



## BUDAYA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA SQUAD THE NINE SOULS DALAM GAME MOBILE LEGENDS

Raafi Teguh Septianto<sup>1</sup>, Bonar Sutyono Panjaitan<sup>2</sup>  
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Gunadarma<sup>1</sup>  
Jl. Margonda aya No 100, Depok, Jawa Barat  
AKMRTV Jakarta<sup>2</sup>  
Jl. Cakung Cilincing Timur, Jakarta Timur 13950  
[raafiteguh73@gmail.com](mailto:raafiteguh73@gmail.com)<sup>1</sup>, [bonarspj@gmail.com](mailto:bonarspj@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

The rapid development of the internet has made internet users widespread. Nowadays, electronic communication networks themselves cannot be separated from human activities. Internet facilities are increasingly being used by the general public, from watching videos, listening to songs, sending short messages via social media to playing games. At the moment game online is not negative if its use is appropriate and has a positive impact as in competition game online which is competitive and provides income for the players. It is evident that nowadays e-sport has received full support from the government, namely, with the presence of competitions that make players gamers even more competitive to produce a value. Squad The Nine Souls is one squad in Depok City. The purpose of this research is to find out how culture virtual which formed on squad The Nine Souls and how the Social Identity emerged in Squad The Nine Souls. The method used in this study is the Virtual Ethnography method with a qualitative approach and uses the Social Identity Theory model of Self Categorization. The paradigm used in this research is constructivism by using interview, documentation, and observation techniques. The results of this study indicate that the culture of communication that is created is babbling as well as the Social Identity created in the Self Categorization model squad The Nine Souls can maintain their image as a cohesive group and have high self-confidence.

**Keyword:** *Virtual Ethnography, Social Identity, Self Categorization, Cultural Communication, Constructivism*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat masyarakat semakin mudah untuk menyebarkan pesan. Salah satu contoh dari hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah dengan kehadiran internet. Pada era terkini pun, internet memiliki peran yang sudah tidak dapat lagi dipisahkan oleh kegiatan manusia, mulai dari bisnis, penjualan, pemasaran, pendidikan, hingga hiburan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia 2008, internet merupakan jaringan komunikasi elektronik yang dapat menghubungkan jaringan komputer maupun fasilitas komputer yang saling berhubungan dengan koneksi dari seluruh dunia melalui telepon maupun satelit. Internet juga merupakan salah satu teknologi yang diciptakan manusia untuk mempermudah proses berkomunikasi bagi masyarakat di era kini. Jumlah pengguna internet di Indonesia kini terus meningkat setiap tahunnya.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Indonesia (APJII), pada periode tahun 2021-2022 menyatakan jika terdapat sekitar 210 juta pengguna internet di Indonesia<sup>1</sup>. Salah satu hasil inovasi dari hadirnya internet adalah hadirnya *game online*, dimana di era kini juga terbentuk suatu ekosistem para pemainnya yang dikenal sebagai *Esports (Electronic Sports)*. *Esports (Electronic Sports)* dapat diartikan sebagai ajang adu ketangkasan olahraga berbasis peralatan elektronik yang meliputi perangkat kompute, handphone, maupun konsol *game* lainnya seperti *PlayStation* dan *Xbox*. Pada era globalisasi ini, perkembangan teknologi maupun komunikasi menjadi sangat pesat yang dimanfaatkan sepenuhnya hingga menciptakan efisiensi yang tinggi. Sejak tahun 2008 cabang olahraga berbasis digital atau *ESports* mulai diakui oleh masyarakat dunia, dan telah menyelenggarakan banyak kompetisi maupun turnamen resmi yang berstandar internasional (Nugraha, 2015). Indonesia sendiri juga menjadi salah satu negara dengan perkembangan esports yang cukup pesat, salah satu kompetisi maupun turnamen *esports* yang rutin digelar di Indonesia sejak tahun 2018 adalah *Mobile Legends Professional League (MPL)* yang mempertandingkan *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Bahkan pada edisi turnamen *Mobile Legends*



*Professional League Indonesia season 9*, memiliki total hadiah sebesar US\$ 300.000 (Rp 4,5 miliar), dan dapat menarik *peak viewer* atau jumlah penonton terbanyak yang dikumpulkan pada sebuah tayangan atau pertandingan sebanyak 2.845.364 penonton<sup>2</sup>.

Gambar 1

*Peak Viewer Turnamen Mobile Legends Professional League Indonesia*

Walaupun begitu, tidak dapat dipungkiri jika *game online* juga memiliki efek negatif kepada para penggunanya, salah satunya adalah kecanduan bermain *game online*. Menurut WHO (*World Health Organization*) kecanduan bermain *game* telah menjadi gangguan mental dan menambahkannya ke dalam *International Statistical Classification of Diseases (ICD)* ke-11, dan termasuk dalam disorders to addictive behavior, bisa juga disebut sebagai penyakit yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. Selain salah satu perilaku negatif lainnya adalah pesan *toxic* yang sering dilakukan oleh para pemain kepada lawannya. Pesan *toxic* mengacu pada suatu tindakan yang dapat merusak jalannya pertandingan dalam *game*, mengirim pesan yang menyinggung dan menyerang pemain lain, seperti berkata-kata kasar melalui chat (obrolan) atau voice chat (obrolan suara).

Namun tetap terdapat juga dampak positif dari bermain *game online*, seperti tumbuhnya sifat kompetitif terhadap pemainnya, ini terbukti dengan adanya turnamen-turnamen yang sudah banyak digelar di Indonesia. Salah satu tim yang mengikuti turnamen *game online* di Indonesia yaitu tim *The Nine Souls* yang telah mengikuti ajang turnamen *game online* mobile legends Fikti Space pada 11 Juni 2022 dan berhasil meraih posisi *runner up*. Tim *The Nine Souls* itu sendiri beranggotakan 9 pemain yang diantaranya ada 5 pemain inti dan 4 pemain cadangan. Tim *The Nine Souls* membutuhkan komunikasi kelompok yang bertujuan untuk menunjang kekompakan pada kelompoknya. Komunikasi pada kelompok sangat penting dikarenakan dalam kelompok memungkinkan untuk berbagi informasi, pengalaman, dan pengetahuan dengan anggota lainnya. Komunikasi kelompok dalam Wiryanto (2005) yang berarti komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok kecil seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi, dan sebagainya. Pada *game online* Mobile legends pula memiliki beberapa fitur chat yang mempermudah anggota dalam berkomunikasi, antara lain fitur chat dalam *game* dan *ally voice chat*. Di setiap tim dalam *game* Mobile Legends memiliki ciri khas dalam berkomunikasi antar anggota, tetapi tidak semua tim memiliki budaya komunikasi *virtual*. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti bermaksud untuk mengetahui bagaimana Budaya Komunikasi *virtual* Dalam *game online* Mobile legends: *Bang Bang* yang dilakukan oleh *Squad The Nine Souls* di Kota Depok.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Komunikasi Kelompok



Komunikasi kelompok merupakan suatu hal yang terjadi ketika beberapa individu berinteraksi didalam sebuah kelompok kecil dan bukan penjelasan mengenai bagaimana suatu cara komunikasi tersebut dapat terjadi, dan juga bukan segelintir nasehat perihal bagaimana cara-cara yang harus ditempuh. (Goldberg: 2006). Menurut Mulyana (2005) komunikasi kelompok adalah sekumpulan individu yang memiliki tujuan yang sama dan berinteraksi untuk menggapai tujuan bersama, mengenal satu dengan yang lainnya, dan menanggapi mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut.

Menurut Hariadi (2011), kelompok dapat dilihat dari segi motivasi, tujuan, interaksi, dan dari segi interpedensi. Dari pengertian tersebut, kelompok juga dapat diartikan sebagai:

1. Motivasi. Merupakan kumpulan orang atau individu yang keberadaannya sebagai kumpulan yang memberikan reward kepada individu.
2. Tujuan. sebagai satu kesatuan yang terdiri dari satu orang atau lebih yang memiliki hubungan untuk menggapai tujuan yang sama.
3. Interaksi. Sebagai kumpulan individu yang saling berinteraksi satu sama lain.
4. Interpedensi. Sekumpulan individu yang memiliki ketergantungan satu dengan yang lainnya.

Dari penjelasan diatas menurut Hariadi (2011) dapat disimpulkan bahwa kelompok itu memiliki tujuan yang sama, adanya interaksi dua orang atau lebih, dan memiliki struktur pola hubungan antar anggota yang berarti ada peran dan norma yang merupakan satu kesatuan. Lebih jelasnya kelompok terbentuk dari proses pertumbuhan kelompok itu sendiri.

## **B. Pengaruh Budaya Pada Pengambilan Keputusan Kelompok**

Julia T. Wood (2013), menyatakan jika pengaruh budaya terhadap pengambilan keputusan kelompok, diantaranya:

1. Individualisme. Dalam kelompok kecil, individu unik dan penting dan harus dihargai atas aktivitas personalnya, yang berarti bahwa pencapaian individu dan kebebasan personal sangat dihargai.
2. Ketegasan. Dalam kelompok kecil, individu diharapkan dapat berbicara dalam menegaskan ide-idenya dan membela haknya, seperti nilai-nilai budaya yang lain, nilai ini tidaklah universal.
3. Persamaan. Dalam kelompok kecil, nilai yang diberikan kepada persamaan tercermin didalam asumsi bahwa semua anggota memiliki hak yang sama untuk berbicara dan tidak ada anggota yang lebih baik dari pada orang lain.
4. Kemajuan, perubahan, dan kecepatan. Menghargai perubahan dan kemajuan menyebabkan orang barat berfokus pada masa depan dan mempercayai bahwa mereka bisa dan harus mengendalikan hampir semua hal
5. Resiko dan ketidakpastian. Memulai jalur baru, mencoba inovasi yang lebih berani, dan bereksperimen dengan ide-ide yang belum diuji membutuhkan keberanian dan





kemauan untuk mengambil resiko. Hal-hal yang berhubungan dengan resiko adalah menerima ketidakpastian sebagai bagian normal dari hidup, dan bergerak maju.

6. Informalitas. Nilai budaya barat lain adalah informalitas, pada umumnya orang memperlakukan satu dengan yang lainnya secara langsung dan dalam cara yang santai.

### **C. Budaya Komunikasi**

Budaya merupakan suatu hal yang selalu berkaitan dengan cara hidup manusia yang selalu belajar berpikir, merasakan, mempercayai, dan mengusahakan sesuatu yang layak menurut keyakinan dan budayanya (dalam Ammaria, 2017).

Schwartz (dalam Adiarto, 2019) menyatakan budaya sebagai hasil dari turunan pengalaman manusia yang bersifat terorganisir, budaya yang dipelajari dan diciptakan oleh individu dari suatu komunitas atau kelompok, termasuk di dalamnya berisi suatu gambaran, penyajian, dan interpretasi makna yang disebarkan dari generasi masa lalu, dari generasi masa kini, dan kemudian dibentuk oleh anggota komunitas mereka.

Pada dasarnya budaya komunikasi merupakan nilai-nilai yang muncul dari adanya proses interaksi antara beberapa individu yang berlangsung secara terus menerus. Pada konteks yang berkaitan dengan penelitian ini, budaya komunikasi yang akan dicari adalah bentuk dari cara-cara pemain Mobile Legends yang berinteraksi di dalam *game* tersebut. Tentunya cara berinteraksi ini didasari dengan nilai - nilai yang telah terkonstruksi di dalam diri pemain Mobile Legends sebagai suatu determinasi dari penggunaan teknologi baru.

### **D. Teori Identitas Sosial Model Kategorisasi Diri**

Teori identitas sosial pertama kali ditemukan oleh Henry Tajfel yang menjelaskan mengenai prasangka dan diskriminasi yang terjadi pada suatu kelompok, serta berkaitan dengan perubahan sosial. Menurut Tajfel (dalam Santoso, 2018) yang membedakan antara proses seorang individu dari individu lainnya ditentukan berdasarkan ciri-ciri kelompok tempat ia bersosial. Menurut Brewer dan Gardiner (dalam Gelarina, 2016) terdapat tiga bentuk diri yang menjadi dasar pada seseorang dalam teori identitas sosial, yaitu:

1. *Individual self* yaitu diri didefinisikan berdasarkan trait (ciri atau karakter) pribadi yang membedakan dengan orang lain.
2. *Rational self*, yaitu diri didefinisikan berdasarkan hubungan interpersonal yang dimiliki dengan orang lain.
3. *Collective self*, yaitu diri didefinisikan berdasarkan keanggotaan dalam suatu kelompok.

William James (dalam Gelarina, 2016) memberikan definisi jika identitas sosial merupakan segala sesuatu pada diri individu yang dapat dikatakan gambaran mengenai dirinya sendiri yang biasanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan kelompok. Sederhananya identitas sosial merupakan cara dari seseorang untuk memberikan definisi mengenai diri mereka sendiri yang berkaitan dengan keanggotaan mereka di dalam suatu kelompok sosial. Identitas sosial seseorang dapat juga termasuk dalam mengidentifikasi dengan agama, negara, organisasi sosial, partai politik dan banyak kelompok lainnya. Proses identitas akan selalu berjalan terus menerus dengan menyesuaikan bagaimana cara



seseorang berperilaku maupun beradaptasi pada lingkungan sosial. Identitas sosial juga membimbing tindakan dan membantu kita dalam memutuskan serta menyadari siapa kita dan dimana kita berada dalam kaitannya pada kelompok luar yang relevan. Teori identitas sosial (dalam Bramantyo, 2019) berusaha mengkaji mengenai pengetahuan seorang individu dari kelompoknya, biasanya mereka memiliki kesamaan nilai-nilai, rasa peduli, maupun emosi yang saling terikat dan kemudian bergerak pada kontribusi nilai-nilai positif mengenai keanggotaan dirinya di dalam kelompok tersebut.

Sedangkan model kategorisasi diri lahir dari teori identitas sosial yang mengutarakan perhatiannya dalam aspek-aspek psikologis yang disertai terbentuknya suatu kelompok. Menurut Oakes (dalam Adianto, 2019) menyatakan jika kategorisasi diri beranggapan jika setiap individu akan berusaha menonjolkan kelebihan-kelebihan kelompoknya sendiri terhadap kelompok lain. Salah satu yang paling terlihat dalam kategorisasi diri adalah meningkatnya identitas sosial dan melemahnya identitas personal pada diri seorang individu. Walaupun akurasi dari kebenaran konteks tersebut tidak selalu tepat terutama pada kaitannya dengan interaksi sosial dalam kehidupan, tetapi hipotesis tersebut masih dapat digunakan untuk memperkirakan kemungkinan yang akan terjadi dalam interaksi antar kelompok,

Ketika kategorisasi diri berlangsung, biasanya setiap anggota kelompok akan melihat bagaimana individu lainnya di kelompok tersebut sebagai suatu entitas yang saling berhubungan dan melengkapi. Dalam konteks tersebut, aspek-aspek yang terjadi dapat berupa sikap, kepercayaan, nilai, perasaan-perasaan, norma, aturan, dan properti lainnya yang dipercaya secara kolektif sebagai representasi dari suatu kelompok.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menjelaskan penelitian secara deskripsi dan menjelaskan suatu fenomena secara jelas serta mendalam. Menurut Bogdan & Taylor (dalam Moleong, 2011) penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang nantinya akan menghasilkan data deskriptif dari sebuah uraian peristiwa mendalam yang berasal dari hasil observasi dan wawancara dari informan. Dalam penelitian kualitatif sebuah persoalan maupun fenomena harus dapat dipandang secara utuh (*holistik*).

Selain itu penelitian ini juga menggunakan pendekatan etnografi yang membahas mengenai semua kebudayaan dan perspektif orang maupun sekelompok masyarakat yang mempelajari kebudayaan tersebut (Adianto, 2019). Menurut Krisyantono (2006) menjelaskan jika etnografi merupakan suatu riset yang biasa digunakan dalam menggambarkan bagaimana setiap individu menggunakan budayanya untuk memaknai realitas. Pada era kini, etnografi sudah berkembang dan tidak hanya digunakan untuk melihat perilaku sosial budaya masyarakat tertentu saja, namun juga telah digunakan dalam mendeskripsikan sebuah realitas. Selain itu penelitian ini juga menggunakan paradigma



konstruktivisme. Menurut Patton (2002) konstruktivisme merupakan suatu hal yang mempelajari realita yang terkonstruksi oleh individu dan berimplikasi dengan kehidupan mereka maupun orang lain. Paradigma konstruktivis memandang ilmu sosial sebagai suatu analisis sistematis terhadap *socially meaningful action*. Dengan menggunakan paradigma konstruktivis, peneliti dapat mengetahui sebuah realitas yang terjadi pada pemain tim *The Nine Souls* dalam bermain *game online* Mobile Legends Bang Bang.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap para informan, yakni para pemain di tim *The Nine Souls*. Adapun untuk teknik analisis data yang dilakukan berupa deskripsi kalimat yang telah dikumpulkan melalui wawancara, dokumen, dan hasil observasi, kemudian dilakukan analisis yang dapat menjawab bagaimana budaya komunikasi *virtual* serta proses budaya komunikasi *virtual* yang ada di dalam tim *The Nine Souls*. Menurut Bogdan & Biklen (dalam Moleong, 2011) dengan data yang diperoleh, peneliti dapat mengorganisasikan data tersebut dan memilah-milahnya kemudian disusun dalam bentuk analisis yang menjadi satu kesatuan utuh untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Peneliti juga menggunakan teknik pemeriksaan triangulasi untuk keabsahan data dalam penelitian ini. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang telah ada. Pada penelitian ini keabsahan penelitian dilakukan dengan teknik triangulasi sumber, Patton (2002) menyebutkan jika triangulasi sumber adalah suatu prosedur dalam membandingkan maupun mengecek balik nilai kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif itu sendiri.

## HASIL DAN DISKUSI

Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai lima pemain di tim *The Nine Souls* diantaranya yaitu Benedict yang merupakan pemimpin dari tim ini. Kemudian ada juga Adim, Akbar, Sam, dan Zaidan. *The Nine Souls* sendiri merupakan salah satu tim yang ingin melangkah lebih serius dalam dunia E-Sport terbukti dari partisipasi mereka mengikuti beberapa event tournament Mobile Legends yang berada di Kota Depok, berawal dari mereka yang mabar (main bareng) bersama hingga akhirnya mereka sepakat untuk membuat sebuah tim Esports. Komunikasi diantara mereka juga dapat dikatakan aktif karena mereka sering bermain bersama baik secara tatap muka maupun *virtual* dengan tujuan untuk membangun *chemistry* dan kekompakan di dalam tim. Selain itu mereka juga seringkali menjadikan latihan (*scrim*) sebagai suatu cara untuk saling diskusi juga sebelum mempersiapkan tim mereka dalam sebuah kompetisi.

Mobile Legends Bang Bang merupakan salah satu *game* yang telah berkembang pesat dengan banyaknya para pemainnya. Hal tersebut secara tidak langsung telah membuat budaya baru di dalam *game* tersebut, salah satunya adalah budaya *toxic* ketika bermain *game*. Perilaku tersebut biasanya dilakukan dengan mengejek maupun memprovokasi pemain lawan





sehingga terpancing emosinya, dan kemudian mereka mendapatkan keuntungan karena fokus pemain lawan menjadi terpecah karena telah terprovokasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan jika tim *The Nine Souls* pun juga turut merasakan fenomena ini. Bahkan tidak jarang beberapa pemain *game* ini menggunakan kata-kata kasar yang sebenarnya bisa merusak ritme permainan di dalam *game* tersebut, dimana kebiasaan tersebut telah menjadi budaya.

Budaya sendiri dapat di definisikan sebagai suatu hasil turunan dari pengalaman individu yang tercipta dan dipelajari oleh suatu komunitas, serta di dalamnya terdapat gambaran dari hasil masa lalu dan kemudian terbentuk di komunitas mereka sendiri (Priandono, 2016). *The Nine Souls* sendiri telah memiliki suatu kebiasaan di dalam timnya, yaitu kebiasaan *ngebacot* kepada sesama tim nya sebelum bertanding. Menurut mereka kebiasaan *ngebacot* yang dilakukan oleh tim ini sebenarnya mencoba untuk memperlihatkan perbedaan pandangan dalam berkomunikasi saja yang erat kaitannya dengan *internal* di dalam permainan. Mereka tidak secara langsung mengadopsi kebiasaan ini, dimana awalnya kebiasaan ini lahir dengan tujuan untuk memberikan makna *mental boosting* dan rasa percaya diri ke dalam sebuah tim dengan harapan dapat meningkatkan juga *skill* permainan mereka selama permainan berlangsung, atau dalam sebuah turnamen. Menurut mereka, permainan yang suportif dan saling menghargai antara sesama anggota merupakan suatu kebiasaan yang perlu dan bahkan wajib diterapkan jika sebuah tim ingin menjadi lebih solid.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, ditemukan fakta bahwa komunikasi yang terjadi di dalam tim *The Nine Souls* cenderung lebih terbuka, selain itu mereka juga cenderung membanggakan kelompoknya dibandingkan dengan kelompok lain. Hal tersebut sesuai dengan teori identitas sosial yang mengatakan jika seseorang menjadi bagian dari suatu kelompok mereka akan cenderung menunjukkan keunggulan yang ada pada kelompoknya sendiri ketika berhadapan dengan kelompok lain (dalam Bramantyo, 2019). Ben sendiri yang merupakan pemimpin dalam tim *The Nine Souls* mengatakan jika kebiasaan *ngebacot* dalam tim ini telah menumbuhkan situasi komunikasi yang cair sehingga membuat setiap anggota tim merasa lebih akrab dan dekat, bahkan tidak jarang ketika tim mereka sedang dalam keadaan tertinggal saat pertandingan, situasi komunikasi yang sudah cair tersebut dan saling memberikan kepercayaan satu dengan lainnya yang membuat mereka dapat membalikkan keadaan dan memenangkan pertandingan. Hal tersebut juga sejalan dengan model kategorisasi diri yang menjelaskan jika setiap anggota kelompok sebagai sebuah entitas harus dapat tetap utuh dalam kondisi apapun dan juga saling melengkapi (dalam Adianto, 2019). Bahkan berdasarkan hasil wawancara mereka mengatakan jika sudah menganggap para anggota lain di *The Nine Souls* seperti bagian dari dirinya sendiri.

Budaya yang terbentuk pada tim *The Nine Souls* merupakan suatu kebiasaan yang berbeda dibandingkan dengan beberapa pemain *Mobile Legends* lainnya yang sering menggunakan budaya *toxic* dengan tujuan untuk memprovokasi lawannya. *The Nine Souls* lebih memilih kebiasaan untuk memotivasi teman satu timnya sebelum bertanding, yang mereka sebut dengan istilah *ngebacot*, sebenarnya isi pesan dari kebiasaan komunikasi ini





positif karena untuk meningkatkan mental tim saat bermain dan membuat suasana lebih cair sehingga ritme dalam pertandingan tetap bisa terjaga. Kebiasaan *ngebacot* sendiri sebenarnya merupakan cara mereka untuk saling mengevaluasi ke sesama anggota tim dengan dibalut dengan candaan ringan, dan *ledekan* kecil. Kebiasaan *ngebacot* ini sebenarnya diciptakan oleh Akbar karena diantara pemain lainnya, ia yang sebenarnya paling humoris dan komunikatif. Ben sendiri di dalam tim biasanya cenderung lebih dewasa dan tenang, tak jarang pula ia yang menjadi penengah jika tensi dalam pertandingan sedang naik-naiknya, walaupun sebenarnya hal tersebut merupakan suatu yang wajar dalam setiap pertandingan, tidak hanya di dalam *Esports*. Adim sendiri memiliki karakter yang lebih luwes namun tetap tegas dalam menyampaikan ide maupun strategi di dalam tim, karena sikap luwes tersebut tidak jarang jika Adim juga sering menggantikan Ben sebagai pemimpin jika saat itu Ben sedang berhalangan dalam mengikuti turnamen. Kemudian Sam sendiri memiliki karakter yang sedikit pasif dibandingkan anggota lainnya, namun sikap pasifnya tersebut sebenarnya adalah bentuk cara dia mendengarkan masukan dari teman satu tim lainnya dan tidak jarang juga ia memberikan pendapat juga di dalam tim. Lalu Zaidan sebenarnya juga hampir sama dengan Sam, memiliki karakter yang pendiam namun tetap disiplin. Dirinya lebih suka mendengarkan dibanding berbicara. Namun walaupun begitu mereka berlima tetap memiliki nilai-nilai yang sama dalam tim, sehingga mereka tetap mempertahankan kekompakan mereka bahkan tidak pernah saling menjatuhkan ketika salah satu anggota tim mereka ada yang membuat kesalahan di saat pertandingan berlangsung.

Dalam teori identitas sosial terdapat sebuah model yaitu kategorisasi diri, peneliti menggunakan model ini karena ingin mengetahui bagaimana identitas sosial pada tim *The Nine Souls*, dimana berdasarkan hasil wawancara dijelaskan jika identitas yang ada pada tim mereka jauh lebih dominan dibandingkan dengan identitas diri mereka sendiri. Hal tersebut terjadi ketika mereka berusaha untuk tetap mempertahankan citra tim *The Nine Souls* yang kompak dan percaya diri serta berupaya untuk menyingkirkan ego pribadi mereka, dimana kemudian mereka menciptakan sebuah budaya *ngebacot* dengan tujuan agar komunikasi dapat lebih cair dan setiap anggota dapat lebih kenal dengan anggota lainnya. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Oakes (dalam Adianto, 2019) yang menyatakan jika salah satu yang paling terlihat dalam kategorisasi diri adalah meningkatnya identitas sosial dan melemahnya identitas personal pada diri seorang individu. Selain itu mereka juga berusaha untuk mempertahankan hubungan erat mereka kepada sesama anggota tim lainnya, bahkan saat mereka berinteraksi melalui *virtual* maupun bertemu langsung, mereka sudah tidak lagi memandang latar belakang setiap anggota tim mereka, namun yang mereka memandang setiap anggota tim *The Nine Souls* sebagai sebuah keutuhan bagi dirinya sendiri juga.

## KESIMPULAN DAN SARAN



Budaya yang terbentuk dari lingkungan pemain *game* Mobile Legends sebenarnya adalah budaya *toxic*, yang biasanya dilakukan dengan tujuan untuk menjatuhkan mental lawan maupun melakukan provokasi sehingga ketika pemain lawan terpancing dengan provokasi tersebut, mereka akan kehilangan ritme dalam pertandingan dan dimanfaatkan oleh tim yang melakukan provokasi untuk membalikkan keadaan. Namun tim *The Nine Souls* lebih memilih untuk menciptakan sebuah budaya yang dampaknya cukup di tim mereka saja, dengan cara melakukan kebiasaan *ngebacot* sebelum pertandingan berlangsung. Kebiasaan *ngebacot* ini dilakukan dalam fitur komunikasi *virtual* mereka ketika bermain, seperti melemparkan candaan maupun membuat ledakan kepada sesama tim, dengan tujuan komunikasi dalam tim menjadi lebih cair sebelum bertanding. Menurut mereka *ngebacot* sendiri diartikan sebagai cara mereka untuk saling memotivasi dan mengevaluasi para anggota tim mereka, seperti menaikkan mental dalam pertandingan karena tidak jarang mereka bertemu dengan tim yang lebih besar dibanding mereka, dan tidak jarang pula ada anggota tim yang sudah tidak percaya diri dan *insecure* sebelum bertanding.

Identitas sosial yang terjadi pada tim *The Nine Souls* sebenarnya terbentuk dari kebiasaan mereka sehari-hari. Dalam keterkaitannya dengan model kategorisasi diri yaitu bagaimana cara mereka agar bisa tetap mempertahankan citra dan reputasi tim *The Nine Souls* yang kompak dan percaya diri jauh lebih hebat dibandingkan tim lainnya. Hal tersebut terjadi karena mereka telah menciptakan identitas pada kelompok mereka dan sesuai dengan teori identitas sosial yang membahas jika setiap individu yang bergabung pada suatu kelompok dan merasa menjadi bagian dari kelompok tersebut akan cenderung untuk menunjukkan keunggulan kelompoknya sendiri ketika berhadapan dengan kelompok lain. Sikap itu yang terlihat pada tim *The Nine Souls*, rasa kepercayaan diri dan tidak takut atau *mental down* duluan ketika bertemu tim besar, kemudian kebiasaan *ngebacot* dengan cara memberikan konteks saling bercanda, serta tidak pernah menjatuhkan temannya sendiri ketika melakukan kesalahan ketika bertanding. Bahkan mereka telah menganggap setiap anggota tim *The Nine Souls* merupakan bagian dari diri mereka juga.

### REFERENSI

- Adianto, R. (2019). Budaya Komunikasi Virtual Dalam Game Mobile Legend Pada Squad Cempaka Kota Serang. Skripsi. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa: Serang
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Data Pengguna Internet Di Indonesia Tahun 2021-2022. <https://apjii.or.id/gudang-data/hasil-survei>
- Bramantyo, B. D. (2019). Proses Pembentukan Self Esteem Dan Self Identity Pada Teman Tuli Di Organisasi GERKATIN Depok. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 191-202
- ESports Charts. (2022). Data Penonton MPL ID Season 9. <https://escharts.com/news/results->



mpl-id-season-9

- Gelarina, D. (2016). Proses Pembentukan Identitas Sosial Waria Di Pesantren Waria Al-Fatah Yogyakarta (Studi Kasus Atas Upaya Waria dalam Membangun Harmonisasi di Kelurahan Calenan Kecamatan Jagalanan Kabupaten Bantul). *Jurnal Kajian Islam Interdisipliner*, 1(1), 31-59
- Goldberg, A. A. (2006). *Komunikasi Kelompok, Proses-proses Diskusi dan Penerapannya*. Universitas Indonesia: UI Pers
- Hariadi, S. S. (2011). *Dinamika Kelompok (Teori dan Aplikasinya Untuk Analisis Keberhasilan Kelompok Tani Sebagai Unit Belajar, Kerjasama, Produksi, dan Bisnis)*. Sekolah Pasca Sarjana UGM : Yogyakarta.
- Ammaria, Hanix. (2017). Komunikasi dan Budaya” *Jurnal Peurawi*, 1(1), 1-19.
- Krisyantono, R. (2006). *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Moleong, L. J. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya
- Nugraha, W. H. A. (2015). Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(12), 44-52
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods 3rd Edition*. Thousands Oaks: California.
- Priandono, T. E. (2016). *Komunikasi Keberagaman*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Santoso, H. B. (2018). Fungsi Komunikasi Antarbudaya dalam Membentuk Identitas Sosial. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 234 – 248.
- Wiryanto. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Gramedia
- Wood, J. T. (2013). *Komunikasi Interpersonal dalam interaksi Keseharian*. Jakarta: Salemba