lain. B. Curtis, James J.Floyd, dan Jerril L. Winsor mejabarkan sifat-sifat yang terdapat pada komunikasi kelompok sebagai berikut (Fisipol, 2022):

- Kelompok berkomunikasi melalui tatap muka
- Kelompok memiliki sedikit partisipan

- Kelompok bekerja di bawah arahan seseorang pemimpin
- Kelompok membagi tujuan atau sasaran bersama
- Anggota kelompok memiliki pengaruh

Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi adalah perencanaan komunikasi dalam menyampaikan pesan dan manajemen komunikasi untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Onong Uchjana Effendi strategi komunikasi adalah perencanaan komunikasi (Communication planning) dan manajemen komunikasi (communicatin management) dalam mencapai tujuan dengan menjelaskan serta mengarahkan secara taktis apa saja yang perlu dilakukan. Kemudian menurut Anwar Arifin strategi komunikasi adalah perhitungan dalam kondisi dan situasi yang sedang dan akan dihadapi untuk mencapai efektivitas (Lestari, 2020).

Middleton seorang pakar perencanaan komunikasi mendefinisikan strategi komunikasi adalah gabungan dari elemen-elemen komunikasi seperti komunikator, pesan, saluran (media) penerima sampai pengaruh (efek) yang dirancang dalam mencapai tujuan komunikasi yang maksimal (Cangara, 2013). Strategi adalah keseluruhan keputusan mengenai tindakan yang akan dijalankan untuk mencapai tujuan. Dalam membuat strategi komunikasi tidak hanya membuat tujuan yang jelas, melainkan juga harus

memperhitungkan kondisi dan situasi khalayak atau sasaran (Arifin, 1984).

Strategi Komunikasi Kelompok

Strategi komunikasi kelompok adalah cara yang dilakukan dalam menciptakan pendekatan yang berkaitan dengan perencanaan sampai pelaksanaan komunikasi yang akan dilakukan dan mengatur terjadinya pertukaran informasi serta pesan yang terjadi pada suatu kelompok (Tahir, 2020). Untuk membuat strategi komunikasi yang efektif terhadap suatu kelompok dibutuhkan keterlibatan langsung di dalamnya seperti pengumpulan fakta atau merumuskan masalah, perencanaan, implementasi kegiatan dan evaluasi (Suryadi, 2018).

Game Online Player unknown's battleground

Game adalah aktivitas yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang dan juga dapat dijadikan sarana Pendidikan, di dalam game terdapat peraturan-peraturan yang berbeda sehingga game bervariasi dan banyak jenisnya, dengan begitu game menjadi media penghilang stress dan rasa jenuh karna hampir semua orang menyukai bermain game. Menurut Fauzi A game merupakan suatu hiburan yang banyak digunakan sebagai penyegar pikiran dari rasa

penat yang di sebabkan oleh aktivitas dan kegiatan (Novantoro, 2016).

Menurut Kim dkk game online dimainkan oleh banyak orang dalam satu waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (Kustiawan & Utomo, 2019). Game online merupakan sistem yang dibuat dengan konflik buatan yang berisi aturan-aturan, untuk mencapai tujuan atau kemenangan, yang mengalahkan lawannya dalam game tersebut. Game juga memiliki klasifikasi yang dibagi menjadi tiga, yaitu video game, sports, dan tabletop games. Video game biasanya akan diberikan output pada perangkat lunak yang berupa teks atau gambar yang ditampilkan melalui media seperti komputer, handphone, televisi dan lainnya. Lalu para pemainnya akan memberikan input yang berupa perintah yang akan disalurkan perangkat keras game dan ditampilkan pada medianya.

Tabletop games atau board game adalah game yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang komponennya terbuat dari papan yang telah di desain sesuai jenis permainannya. Sports atau e-sport adalah game olahraga yang dimainkan secara online dan dimainkan dengan mind sport atau olahraga pikiran, permainan ini dimainkan oleh tim yang bermain untuk melawan satu sama lain, dengan begitu game ini dibutuhkan konsentrasi pemainnya, kerjasama antar tim, pengambilan keputusan, taktik permainan, dan mentalitas.

Player unknown's battleground atau PUBG adalah game online yang dimainkan melalui pc dan handphone yang terhubung dengan jaringan internet bergenre MMOFPS (Massive Multiplayer Online First Person Shooter). Players Unkown's Battleground merupakan game pertarungan yang dimainkan dengan 100 pemain untuk bertahan hidup dan menjadi pemenang. Masing-masing dari mereka akan mengambil senjata untuk bertahan hidup dan menembakkan lawan.

Player unknown's battleground merupakan game first person shooter dan third person shooter yang memiliki 3 cara bermain, yaitu solo (sendiri), duo (dua orang) dan squad (empat orang) yang merebutkan kemenangan dalam istilah Players Unkown's Battleground Winner Chicken Dinner dalam sekali pertandingan atau match, untuk mendapatkan kemenangan para pemain harus berinteraksi virtual di dalam pertandingan game tersebut dengan menggunakan fitur-fitur komunikasi yang telah di sediakan sebagai berikut:

- Chatbox

Chatbox adalah fitur komunikasi yang disediakan dengan menggunakan tulisan yang diketik, kekurangannya adalah lambatnya dalam menyampaikan pesan kemudian pesan sering tidak terbaca oleh pemain lainnya karna akan hilang dari layer.

- Voice Chat

Fitur komunikasi yang menggunakan microphone yang dimana sangat dibutuhkan oleh pemain untuk saling berkerjasama tim sehingga komunikasi yang disampaikan lancar dan jelas dan menghasilkan kualitas suara yang baik.

- Quick Chat

Fitur komunikasi yang cepat menggunakan kalimat-kalimat yang sudah tersedia dengan menekan tombol quick chat dan memilih kalimatnya akan muncul dilayar dan mengeluarkan suara sesuai yang dipilih.

Groupthink Theory

Groupthink Theory adalah proses dalam mengambil keputusan disaat kelompok sedang kebingungan sehingga lebih memperhatikan kesepakatan dibandingkan mengevaluasi fakta-fakta yang ada pada situasi. Teori pemikiran kelompok (Groupthink) dikemukakan oleh Irving Janis yang memperlihatkan satu mode suatu kelompok yang bersifat ketertarikan/sistematis, pada saat upaya yang berat dikerjakan pada anggotanya agar bisa mencapai kesepakatan bersama. Groupthink diartikan sebagai sebuah pertimbangan yang digunakan oleh individu kelompok untuk mencapai tujuan bersama dengan melewati ambisi masing-masing anggota agar bisa mempertimbangkan rancangan yang ada (Kurniawan, 2021).

Groupthink theory digunakan anggota kelompok untuk metode peninjauan

dalam menggapai cita-cita mereka seperti perjanjian melebihi ambisi anggota kelompok untuk mengukur dan mengevaluasi segala garis besar gerak-gerik yang ada (West & Turner, 2008). Groupthink memiliki tiga asumsi yang pertama adalah kohesi yang tinggi artinya ikatan yang kuat dengan adanya hubungan interpersonal yang kuat dari anggota kelompok, kedua pengambilan keputusan dalam memecahkan masalah adalah salah satu upaya dalam menyatukan anggota kelompok, kemudian yang ketiga adalah asumsi digunakan untuk analisis utama (West & Turner, 2008).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang sedang diteliti sedalam-dalamnya dengan cara mengumpulkan data yang penting. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus mengenai individu, kelompok atau organisasi, dan peristiwa secara menyeluruh. Tujuan penelitian ini supaya mendapatkan wawasan atau informasi secara mendetail terhadap suatu kasus yang sedang diteliti.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dengan transkrip hasil wawancara strategi komunikasi kelompok antar pemain game online Player Unknown's Battleground pada kelompok TOP dan hasil temuan-temuan saat proses pelaksanaan penelitian. Pada Penelitian Strategi

Komunikasi Kelompok Antar Pemain Game Online Player Unknown's Battleground Pada Kelompok TOP dilakukan lokasi penelitian di Perumahan Taman Kintamani Blok F6 RT 10 RW 08, Desa Jejalan Jaya, Tambun Utara, Kab Bekasi, Provinsi Jawa Barat, kepada pemain game online Players Unknown's Battleground yang sering bermain. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap 4 orang narasumber Whegy (22) Rio (19) Iqbal (22) Reza (18) pemain game online Players Unknown's Battleground sebagai sumber untuk mendapatkan informasi dikarenakan penulis sering melihat mereka bermain. Pengumpulan data yang dilakukan pada tanggal 18 Juni 2022.

Analisis data kualitatif dilakukan jika data empiris yang diperoleh merupakan data kualitatif dalam bentuk kata-kata dan bukan rangkaian angka, dan tidak dapat disusun dalam struktur atau kategori klasifikasi. Menurut Miles dan Huberman menyatakan bahwa dalam mengolah data kualitatif dilakukan dengan tiga jalur (Sutopo & Adrianus Arief, 2010), reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang ada pada catatan tertulis di lapangan menjadi data bersifat halus, siap dipakai setelah diseleksi, membuat ringkasan, menggolongkan ke dalam pola-pola dengan membuat transkrip penelitian untuk memperjelas, membuat

fokus dan membuang data yang tidak diperlukan (Rahmadiyah, 2021).

Kemudian penyajian data banyaknya data yang diperoleh dapat menyulitkan peneliti untuk melihat gambaran hasil penelitian saat diambil, sehingga data yang disajikan peneliti membuat hasil penelitian lebih mudah dan mudah dipahami berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari data, apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan, dan analisis yang lebih mudah saat mengambil tindakan dari pemahaman yang didapat dari data. Pada penelitian dibutuhkan penyajian data untuk mempermudah dalam melihat hasil penelitian, dengan banyaknya data akan menyulitkan peneliti dalam melihat hubungan antar detail yang ada. Menarik kesimpulan atau verifikasi adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan menganalisis kualitatif dengan mencari arti makna, keteraturan, pola-pola penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Pada tahapan ini menyangkut interpretasi peneliti, yaitu penggambaran makna dari data yang dihasilkan dalam penelitian, kemudian menganalisis data serta membuat kesimpulan (Dwianda, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Pemain Game Online Player Unkwon's BattleGround dalam Komunikasi Kelompok TOP

Strategi komunikasi kelompok yang digunakan Kelompok TOP dengan saling

membagikan peran masing-masing dan mengutamakan kekompakan serta saling membantu satu sama lain. hal ini berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber yang mengatakan bahwa di awal pertandingan para narasumber berkumpul di lobby game online Player Unknown's Battleground untuk membicarakan strategi dalam membagikan perannya masing-masing agar tercapainya tujuan bersama. Dalam pertandingan game online Player Unknown's Battleground semua narasumber menggunakan strategi kelompok seperti *rusher* yang maju paling depan, *sniper* yang memantau musuh dari jauh, In Game Leader (IGL) peran yang menginformasikan kepada semua anggota kelompok dengan mengambil keputusan jika terdapat musuh dan terakhir support atau back up yang paling belakang untuk menjaga para anggotanya. Tiga dari empat narasumber kelompok TOP mengatakan bahwa setiap permainan game online Player Unknown's Battleground memiliki pendapat yang berbeda akan tetapi mereka tetap memilih untuk lebih kompak, tidak saling egois satu sama lain dan dibicarakan agar semua anggota mendapatkan hasil yang memuaskan serta menguntungkan untuk tujuan bersama. Sedangkan satu narasumber yang bernama Iqbal Nurdiansyah mengatakan bahwa dalam setiap permainan tidak memiliki pendapat dan memilih untuk mengikuti yang telah dibicarakan oleh anggota lain. Strategi komunikasi kelompok yang digunakan

kelompok TOP sangat efektif karena semua anggota kelompok TOP melakukan komunikasi selama permainan berlangsung, saling membantu dan mengutamakan kekompakan semua anggota kelompoknya.

Komunikasi Kelompok TOP Dalam Game Online Player Unknown's Battleground

Komunikasi kelompok adalah sekumpulan orang-orang yang mempunyai kepentingan yang sama dengan melakukan interaksi satu sama lain untuk mencapai tujuan, kemudian akan saling terikat dengan hubungan sosial yang khas. Berdasarkan dari hasil wawancara narasumber dapat disimpulkan bahwa komunikasi kelompok pada kelompok TOP di game online Player Unknown's Battleground menggunakan saluran komunikasi dalam bentuk fitur voice chat dan quick chat. Voice chat dan quick chat digunakan untuk memudahkan komunikasi dan interaksi anggota yang dilakukan dalam permainan berlangsung untuk membahas tujuan bersama. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang

dilakukan oleh peneliti kepada narasumber, dari semua narasumber mengatakan bahwa menggunakan fitur voice chat dan quick chat lebih memudahkan dibandingkan menggunakan fitur lain seperti fitur chatbox. Tiga narasumber yang diwawancarai mengatakan bahwa durasi waktu yang digunakan dalam komunikasi tidak menentu sesuai dengan berakhirnya permainan. Tetapi pastinya selama permainan berlangsung para anggota selalu berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama. Akan tetapi satu narasumber mengatakan bahwa komunikasi yang dilakukan memakan waktu sekitar satu sampai dua jam dengan anggota kelompok TOP. Dalam permainan game online Player Unknown's Battleground membutuhkan durasi waktu sekitar 30 menit sampai 1 jam. Apabila salah satu anggotanya ada yang tumbang, anggota tersebut tetap dapat menonton dan berkomunikasi satu sama lain dalam permainan yang sedang berlangsung untuk memberikan masukan kepada anggota kelompok yang sedang bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa kelompok TOP dalam game online Player Unknown's Battleground terjadinya komunikasi kelompok karena adanya sekumpulan orang-orang yang mempunyai kepentingan bersama dengan melakukan interaksi satu sama lain

untuk mencapai tujuan yang sama. Untuk tercapainya tujuan bersama kelompok TOP melakukan strategi komunikasi kelompok dengan membagikan perannya masing-masing di setiap anggota kelompok dan mengutamakan kekompakan dengan cara mengkomunikasikan semua masukan serta saling membantu satu sama lain, hal itu dilakukan agar terjalinnya suatu hubungan

yang baik. Komunikasi kelompok TOP terjadi dalam fitur voice chat yang memungkinkan kelompok TOP berkomunikasi selayaknya seperti sedang telponan selama permainan berlangsung kemudian fitur quick chat memudahkan kelompok TOP karena menggunakannya dengan memilih kalimat-kalimat yang sudah disediakan. Kelompok TOP beranggapan adanya fitur voice chat dan quick chat menjadikan komunikasi yang terjadi berjalan dengan efektif.

SARAN

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi peneliti yang ingin meneliti komunikasi kelompok pada game online agar dapat lebih mendalam lagi dari sudut pandang yang berbeda sebab game online bukan hanya sekedar hiburan.

DAFTAR PUSTAKA (Times New Roman 12)

- Adams, E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing
- Alvie, R., & Edi, S. 2019. *Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport*. Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Vol 7 (1) : 53-70
- Annisa, R., & Frenky. 2017. *Analisis Komunikasi Virtual pada Kelompok Gamers Dota 2*. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian. Vol 3 (2) : 2-3
- Bunaiya. 2019. *Perilaku Adiktif Terhadap Game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*. Aceh Anthropological Journal. Vol 30 (2) : 180-189.
- Dwianda, M. B. (2018). Komunikasi Interperonl Antar Gamers dan Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2).
- Effendy, Onong Uchjana. 2004. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fisipol. (2022, Januari 7). *Pengertian Komunikasi Kelompok*. Retrieved from <https://fisipol.uma.ac.id/pengertian-komunikasi-kelompok/>
- Google Play Awards 2018. (2018). Tersedia dari: <https://play.google.com>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online [engaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Novantoro, A. (2016). Peranvangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse" .
- Putri, V. K. (2022, Januari 18). *Definisi Komunikasi Kelompok dan Bentuknya*. Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2022/01/18/150000869/definisi-komunikasi-kelompok-dan-bentuknya>
- Rahmadiyah, S. (2021). KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR GAMERS PUBG MOBILE PADA SISWA SMA NEGERI 2 MANDAU KABUPATEN BENGKALIS. 35.

- Sutopo, A. H., & Adrianus Arief . (2010). *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO*. Jakarta: Kencana.
- Syari'i, A. (2001). *Bank Syariah dari Teori ke Praktek*. Jakarta: Gemalnsani.
- Winarti. 2021. *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Mobile Legends Hereuy Squad*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Wiryanto, 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zia, N. G. (2021, Juli 29). 7 Jenis Observasi, Ciri-Ciri, Manfaat, Dan Cara Melakukannya. Retrieved from <https://www.bernas.id/2021/07/10341/80925-jenis-ciri-manfaat-dan-cara-melakukan-observasi-bagi-pemula/>
- Arifin, A. (1984). *Strategi Komunikasi Suatu Pengantar Ringkas*. Bandung: Armico.
- Cangara, H. (2013). *Perencanaan Strategi Komunikasi*. Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2010). *Esearch Design: Pendekatan Kualitatif dan Mixed*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- Dwianda, M. B. (2018). *Komunikasi Interperonl Antar Gamers dan Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)*.
- Firmansah, Y. A. (2020, November 7). *Apa itu PUBG Mobile?* Retrieved from <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>
- Fisipol. (2022, Januari 7). *Pengertian Komunikasi Kelompok*. Retrieved from <https://fisipol.uma.ac.id/pengertian-komunikasi-kelompok/>
- Kurniawan, M. (2021). *POLA KOMUNIKASI ANGGOTA KELOMPOK GAMERS DALAM PERMAINAN GAME ONLINE "PUBG MOBILE TARAKAN" VIA WHATSAPP*.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online [engaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Lestari, M. (2020, Agustus 20). *Strategi Komunikasi, Teori, dan Langkah-langkahnya* . Retrieved from https://tambahpinter.com/strategi-komunikasi/#Pengertian_Strategi_Komunikasi_Menurut_Ahli
- Moleong, L. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif* . Bandung : Remaja Rosdakarya .
- Mulyana, D. (2013). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* . Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Novantoro, A. (2016). *Peranvangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse"* .
- Permatasary, N. R. (2015). *Interaksi Sosial Penari Bujangga Pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang*.
- Putri, V. K. (2022, Januari 18). *Definisi Komunikasi Kelompok dan Bentuknya*. Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2022/01/18/150000869/definisi-komunikasi-kelompok-dan-bentuknya>
- Rahmadiyah, S. (2021). *KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR GAMERS PUBG MOBILE PADA SISWA SMA NEGERI 2 MANDAU KABUPATEN BENGKALIS*. 35.
- Suryadi, E. (2018). *TRATEGI KOMUNIKASI Sebuah Analisis Teori Dan Praktis di*

Era Globa. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.

Sutopo, A. H., & Adrianus Arief . (2010).
*Terampil Mengolah Data Kualitatif
dengan NVIVO*. Jakarta: Kencana.

Syari'i, A. (2001). *Bank Syariah dari Teori ke
Praktek*. Jakarta: Gemalnsani.

Tahir, A. (2020). Analisis Strategi
Komunikasi Kelompok Dalam
Pembinaan Muallaf Di Kawasan
Pegunungan Karomba oleh
Kementerian Agama Kabupaten
Pinrang.

West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar
Teori Komunikasi Analisis dan
Aplikasi Edisi 3*. Jakarta: Salemba
Humanika.

Zia, N. G. (2021, Juli 29). 7 Jenis Observasi,
Ciri-Ciri, Manfaat, Dan Cara
Melakukannya. Retrieved from
[https://www.bernas.id/2021/07/1034
1/80925-jenis-ciri-manfaat-dan-cara-
melakukan-observasi-bagi-pemula/](https://www.bernas.id/2021/07/10341/80925-jenis-ciri-manfaat-dan-cara-melakukan-observasi-bagi-pemula/)