

Analisis Komunikasi Verbal dan Non-verbal dalam *Game PlayerUnknown's Battleground (PUBG) Mobile*

Edwin Sydney Caesar Martadinata, Sudarto

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila
Jalan Srengseng Sawah, Jakarta Selatan, Indonesia

ABSTRAK

Salah satu faktor penting dalam permainan virtual seperti *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* adalah komunikasi antar-pemain. Efektivitas instruksi, koordinasi, dan pesan yang dilakukan antar-pemain sangat penting dalam mencapai tujuan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi antar-pemain dalam satu kelompok *game PUBG Mobile* baik secara verbal maupun non-verbal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dimana peneliti ikut bermain dalam *game PUBG Mobile*, wawancara mendalam kepada empat anggota tim *Goat Game Squad*, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan komunikasi yang terjalin antar-pemain dalam satu kelompok didukung oleh fitur-fitur yang ada pada permainan, sehingga memungkinkan setiap pemain untuk berkomunikasi layaknya sedang bicara melalui telepon. Perbincangan dimediasi oleh *PUBG Mobile* yang menghasilkan suatu keunikan sendiri yang dapat dilakukan secara verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal digunakan pada saat pemain ingin memberikan informasi atau pesan yang ingin disampaikan pada pemain lain dengan menggunakan fitur *voice chat* dan pesan teks. Komunikasi verbal yang digunakan menggunakan simbol-simbol verbal tertentu yang sudah disepakati dan sudah ada pada permainan *PUBG Mobile*. Sedangkan komunikasi non-verbal dengan memanfaatkan fitur *quick chat*, *emoticon*, dan intonasi suara tetapi komunikasi non-verbal ini jarang digunakan karena komunikasi verbal dirasa lebih efektif.

Kata Kunci: *Game Online*, Komunikasi Non-verbal, Komunikasi Verbal, *PUBG Mobile*

Analysis of Verbal and Non-verbal Communication in PlayerUnknown's Battleground (PUBG) Mobile Game

ABSTRACT

One important factor in virtual games such as PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile is inter-player communication. The effectiveness of instructions, coordination, and messages carried out between players is very important in achieving game goals. This research aims to analyze inter-player communication in one PUBG Mobile game group both verbally and non-verbally. This research uses a qualitative method with a descriptive research type. Data were collected through participatory observation where researchers participated in playing the PUBG Mobile game, in-depth interviews with four Goat Game Squad team members, and document analysis. The results showed that communication between players in one group was supported by features in the game, allowing each player to communicate as if they were talking over the phone. The conversation is mediated by PUBG Mobile which produces its own uniqueness that can be done verbally and non-verbally. Verbal communication is used when players want to provide information or messages that they want to convey to other players using the voice chat feature and text messages. The verbal communication used uses certain verbal symbols that have been agreed upon and already exist in the PUBG Mobile game. While non-verbal communication utilizes the quick chat feature, emoticons, and voice intonation but this non-verbal communication is rarely used because verbal communication is considered more effective.

Keywords: *Online Games, Non-verbal Communication, PUBG Mobile, Verbal Communication*

PENDAHULUAN

Perkembangan internet berkontribusi terhadap perkembangan media komunikasi dalam mendukung berbagai proses interaksi. Salah satu perkembangan media adalah munculnya *game online*. *Game online* dipahami sebagai permainan yang menggunakan mesin dimana para pemain terhubung oleh jaringan internet (Adams & Rollings, 2007). *Game online* memiliki pola komunikasi baru dimana para pemain memerlukan komunikasi interaktif untuk mencapai tujuan bersama. Setidaknya ada dua tujuan orang bermain *game online*, yaitu, (1) mengurangi kebosanan dan (2) bersosialisasi dengan orang lain. Dijelaskan tujuan bersosialisasi *game online* memungkinkan orang terhubung dalam satu permainan bersama sehingga mereka dapat bicara dan berdiskusi dengan lebih santai dan lebih mudah (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Interaksi virtual pada *game online* ditujukan untuk membangun strategi bersama seperti memberikan informasi tentang lawan kepada seluruh anggota tim, memotivasi teman dan lawan dan bahkan memberikan kata-kata provokator/kotor yang mempengaruhi emosi lawan (Trianto, 2018).

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile merupakan salah satu *game online* bertipe *Massive Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)* dimana pemain harus bertahan hidup sampai akhir dengan berperang melawan pemain lainnya. Permainan ini dikembangkan oleh perusahaan asal Tiongkok, yaitu, *Tencent Games* untuk versi *mobile*. Pada permainan *PUBG Mobile* terdapat beberapa mode yang dapat dimainkan, yaitu, *Solo* (1 orang), *Duo* (2 orang), dan *Squad* (4 orang). Setiap pertandingan terdapat 100 orang menjadi orang terakhir yang bertahan hidup dan mendapatkan *Winner Winner Chicken Dinner (WWCD)*. Demi memudahkan komunikasi antar-pemain, *PUBG Mobile* menyediakan fitur seperti *chat all*, *chat team*, *chat clan*, dan *chat friend* untuk bermain bersama teman. Terdapat pula fitur *voice chat*, *quick chat*, dan *emoticon* untuk berinteraksi dengan teman. Terdapat dua jenis komunikasi dalam *game PUBG Mobile*, yaitu, komunikasi verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi dengan menggunakan lambang bahasa yaitu bahasa lisan atau bahasa tulisan (Harun dan Ardianto, 2011). Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang mempresentasikan berbagai aspek realitas individual (Mulyana, 2008). Sedangkan komunikasi non-verbal adalah komunikasi dengan menggunakan ekspresi fasial, gerak anggota tubuh, pakaian, warna, musik, waktu dan ruang serta rasa, dan bau (Harun dan

Ardianto, 2011). Komunikasi non-verbal sering kali digunakan untuk menggambarkan perasaan dan emosi. Jika pesan yang kita terima melalui sistem verbal tidak menunjukkan kekuatan pesan, maka anda dapat menerima tanda-tanda non-verbal lainnya sebagai pendukung (Matsumoto & Huang 2013).

Penelitian mengenai komunikasi kelompok antar-pemain *PUBG Mobile* merupakan topik yang menarik namun masih sangat minim ditemukan riset terkait. Penelitian yang dilakukan oleh Rosalino dan Santoso (2019) yang menggunakan studi etnografi virtual terhadap kelompok *game PUBG Mobile* RPX E-Sport mendapati bahwa model komunikasi virtual yang dibuat untuk memetakan pola komunikasi virtual yang telah berlangsung selama observasi menandakan bahwa adanya siklus yang berputar dan bertambah setiap topik yang dibicarakan (Triyantama & Santoso, 2019). Penelitian lainnya dilakukan oleh Rachmawati (2023) yang menunjukkan bahwa komunikasi kelompok menggunakan fitur *voice chat* dan *quick chat* dalam aktivitas pertandingan. Strategi juga digunakan dengan membagi peran dalam permainan (Rachmawati, 2023). Peneliti melakukan penelitian dengan tim *Goat Game Squad* sebagai salah satu tim *PUBG Mobile* yang beranggotakan empat orang. Anggota *Goat Game Squad* berasal dari berbagai daerah bahkan lintas negara. Tim ini sudah mengikuti beberapa turnamen yang diselenggarakan secara *online* baik itu *tournament official* dari pengembang permainan (*game developer*) maupun turnamen yang diselenggarakan oleh komunitas profesional lainnya. Hal yang menjadi kendala pada tim ini, yaitu, interaksi komunikasi yang sesama anggotanya, dimana pemahaman satu sama lain anggota terkait simbol-simbol yang digunakan masih kurang. Perhatian peneliti terhadap komunikasi verbal dan non-verbal pada satu kelompok dalam permainan *game* online masih jarang. Penelitian ini ingin melihat lebih dalam proses dan pola komunikasi baik verbal maupun nonverbal yang dibangun oleh anggota tim dengan latar belakang dan bahasa yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data yang mendalam sebagai upaya dari perspektif peneliti mengenai aktivitas komunikasi verbal dan non-verbal yang dilakukan oleh para pemain dalam *game PUBG Mobile*. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif karena penelitian

ini akan menggambarkan secara cermat proses komunikasi verbal dan non-verbal dalam permainan *PUBG Mobile*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma *post-positivisme*. Paradigma *post-positivisme* memandang suatu fenomena yang berkembang secara objektif berdasarkan observasi, data, bukti, dan pertimbangan-pertimbangan yang logis (Creswell, 2012). Melalui paradigma *post-positivisme* peneliti tidak hendak memberi jarak dengan tinjauan sehingga mendapatkan data yang komprehensif sesuai dengan kerangka pengetahuan tinjauan. Unit analisis merupakan satuan analisis dimana nantinya akan diteliti oleh peneliti (Creswell, 2019). Unit analisis dapat digunakan dalam riset ilmu sosial yang terdiri dari individu, kelompok, dan organisasi (Morrison, 2012). Unit analisis dalam penelitian ini adalah anggota kelompok pada tim *PUBG Mobile*, *Goat Game Squad*. Pemilihan anggota tim *Goat Game Squad* sebagai unit analisis didasarkan pada pertimbangan (*purposive*) bahwa tim ini merupakan salah satu komunitas *game* *PUBG Mobile* yang dijalankan secara profesional dan sering mengikuti turnamen *PUBG Mobile* baik secara resmi yang diselenggarakan oleh *game developer* maupun komunitas profesional lainnya. Data dikumpulkan menggunakan tiga cara, yaitu, (1) observasi partisipan; (2) wawancara mendalam; dan (3) dokumentasi. Metode observasi partisipasi dilakukan melalui keterlibatan peneliti ke dalam permainan *PUBG Mobile* yang dilakukan oleh *Goat Game Squad*. Selama proses observasi, peneliti mengamati dan mencatat secara sistematis dan rinci perilaku, kejadian, aktivitas, objek, dan berbagai hal yang ditunjukkan oleh subjek penelitian (Kriyantono, 2014). Selama proses observasi, peneliti berupaya untuk tidak memengaruhi aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh anggota *Goat Game Squad* sehingga data otentik dapat direkam sealam mungkin. Data yang dikumpulkan selama proses observasi selanjutnya akan dijadikan dasar rancangan pertanyaan wawancara. Peneliti juga menggunakan teknik wawancara mendalam kepada anggota tim *Goat Game Squad*. Instrumen yang digunakan selama proses wawancara adalah (1) daftar pertanyaan yang dikembangkan selama proses observasi dilakukan dan (2) *voice recorder* untuk merekam pernyataan verbal informan. Selain perekam suara, peneliti juga menggunakan buku catatan untuk mencatat detail dan pernyataan non-verbal selama proses wawancara dilakukan. Adapun informan dari *Goat Game Squad* yang diobservasi dan diwawancarai secara mendalam, sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Informan

No	Nama Pada Game (Nick)	Nama	Posisi	Domisili
1	Fr13ndsGG	Edly Restu	Ketua	Bogor
2	MatchaGG	Asri L	Wakil Ketua	Yogyakarta
3	xHanzbiyyGG	Raihan Abiyyu	Elite	Malaysia
4	BareNBlissGG	Leoni Dwi Putri	Elite	Pekanbaru

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi dimana peneliti merekam data selama aktivitas observasi (Neuman, 2013). Data penelitian yang biasanya digunakan dapat berupa catatan. Catatan penelitian lapangan ini bisa berisikan foto, wawancara, rekaman tape, video. Dokumentasi ini diperlukan karena merupakan data-data yang dikumpulkan ketika pra-penelitian langsung yang dilakukan peneliti untuk mencari data pendukung dari objek yang diteliti. Analisa data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu, (1) reduksi data; (2) penyajian data; dan (3) penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memilah data hasil observasi partisipan dan wawancara mendalam untuk menjaga kualitas data. Reduksi data dilakukan dengan berpedoman pada tujuan, teori, dan konsep yang digunakan. Melalui proses penelitian kualitatif, reduksi data merupakan hal penting untuk menjaga kualitas data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu peneliti juga melakukan reduksi terhadap dokumen berbagai jurnal dengan kata kunci komunikasi verbal dan non-verbal yang berkaitan dengan *game online* sebelum dilakukan analisis. Selama proses reduksi data peneliti mengelompokkan data berdasarkan tema-tema utama sesuai tujuan penelitian, yaitu, tema komunikasi verbal dan tema komunikasi non-verbal. Pada proses analisis data kualitatif, pengelompokkan tema sangat penting untuk memahami pola jawaban informan sebagai bagian dari proses deduktif. Dijelaskan juga dalam penyajian data, peneliti juga menyajikan data berupa latar belakang permasalahan komunikasi verbal dan non-verbal yang terjadi dalam tim *Goat Game Squad* selama memainkan *game PUBG Mobile*. Kemudian konsep-konsep yang digunakan, yaitu, komunikasi verbal dan non-verbal, komunitas virtual dan *game online* dapat digunakan untuk membuat pertanyaan wawancara untuk mendapatkan data yang lebih valid. Pada tahap akhir, peneliti menarik kesimpulan mengenai praktik komunikasi verbal dan non-verbal pada yang digunakan oleh anggota *Goat Game Squad* selama bermain *PUBG mobile*.

Pada penelitian ini untuk mengecek keabsahan data menggunakan triangulasi. Triangulasi, yaitu, metode pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan metode yang bervariasi (Martono *et al.*, 2015). Penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif diwajibkan menguji keabsahan data yang telah didapatkan serta untuk menghindari bias peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga teknik triangulasi, yaitu, (1) triangulasi sumber dan (2) perpanjangan waktu pengamatan. Triangulasi sumber dengan menggunakan pengecekan data dari sumber yang berbeda seperti informan lain dan dokumen yang sesuai tujuan penelitian. Sementara itu teknik triangulasi menggunakan perpanjangan waktu pengamatan peneliti gunakan dengan memperpanjang dan mengintensifkan observasi sehingga detail-detail aktivitas komunikasi verbal dan non-verbal yang ditunjukkan oleh anggota *Goat Game Squad* dapat diamati secara rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada permainan yang melibatkan tim, kemampuan (*skill*) individu yang dimiliki oleh masing-masing anggota tim bukan satu-satunya faktor untuk mencapai tujuan permainan. Di sisi lain komunikasi antar-anggota merupakan salah satu faktor kunci untuk mencapai kemenangan tim. Komunikasi antar-anggota kelompok bertujuan untuk berbagi informasi, membantu mengembangkan gagasan bahkan membantu untuk memecahkan masalah, baik dilakukan secara formal maupun tidak formal (Rosmawaty, 2010). Hal tersebut juga ditemukan di dalam tim *Goat Game Squad* dimana masing-masing anggota yang bermain mengembangkan komunikasi yang efektif agar tujuan dan misi mereka tercapai atau dalam *game* *PUBG Mobile* dikenal sebagai *Winner Winner Chicken Dinner* (WWCD). Komunikasi kelompok dapat menjalin keakraban dan kerja sama tim yang kuat dalam sebuah tim *game online*. Dengan menjalin komunikasi serta sering berlatih bersama maka dapat meningkatkan rasa kepercayaan sesama anggota tim serta menjalin rasa memiliki satu sama lain. Selain itu, komunikasi kelompok bertujuan untuk berbagi informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota tim *Goat Game Squad* mengembangkan kemampuan komunikasi dan koordinasi selama latihan bermain *game* *PUBG Mobile*. Tujuannya adalah agar terbangunnya keakraban, solidaritas, dan komando yang matang di antara anggota tim. Dalam hal ini peneliti menemukan pada *game* *PUBG Mobile* terdapat fitur yang dapat

dimanfaatkan pemain untuk berkomunikasi di dalam permainan. Fitur komunikasi tersebut ada dua, yaitu, (1) fitur komunikasi verbal berupa *voice chat* dan pesan *text* dan (2) fitur komunikasi non-verbal yang terdapat pada *game* *PUBG mobile*, yaitu, *quick chat* dan *emoticon*.

Komunikasi Verbal

Pada tim virtual *Goat Game Squad* menggunakan beberapa fitur yang tersedia di dalam permainan sebagai saluran komunikasi verbal untuk memudahkan para pemain bertukar informasi atau mengirimkan informasi kepada pemain lain pada saat permainan berlangsung. Menurut informan, pemain *Goat Game Squad* saat di luar *game*, anggota tim bertukar informasi melalui media sosial seperti *Whatsapp* dan *Discord*. Pada saat permainan berlangsung anggota tim menggunakan dua fitur utama, yaitu, *voice chat* yang memiliki indikator aktif saat pemain mengaktifkannya bersamaan dengan *speaker*. *Voice chat* dan *speaker* ini berfungsi agar pemain dapat berbicara langsung dengan pemain lain tanpa harus memilih lambang atau mengirim pesan dari *quick chat*.

Voice chat

Voice chat sangat membantu tim untuk melaksanakan strategi bertempurnya, seperti memberitahu untuk menyerang, mundur hingga meminta bantuan. Dapat dikatakan bahwa simbol-simbol yang ada di dalam arena pertempuran dapat diinformasikan lewat *voice chat* dengan menggunakan suara setiap pemain. *Voice chat* sangat membantu para pemain untuk memberikan informasi dengan cepat dan mudah. Fitur ini akan aktif apabila *player* menekan tombol *icon microphone* pada layar. Ada dua jenis pilihan *microphone* yang ditawarkan pada fitur ini, (1) *microphone* khusus untuk tim dan (2) *microphone* untuk "All". Fitur *microphone* khusus untuk tim akan bersuara serta menangkap suara hanya untuk tim sendiri. Sedangkan *microphone* untuk "All" artinya apabila *player* sangat dekat dengan musuh dan musuh juga menggunakan fitur *All* maka pemain dapat mendengar apa pun suara perbincangan yang dikeluarkan oleh musuh, serta musuh juga dapat mendengarkan perbincangan tim. Tampilan fitur *voice chat* dapat dilihat pada penjelasan di gambar 1.

Gambar 1. Fitur *Voice Chat* dalam game *PUBG Mobile*.

Sumber: *in-game PUBG Mobile*

Pada gambar 1 menampilkan antar-muka (*display*) permainan *PUBG Mobile*, dimana pemain sedang berada dalam mode permainan tim. Dalam layar terlihat karakter pemain yang mengendarai kendaraan berbentuk rusa di area terbuka yang berumput dan dikelilingi oleh pohon. Di bagian kiri atas layar, terdapat daftar anggota tim beserta indikator kesehatan masing-masing. Gambar ini juga menyoroti fitur *voice chat* dan *speaker* yang ditandai dengan kotak merah pada bagian kanan atas layar. Fitur ini memungkinkan komunikasi suara antar-anggota tim, yang berguna untuk koordinasi dalam permainan. Tim *Goat Game Squad* merupakan tim yang terjun ke dunia kompetisi sehingga dalam bermain perlu adanya strategi agar tim dapat menjadi juara. Selain strategi permainan, *Goat Game Squad* juga mempunyai strategi dalam berkomunikasi khususnya komunikasi verbal untuk berkoordinasi dengan tim selama permainan berjalan. Dari hasil pengamatan peneliti komunikasi verbal yang mereka gunakan membentuk simbol-simbol verbal tertentu yang sudah disepakati maupun simbol-simbol yang sudah ada pada *game online PUBG Mobile*. Adapun simbol-simbol yang digunakan oleh anggota *Goat Game Squad* pada saat bermain *game PUBG Mobile* yang dijelaskan dalam tabel 2.

Tabel 2 menyajikan berbagai istilah atau simbol verbal yang digunakan oleh pemain dalam permainan *online*, khususnya dalam komunikasi tim di *PUBG* atau *game* serupa. Setiap istilah memiliki makna spesifik yang menggambarkan perasaan, situasi, atau instruksi selama permainan. Terdapat empat kluster kode bahasa verbal yang digunakan oleh anggota tim *Goat Game Squad*, yaitu, (1) Bahasa Kegembiraan; (2) Bahasa Kesedihan (3) Bahasa Kemarahan; dan (4) Bahasa Strategi. Kode Bahasa Kegembiraan digunakan oleh anggota tim untuk mengekspresikan kegembiraan, kebahagiaan, dan semangat mereka. Beberapa kode yang digunakan dalam bahasa kegembiraan ini antara lain “*Nice*” (pujian ketika

berhasil membunuh musuh atau memenangkan pertandingan); “*Kelas*” (ekspresi kebanggaan dan kegembiraan yang diberikan seorang anggota kepada rekan satu tim); “*Sikat*” (pujian untuk rekan tim yang berhasil mengalahkan seluruh *squad* lawan); “*Mantap*” (pujian untuk rekan yang telah melakukan tugas dengan baik); “*Ciken*” (istilah untuk kemenangan, merujuk pada “*Winner Winner Chicken Dinner*”); “*GG*” (singkatan dari “*Good Game*,” pujian untuk permainan yang baik); dan “*Mampus*” (ekspresi saat berhasil menang dalam pertempuran).

Sementara itu Bahasa Kesedihan dipakai oleh anggota tim sebagai kode untuk mengekspresikan penyesalan, kesedihan, dan kekecewaan baik kepada anggota tim maupun kegagalan meraih kemenangan. Hasil penelitian menemukan beberapa kode bahasa kesedihan yang digunakan anggota tim *Goat Game Squad*, antara lain ‘*NT gais*’ yang merupakan bentuk apresiasi untuk rekan yang sudah berusaha maksimal. Selanjutnya ada ‘*Sorry gais*’ yang merupakan ungkapan maaf atas kesalahan yang dilakukan. Ada pula ungkapan ‘*Salah gue tadi*’ yang merupakan ungkapan penyesalan atas kesalahan diri sendiri. Selanjutnya ada ungkapan ‘*Reset-reset*’ yang merupakan perintah untuk mengulang permainan saat kondisi tidak menguntungkan. Pada *game* ini ditemukan juga Bahasa Kemarahan. Bahasa kemarahan diantaranya adalah ‘*Yang bener napa*’ (kemarahan saat rekan tim bermain tidak sesuai peran); ‘*Fokus lah*’ (perintah agar rekan tim lebih fokus); ‘*Tuh kan*’ (kemarahan saat rekan tidak mengikuti instruksi); ‘*Nafsu amat sih*’ (marah kepada rekan yang bermain tidak sabar) dan ‘*Batu banget*’ (marah kepada rekan yang keras kepala atau sulit diarahkan).

Bahasa Strategi juga ditemukan pada penelitian ini, diantaranya ‘*Push*’ yang digunakan untuk memerintah menyerang lawan dengan menggunakan kendaraan. Lalu ada kata ‘*Rush*’ yang merupakan perintah untuk menyerang lawan secara langsung. Selanjutnya ada kata ‘*Flank*’ yang digunakan untuk memerintah menyerang dari samping atau belakang. Kemudian ada kata ‘*Heal*’ sebagai instruksi untuk mengisi darah. Lalu ada kata ‘*Tahan*’ yang digunakan sebagai instruksi untuk bertahan di posisi. Ada pula kata ‘*Tarik*’ sebagai instruksi untuk mundur dari posisi. Selanjutnya ada kata ‘*Backup*’ untuk memerintah dan memberi bantuan saat anggota berperang. Selanjutnya ada kata ‘*Revive*’ sebagai ungkapan instruksi untuk menghidupkan kembali rekan yang terluka. Kemudian ada kata ‘*Pres*’ yang digunakan sebagai kata perintah agar agresif melawan musuh yang dekat.

Kemudian ada kata ‘*Rotasi*’ sebagai instruksi untuk berpindah tempat. Ada kata ‘*Pantau*’ sebagai bentuk perintah untuk mengintai di lokasi tertentu. Terakhir ada kata ‘*Kompoun*’ yang digunakan sebagai istilah untuk tempat bertahan dari serangan. Temuan tersebut menunjukkan bagaimana pemain menggunakan berbagai istilah untuk mengekspresikan emosi dan mengoordinasikan strategi, yang semuanya penting dalam membangun komunikasi dan kolaborasi tim selama permainan.

Tabel 2.

No	Simbol Verbal	Makna
1	Bahasa Kegembiraan	
	“Nice”	Ungkapan pujian ketika berhasil membunuh musuh atau memenangkan pertandingan.
	“Kelas”	Ungkapan kebanggaan dan kegembiraan yang mereka tunjukkan seorang anggota kepada rekan satu timnya.
	“Sikat”	Ungkapan pujian untuk rekan tim yang berhasil meratakan 1 <i>squad</i> lawan karena arti kata tersebut seperti perumpamaan menyikat bersih sesuatu hal.
	“Mantap”	Ungkapan pujian kepada rekan tim yang sudah melakukan hal baik atau melakukan tugas dengan baik
	“Ciken”	Sebutan untuk menandakan kemenangan dalam permainan makna dari <i>Winner Winner Chicken Dinner</i>
	“GG”	Pujian ke anggota lain yang telah bermain dengan baik
	“Mampus”	Ungkapan ketika berhasil menang dalam pertempuran
2	Bahasa Kesedihan	
	“NT gais”	Ungkapan apresiasi usaha rekan tim yang telah bermain maksimal
	“Sorry gais”	Ungkapan maaf karena melakukan kesalahan atau gagal dalam pertandingan
	“Salah gue tadi”	Ungkapan kekecewaan pada diri sendiri karena telah melakukan kesalahan dan mengakuinya kepada sesama rekan tim
	“Reset-reset”	Ungkapan perintah reset ulang permainan saat di posisi yang tidak baik
3	Bahasa Kemarahan	
	“Yang bener napa”	Ungkapan marah saat rekan tim ada yang sedang bermain tidak benar (tidak sesuai <i>role</i> masing-masing)
	“Fokus lah”	Ungkapan perintah saat ada rekan tim yang bermain tidak fokus

No	Simbol Verbal	Makna
	“Tuh kan”	Ungkapan marah saat rekan tim tidak mengikuti perintah/instruksi IGL
	“Nafsu amat sih”	Ungkapan marah kepada rekan satu tim yang bermain tidak sabar dan tidak mengikuti instruksi dari IGL (<i>in game leader</i>)
	“Batu banget”	Ungkapan marah kepada rekan satu tim yang susah dikasih tahu/ keras kepala
4	Bahasa Strategi	
	“Push”	Ungkapan perintah untuk menyerang lawan dengan kendaraan
	“Rush”	Ungkapan untuk menyerang lawan
	“Flank”	Ungkapan perintah untuk menyerang dari arah samping ataupun belakang lawan
	“Heal”	Ungkapan perintah untuk mengisi darah
	“Tahan”	Ungkapan perintah untuk bertahan tidak usah bergerak dari posisi yang sudah di isi
	“Tarik”	Ungkapan perintah untuk mundur dari posisi
	“Backup”	Ungkapan perintah untuk memberi bantuan anggota saat berperang
	“Revive”	Ungkapan perintah untuk menghidupkan kembali rekan tim yang <i>knock down</i> / lumpuh
	“Pres”	Ungkapan perintah untuk melakukan pergerakan agresif untuk melawan musuh yang berada di posisi yang berdekatan
	“Rotasi”	Ungkapan perintah untuk melakukan pergerakan dari satu tempat ke tempat lain
	“Pantau”	Ungkapan perintah untuk melakukan pengintaian di tempat tertentu
	“Kompoun”	Sebutan lain sebuah tempat yang dijadikan tempat untuk bertahan dari serangan musuh

Sumber:

Pesan Text

Fitur pesan teks dalam *game PUBG Mobile* adalah salah satu fitur komunikasi yang disediakan untuk pemain. Fitur ini memungkinkan pemain untuk mengirim pesan teks kepada pemain lain dalam permainan. Pesan teks ini dapat digunakan untuk berkomunikasi, berkoordinasi, atau menyampaikan informasi kepada anggota tim atau pemain lainnya. Dari temuan yang ditemukan peneliti melalui observasi dan wawancara, komunikasi verbal yang dilakukan oleh tim *Goat Game*

Squad sudah baik. Dimana tim *Goat Game Squad* berkomunikasi secara verbal dengan memanfaatkan fitur *voice chat* dan *pesan text*. Komunikasi verbal paling sering digunakan karena dirasa cukup efektif dan efisien untuk saling berkoordinasi di dalam permainan.

Gambar 2. *Pesan Text* dalam game *PUBG Mobile*.



Sumber: *in-game PUBG Mobile*

Gambar 2 menunjukkan antar-muka permainan *PUBG Mobile* dalam fase penerbangan, dimana para pemain berada di dalam pesawat sebelum melakukan terjun ke lokasi di peta permainan. Dalam layar terlihat tampilan pesawat dengan desain yang mencolok dan beberapa pemain lainnya yang siap terjun di area sekitar. Di bagian kanan atas gambar, terdapat kotak pesan atau obrolan tim yang ditandai dengan warna merah, memperlihatkan komunikasi antar-pemain. Salah satu pesan menyatakan, "*I won my last match!*" dan diikuti pesan "*Team assembled. Good luck!*" yang menandakan semangat tim sebelum memulai pertandingan. Obrolan ini dapat membantu pemain dalam berkoordinasi dan menyemangati satu sama lain dalam fase awal permainan. Tampilan ini memberikan gambaran pentingnya komunikasi dan koordinasi tim dalam menentukan strategi awal serta posisi pendaratan untuk memulai permainan dengan lebih terarah.

Komunikasi Non-Verbal

Komunikasi non-verbal adalah proses komunikasi yang tidak melibatkan kata-kata atau bahasa verbal, tetapi menggunakan ekspresi wajah, gerakan tubuh, kontak mata, dan tanda-tanda lainnya untuk menyampaikan pesan. Dalam tim virtual, komunikasi non-verbal masih dapat terjadi meskipun tidak secara langsung melalui tatap muka. Beberapa bentuk komunikasi non-verbal yang dapat terjadi dalam tim virtual yaitu emoji atau *emoticon*, gambar dan *meme*, reaksi dan *like*, pengaturan profil dan *avatar*, dan gaya penulisan. Dalam berkomunikasi di dalam *game*, tim

Goat Game Squad juga melakukan komunikasi secara non-verbal dan dilakukan apabila terdapat kendala atau tidak memungkinkan memberikan informasi secara verbal. Komunikasi non-verbal dalam permainan *PUBG Mobile* dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia seperti *quick chat*, *emoticon*, dan intonasi suara.

Quick Chat

Fitur *Quick Chat* dalam *game* *PUBG Mobile* adalah salah satu fitur yang membantu dalam proses interaksi antar-pemain. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan cepat menggunakan kalimat-kalimat yang telah disediakan dalam daftar *Quick Chat* di dalam *game*. Fitur ini menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi antara pemain dari berbagai negara yang berbeda. Fitur *Quick Chat* ini termasuk dalam variasi bahasa register yang memiliki fungsi sebagai perintah. Penggunaan pesan dalam fitur *Quick Chat* juga merupakan bentuk diferensiasi komunikasi yang digunakan oleh pemain *game* *PUBG Mobile* dengan *game online* lainnya.

Gambar 3. *Quick Chat* dalam *game* *PUBG Mobile*.



Sumber: *in-game* *PUBG Mobile*

Gambar 3 menunjukkan fitur "*Quick Chat*" dalam permainan *PUBG Mobile* yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara cepat dengan tim mereka tanpa harus mengetik pesan. Dalam tampilan ini, seorang pemain sedang berada di atas jembatan, menaiki kendaraan berbentuk rusa, dan telah membuka menu lingkaran *Quick Chat* yang berisi berbagai opsi pesan singkat yang bisa digunakan dalam situasi tertentu. Di dalam lingkaran *Quick Chat* ini terdapat beberapa pilihan pesan seperti "*Attack*" (serang), "*Defend*" (bertahan), "*I need medicine*" (saya butuh obat), "*Assemble*" (berkumpul), dan "*Get in the car*" (masuk ke dalam mobil). Fitur ini membantu pemain untuk memberikan instruksi atau meminta bantuan dengan

cepat, sangat berguna dalam situasi intens di mana komunikasi efektif diperlukan tanpa mengetik teks. Menu ini memperlihatkan pentingnya koordinasi dalam permainan, memungkinkan tim untuk bekerja sama dengan lebih mudah, serta membantu pemain dalam menyampaikan kebutuhan atau tindakan tanpa mengalihkan perhatian dari permainan utama.

Emoticon

Fitur *emoticon* dalam *game* *PUBG Mobile* adalah salah satu fitur yang memungkinkan pemain untuk mengekspresikan emosi atau perasaan mereka selama bermain. *Emoticon* ini dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain dalam permainan, baik itu anggota tim atau pemain lain yang sedang berinteraksi. *Emoticon* ini biasanya berupa gambar atau ikon yang menggambarkan berbagai ekspresi wajah atau tindakan tertentu. Pemain dapat memilih *emoticon* yang sesuai dengan perasaan mereka saat itu dan mengirimkannya kepada pemain lain melalui fitur *chat* dalam permainan. Fitur *emoticon* ini dapat membantu dalam meningkatkan interaksi dan komunikasi antar pemain, serta memperkaya pengalaman bermain *game* *PUBG Mobile*.

Gambar 4. *Emoticon* dalam *game* *PUBG Mobile*



Sumber: *in-game* *PUBG Mobile*

Gambar 4 ini menunjukkan tampilan dalam permainan *PUBG Mobile*, di mana seorang pemain sedang berada di area persiapan sebelum pertandingan dimulai. Di layar, terdapat menu "*Emoticon*" yang terbuka, memperlihatkan berbagai pilihan gerakan atau ekspresi karakter yang dapat digunakan untuk berinteraksi atau berkomunikasi secara non-verbal dengan pemain lain. Menu *Emoticon* ini berisi beberapa ikon yang mewakili gerakan seperti melambatkan tangan, bertepuk tangan, menari, dan gerakan lainnya. *Emoticon* ini berfungsi untuk menunjukkan ekspresi atau sekadar bersenang-senang dengan pemain lain sebelum

pertandingan dimulai. Ada juga opsi "*Display Effects*" yang tampaknya digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan efek visual tambahan pada *emoticon*. Penggunaan *emoticon* dalam permainan seperti ini bisa menjadi cara bagi pemain untuk menjalin interaksi sosial dan mengekspresikan diri di dalam *game*, serta membuat suasana menjadi lebih santai dan menyenangkan sebelum memasuki permainan yang intens. Saat menggunakan komunikasi non-verbal, tim *Goat Game Squad* memiliki strategi sendiri untuk tim memastikan bahwa komunikasi non-verbal yang telah disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh anggota tim lainnya. Strategi tersebut dengan cara mengkonfirmasi atau merespon informasi yang telah disampaikan.

Intonasi Suara

Melalui observasi peneliti, saat bermain *PUBG Mobile* dengan tim *Goat Game Squad* peneliti menemukan adanya perbedaan intonasi yang digunakan tergantung pada kalimat yang digunakan. Intonasi ini paling sering digunakan oleh Ketua Tim saat mengarahkan anggotanya. Peneliti mengklasifikasikannya menjadi intonasi tinggi, sedang dan sedikit meninggi. Intonasi tinggi sering kali digunakan oleh pemain dalam keadaan terdesak, memerintah, mengajak, dan melarang. Intonasi sedang/datar digunakan pada saat pemain saling bertukar informasi baik itu informasi musuh, kebutuhan senjata atau lainnya. Selain itu digunakan juga saat sedang berbincang seputar luar *game* pada saat permainan berlangsung. Intonasi sedikit tinggi sering kali digunakan oleh pemain dalam keadaan mengajak, memerintah atau keadaan lainnya yang dirasa perlu adanya perhatian dari anggota lain pada saat penyampaian informasi.

Berdasarkan temuan yang didapatkan peneliti melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, komunikasi non-verbal yang dilakukan oleh tim *Goat Game Squad* sudah baik. Dimana tim *Goat Game Squad* berkomunikasi secara non-verbal dengan memanfaatkan fitur *quick chat* dan *emoticon*. Komunikasi non-verbal juga dapat dalam bentuk intonasi suara, hal ini dikarenakan dengan intonasi suara yang diucapkan terkandung makna di dalamnya. Komunikasi non-verbal digunakan pada saat komunikasi verbal tidak bisa dilakukan. Biasanya karena ada *bug game* atau salah satu pemain ada yang tidak bisa *on mic*. Dari hasil pengamatan tim *Goat Game Squad* sudah baik dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun non-verbal. Para anggota dengan aktif memanfaatkan fitur-fitur

yang telah disediakan oleh *developer* PUBG *Mobile* seperti *voice chat*, *quick chat*, *pesan text*, dan *emoticon* serta intonasi yang digunakan saat bermain *game* PUBG *Mobile*. Intonasi suara yang digunakan oleh anggota *Goat Game Squad* dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu, (1) intonasi tinggi; (2) sedang/datar; dan (3) sedikit meninggi. Intonasi tinggi digunakan pada saat pemain dalam keadaan terdesak, memerintah, mengajak, dan melarang. Intonasi suara yang dilalukan digunakan pada saat mengucapkan kalimat tertentu. Intonasi tinggi digunakan pada saat menggunakan kalimat perintah dan kalimat larangan, hal ini dikarenakan untuk mendapatkan perhatian penuh dari anggota lainnya. Kemudian untuk intonasi sedang/datar digunakan oleh pemain pada saat pemain saling bertukar informasi baik itu informasi musuh, kebutuhan senjata atau lainnya. Selain itu digunakan juga saat sedang berbincang seputar luar *game* pada saat permainan berlangsung. Sedangkan intonasi sedikit meninggi digunakan oleh pemain dalam keadaan mengajak, memerintah atau keadaan lainnya yang dirasa perlu adanya perhatian dari anggota lain pada saat penyampaian informasi.

Cahyani dan Destiwati (2021) menemukan bahwa interaksi anggota dalam komunitas *game* yang satu dengan lainnya dibangun melalui hubungan interpersonal secara nonformal. Dimana dalam komunitas terdapat pertukaran simbol yang dilakukan melalui komunikasi baik verbal maupun non-verbal sehingga terdapat pemaknaan yang sama terkait simbol antar anggota komunitas. Hasil dari interaksi para anggota pun memengaruhi konsep diri para anggota dimana semula pemain menganggap pertemanan dalam *game online* hanyalah pertemanan biasa yang hanya membahas *game*, tetapi ternyata dapat terjalin seperti halnya persahabatan, persaudaraan, dan kekeluargaan. Tim *Goat Game Squad* juga menggunakan aplikasi media sosial sebagai penghubung antar-anggota lainnya. Biasanya pembicaraan yang dibicarakan mereka bahasa sehari-hari, sehingga menjalin keakraban dan menjaga komunikasi satu sama lain secara terus menerus. Pratiwi dan Maqamah (2018) menemukan bahwa komunikasi verbal dan non-verbal juga terjadi pada komunitas Indo ShadowArmy. Komunitas tersebut tidak menulis kalimat dengan bahasa yang baku dan menggunakan kata yang disingkat, percakapan antar-pribadi dan narasi digunakan dengan aplikasi *Line*. Percakapan pada *game* biasanya merupakan percakapan ringan yang hanya sekedar meminta *troops* atau menanyakan kabar anggota yang lainnya. Hal yang sama juga terjadi

pada tim *Goat Game Squad*. Mereka menggunakan aplikasi *WhatsApp* untuk melakukan koordinasi agar menjadi lebih akrab. Hal ini dikarenakan anggota tim *Goat Game Squad* berdomisili di berbagai macam daerah.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dan paparan hasil penelitian, peneliti menemukan hasil bahwa komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal yang terjadi di dalam permainan *game PUBG Mobile* oleh tim *Goat Game Squad*, antara lain Komunikasi verbal digunakan pada saat pemain ingin memberikan informasi atau pesan dengan menggunakan fitur *voice chat* dan *pesan text* yang tersedia di dalam permainan. Anggota tim *Goat Game Squad* juga menggunakan komunikasi non-verbal seperti simbol atau lambang pada saat permainan melalui fitur-fitur yang disediakan. Fitur tersebut seperti *quick chat* dan *emoticon*. Hanya saja menurut pemain simbol atau lambang kurang efektif sehingga penggunaan lambang atau simbol tidak digunakan secara terus menerus, melainkan hanya beberapa kali saja. Hal ini digunakan untuk mengurangi *miscommunication*. Anggota tim *Goat Game Squad* juga menggunakan intonasi suara untuk berkomunikasi secara non-verbal. Intonasi bicara digunakan oleh anggota untuk menggambarkan perasaan dan emosi yang dirasakan saat bermain. Adapun bentuk intonasi suara yang dilakukan yaitu intonasi tinggi, sedang/datar, dan intonasi sedikit meninggi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mendorong penelitian berikutnya untuk dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai komponen-komponen lain dalam komunikasi verbal dan non-verbal yang dapat mempengaruhi cara berkomunikasi di dalam permainan *game online* khususnya *PUBG Mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Pearson Prentice Hall. <https://books.google.co.id/books?id=jHghAQAAIAAJ>
- Cahyani, R.T., Destiwati, R. (2021) Interaksi Simbolik Antar Gamers pada Komunitas Game Online Call of Duty Mobile Zombiesky E'sport (Kajian Komunikasi Interpersonal). *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Telkom*, 4(2), 268-9054
- Creswell, J. W. (2012). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*.
- Creswell, J. W. (2019). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif dan campuran*.
- Harun, R dan Ardianto Elvinaro. (2011). *Komunikasi Pembangunan dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Martono, N., Jakarta, R. G. P., & Neuman, W. L. (2015). *Metode Penelitian Sosial: Konsep-konsep Kunci (Sampel halaman)*. Rajagrafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=UHhzBgAAQBAJ>
- Matsumoto, D., & Hwang, H. S. (2013). Cultural influences on nonverbal behavior. In D. Matsumoto, M. G. Frank, & H. S. Hwang (Eds.), *Nonverbal communication: Science and applications* (pp. 97–120). Sage Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781452244037.n5>
- Mulyana, D. (2008). *Ilniu Koniunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morrisan, M. A. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=LhZNDwAAQBAJ>
- Neuman, W. L. (2013). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=Ybn3ngEACAAJ>
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & behavior*, 8(2), 110-113.
- Pratiwi, A., dan Naila Hakamihya Maqamah. (2018). Komunikasi Verbal da Nonverbal Pada Komunitas Game Clash of Clans (Studi CMC pada Komunitas Indo ShadowsArmy). *Jurnal Sains Terapan*, Vol. 8(1): <https://doi.org/10.29244/jstsv.8.1.1-14>
- Rachmat Kriyantono, S. S. M. S. (2014). *Teknik Praktis Riset komunikasi*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=gI9ADwAAQBAJ>
- Rachmawati, R. (2023). Strategi komunikasi kelompok antar pemain game online player unknown's battleground pada kelompok top. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial dan Politik (KONASPOL)*, 1, 515-526.
- Rosmawaty, HP. (2010). *Mengenal Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Widya.
- Trianto, Y. (2018). Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike Virtual Communication Patterns In Conversation Online Counter Strike Game Teams. *Jurnal Spektrum Komunikasi Vol*, 6(1).
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model komunikasi virtual pemain game PUBG mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game PUBG mobile RPX e-sport. *Medium*, 7(1), 53-70.