

Received : 03 Desember 2025

Accepted : Desember 2025

Published : Januari 2026

## Komunikasi Kelompok Kaizer Team Dalam Game Online Pubg Mobile

Anggun Putri Dewanggi I.B<sup>1\*</sup>, Muhammad Al Fitroh<sup>2</sup>, Shinta Kristanty<sup>3</sup>, Ahmad Pramegia<sup>4</sup><sup>1,2,3,4</sup>Universitas Budi Luhur, Jakarta

anggun.putridewanggi@budiluhur.ac.id; alfitroh1523@gmail.com; shinta.kristanty@budiluhur.ac.id;

ahmad.pramegia@budiluhur.ac.id

<sup>1\*</sup> anggun.putridewanggi@budiluhur.ac.id

### Abstract

The reserach aims to understand to communication patterns formed within the Kaizer Tim group while playing the online game PUBG Mobile. Communication is a crucial element for archieving shared hoals, such as strategy, coordination, and teamwork. This study employs a qualitative approach with a descriptive method and uses a post-positivism paradigm. The study applies group conversation theory. Data were collected through non-participant observation, structured interviews, documentation, and litelature study. The study employs triangulation of data collection techniques. The results indicate that communication patterns whitin the team are influenced by certain factor, such as flekxible roles, emotional factors, and the use of communication technologies like the voice chat feature in the game. Communication within the Kaizer Team is informal with spesific circumstances, utilizing specifif codes to convey information, structured communication, and situational outcomes. The team's structure and role are flexible. The study also highlights that adaptability to specific situations and the use of informal language are distinctive characteristics of the team's communication. Inconclusion, clear communication patterns can contribute to the whole team members communication. In conclusion, clear communication patterns can contribute to the team's success in the game. This study provides insights into the importance of communication within groups in online games.

**Keywords:** Communication; Groups; Online game; Pattern

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi yang terbentuk dalam kelompok Kaizer Team saat bermain game online PUBG Mobile. Komunikasi telah menjadi elemen penting sebagai media untuk mencapai tujuan bersama, seperti strategi, koordinasi, dan kerjasama tim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan menggunakan paradigma post positivisme. Penelitian ini menggunakan teori percakapan kelompok untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi non partisipan, wawancara terstruktur, dokumentasi, dan studi pustaka. Penelitian ini menggunakan Triangulasi Teknik Pengumpulan Data. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi di dalam tim dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu seperti peran yang bersifat fleksibel, emosional, penggunaan teknologi komunikasi, seperti fitur voice chat di dalam game. Komunikasi yang terjadi di dalam Kaizer Team bersifat nonformal dengan kondisi khusus, menggunakan kode-kode tertentu untuk memberikan informasi, komunikasi terstruktur, dan hasil komunikasi bersifat situasional. Proses memberikan ide di dalam tim berupa diskusi. Struktur dan peran di dalam tim bersifat fleksibel. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi tertentu dan penggunaan bahasa nonformal menjadi ciri khas komunikasi dengan sesama anggota di dalam tim. Kesimpulannya, pola komunikasi yang jelas dapat berkontribusi dalam keberhasilan tim dalam permainan. Penelitian ini berkontribusi memberikan wawasan mengenai pentingnya komunikasi dalam kelompok di game online.

**Kata kunci:** Kelompok; Komunikasi; Game online; Pola

## PENDAHULUAN

Sudah menjadi bagian penting dari kehidupan kita sehari-hari untuk berkomunikasi dengan orang lain, mulai dari teman, kelompok, organisasi atau orang banyak. Sekali lagi, banyak kegagalan komunikasi. Ada beberapa masalah yaitu tidak ada perdebatan pendapat, tidak ada informasi yang lebih baik, dan tidak ada upaya untuk mengubah perilaku penerima.

Beberapa jenis komunikasi termasuk komunikasi interpersonal, komunikasi organisasi, dan komunikasi kelompok. Dalam kegiatan sehari-hari, komunikasi dalam suatu kelompok sangat penting, seperti menyampaikan pesan dari pemimpin kepada anggota untuk menginstruksikan apa yang harus dilakukan. Dengan komunikasi yang efektif antar anggota, tujuan pencapaian dapat mudah dicapai.

Dalam komunikasi kelompok dibagi menjadi dua yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil tidak memiliki batasan yang jelas tentang beberapa banyak orang yang berada dalam satu kelompok. Namun, kelompok kecil biasanya terdiri dari 2 sampai 15 orang, kelompok yang berisi jika kurang dari 2 orang tidak dapat disebut sebagai kelompok, dan kelompok dengan lebih dari 15 orang akan sulit bagi anggota untuk berinteraksi secara langsung dengan anggota lainnya. Komunikasi besar, di sisi lain, ditunjukkan sebagai proses yang linier atau satu arah. Jenis komunikasi ini tertuju pada perasaan, memiliki banyak komunikasi dari berbagai latar belakang, dan pesan yang diberikan mudah tersebar antar komunikasi. (Rachmawati, 2022).

Komunikasi yang efektif ini tidak hanya bergantung pada interaksi langsung antar individu, tetapi juga semakin dimungkinkan melalui platform digital, yang mana internet memainkan peran sentral dalam memperluas ruang lingkup dan kecepatan pertukaran informasi. Sebenarnya, internet hanya dapat digunakan untuk bermain game, yang dikenal sebagai game online. Permainan dalam bentuk bingkai tanpa akhir melibatkan permainan dalam peristiwa ciptaan manusia, seperti peperangan. Seiring berjalannya waktu, teknologi berkembang dengan sangat cepat, meningkatkan kreativitas. Ini terutama terjadi di bidang komunikasi karena kebutuhan informasi yang semakin meningkat. (Situmeang, Sarwoko, & Maida 2022).

Kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau keduanya disebut game. Mereka juga bisa digunakan untuk belajar. Game menjadi alat untuk menghilangkan stress dan membuat orang jenuh karena peraturan yang bervariasi dan banyak jenisnya. Hal ini dialami hampir semua orang yang bermain game (Rachmawati, 2022). Banyak orang bermain game online pada saat yang sama melalui jaringan komunikasi online, Menurut Kustiawan, & Utomo (2019). Game online adalah sistem dengan konflik buatan yang memiliki aturan untuk menang atau mencapai tujuan.

Game telah berkembang menjadi sebuah hiburan yang disukai oleh banyak orang dari berbagai latar belakang dan telah berkembang menjadi semacam hobi yang dinikmati oleh orang muda sampai tua dari berbagai latar belakang. Dengan munculnya game online sebagai perkembangan teknologi di era modern ini, tentu perlu dibahas dari berbagai sudut pandang, tergantung pada bagaimana game tersebut digunakan. Ada perlunya berbicara tentang seberapa buruk dampak negatif dari perubahan karena kita adalah makhluk perubahan. Salah satu efek negatif dari bermain game online adalah ketagihan, terisolir dari kehidupan sekitar, malas, mengganggu kesehatan, masalah psikologis karena terlalu banyak berpikir, dan kurang tidur. Di sisi lain, game online memiliki efek positif, seperti menambah teman, meningkatkan pola pikir anda, mengurangi stress, melatih kesabaran, dan ketangkasan.



Gambar 1. Logo Player Unknown's Battleground

Sumber : teknologi.bisnis.com

Di dalam permainan PUBG Mobile, ada fitur squad, yang memungkinkan pemainnya membentuk komunitas untuk bermain bersama, membantu satu sama lain, dan berkomunikasi satu sama lain. Pada pemain yang sudah bergabung dengan Kaizer Team diwajibkan untuk bergabung ke dalam squad tersebut agar lebih mudah untuk berkomunikasi dan bisa bekerja sama.

Dalam game online, istilah “gamer” mengacu pada individu yang bermain game tersebut dan memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam game tersebut. Komunikasi adalah strategi untuk memenangkan permainan. Di dunia game yang lebih canggih yang berbasis internet, orang dapat berinteraksi satu sama lain kapan saja dan di mana saja. Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG), juga dikenal sebagai PUBG Mobile, adalah game bergenre battle royale yang dimainkan secara online. Pertama, Anda dapat bermain PUBG Mobile dalam mode solo. Satu tujuan mode ini adalah untuk bersaing dengan ratusan pemain lain. Mode Kedua memungkinkan dua pemain bermain bersama. Didalam game pemain dapat hidup kembali dan dapat menyelamatkan teman yang knock. Mode ini melibatkan lima puluh tim. Mode Ketiga adalah squad/tim memiliki 25 tim dengan 4 orang. Pemain PUBG Mobile dapat berbicara dengan satu sama lain melalui fitur voice chat. Selain itu, Anda dapat berbicara dengan pemain dari seluruh negara atau kota di saluran. Dengan voice chat di PUBG Mobile, pemain dapat berinteraksi dengan tim melalui obrolan suara, yang berarti mereka tidak perlu berbicara satu sama lain atau bertemu langsung, tetapi mereka dapat berbicara taktis melalui obrolan suara.



**Gambar 1** Statistik *Game* dengan Pemain Profesional Indonesia Terbanyak 2024  
Sumber : GoodStats.id

Pada event Google Play Award 2018 (Google Play, 2018), PUBG Mobile telah menerima banyak penghargaan, termasuk Game Terbaik, Game Paling Kompetitif, dan Game Favorit Penggemar. Sebelum penghargaan, PUBG Mobile mengadakan turnamen global PMSC 2018 (PUBG Mobile Star Challenge) di Dubai. Kesuksesan turnamen tersebut mendorong komunitas E-Sport Indonesia seperti Evos Roar, Boom ID, Bigetron, dan RRQ untuk mengikuti kualifikasi PINC 2018 (PUBG Mobile Indonesia National Championship) untuk menjadi juara dan mewakili Indonesia di turnamen PMSC 2018. Bigetron E-sport, menjadi salah satu tim e-sport Indonesia yang berhasil memenangkan PINC 2018 dan kemudian mewakili Indonesia di turnamen PMSC 2018 di Dubai. Keberhasilan BTR E-Sport mendorong komunitas dan tim e-sport untuk menjadi pemain pro PUBG Mobile dan mengikuti turnamen resmi dari PUBG Mobile

Kaizer Team adalah salah satu Tim E-sport yang berada di Palembang. Kaizer Team baru memiliki team PUBG Mobile yang didirikan tahun 2019. Team tersebut sudah menjadi populer di game PUBG Mobile, karena Kaizer Team memiliki visi menjadi juara di setiap kompetisi besar atau kecil dalam game PUBG Mobile. Selain itu banyak juga juara yang sudah didapat melalui tournament- tournament yang pernah diikutinya.

Berikut tournament yang sudah di ikuti Kaizer Team dan menghasilkan juara :

1. Juara 1 Tournament PUBG Mobile Competition Alfamart x Axis
2. Juara 1 Tournament Autobot Team Season 1

3. Juara 1 Tournament Saga E-sport
4. Juara 3 Tournament ARK Cup E-sport Competition
5. Juara 2 Tournament Sang Pisang Arena

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: komunikasi, komunikasi kelompok, dan game online. Menurut Cherry dalam Stuart, kata lain “Communis”, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antar dua orang atau lebih, adalah asal kata komunikasi. Kata latin “Communico”, yang berarti membagi, juga merupakan asal kata komunikasi. Komunikasi, menurut Rongers dan D. Lawrence Kincaid, adalah proese dimana dua orang atau lebih membentuk atau bertukar informasi, menghasilkan pemahaman yang mendalam satu sama lain. (Cangara, 2019)

Menurut Theodore Herbert yang menyatakan bahwa komunikasi sebagai tahapan dalam penyampaian ide, harapan, dan pesan yang akan disampaikan melalui lambang tertentu, yang dimana dapat mengandung makna dan dilakukan oleh utusan ditunjukkan untuk penerima (Daryanto, 2019).

Interaksi untuk bertukar informasi dengan tujuan mempengaruhi sikap dan tingkah laku orang lain dikenal sebagai komunikasi. Kehidupan manusia tergantung pada komunikasi nonverbal dan verbal, baik melalui media maupun secara langsung melalui ucapan, teks, gambar, simbol, atau bentuk kode tertentu. Komunikasi dan organisasi terkait satu sama lain dan berfokus pada setiap individu yang bekerja untuk mencapai tujuan organisasi. Komunikasi dapat bervariasi tergantung pada media yang digunakan, metode dan teknologi yang digunakan, dan hal-hal yang menghambat dan mendukung komunikasi dalam suatu organisasi. (Koesomowidjojo, 2021). Komunikasi merupakan kegiatan dimana seseorang menyampaikan pesan kepada orang lain melalui media tertentu dan sesudah menerima pesan kemudian tanggapan kepada pengirim pesan”, sedangkan (Mulyana, 2015) berpendapat bahwa “Komunikasi adalah proses berbagi makna melalui perilaku verbal dan nonverbal yang dilakukan oleh dua orang atau lebih (Hardjana, 2016).

Komunikasi kelompok adalah sekumpulan orang yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama dan biasanya terdiri dari orang-orang yang memiliki kepentingan yang sama dan memiliki landasan dalam interaksi yang sama, yang menyebabkan mereka terikat satu sama lain dengan hubungan sosial tertentu (Rachmawati, 2022). Komunikasi dalam kelompok merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari seseorang, menurut Burhan Bungin. Terdapat dua kelompok dalam komunikasi kelompok, yaitu kelompok primer dan kelompok sekunder. Kelompok primer meliputi orang yang paling dekat dengan kita seperti keluarga. Sedangkan kelompok sekunder, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan umur dan kemampuan intelektual kita, contohnya seperti sekolah, lembaga agama, dan tempat kerja. (Burhan Bungin dalam Panuju, 2018). Komunikasi kelompok, juga dikenal sebagai “komunikasi kelompok”, adalah model komunikasi yang paling umum digunakan untuk membangun hubungan antar individu yang terlibat dalam organisasi. Komunikasi kelompok melibatkan lebih dari satu orang. Komunikasi ini, dapat terjadi di suatu instansi atau di antara sekelompok orang, baik itu dalam satu wadah diskusi maupun diluar wadah diskusi.

Fungsi komunikasi kelompok melakukan banyak hal, seperti: yaitu (1) Fungsi hubungan sosial dalam suatu member tim yang selalu melakukan kegiatan dan melakukan komunikasi secara non formal; (2) Fungsi Pendidikan dalam suatu member tim saling bertukar pengalaman satu sama lain. Agar upaya ini berhasil, setiap member harus membagikan data informasi yang bermanfaat untuk kelompoknya; (3) Fungsi persuasi dalam membujuk anggota tim yang memungkinkan dapat mengambil keputusan. Member tim akan diancam jika menentang aturan kelompok; dan (4) Fungsi terapi : kelompok akan membantu anggotanya agar mengubah diri mereka sendiri. Dalam proses pemulihan diri, komunikasi dalam kelompok terapi sangat bermanfaat, disarankan agar masing-masing individu mengungkapkan masalahnya secara terbuka dalam lingkungan yang mendukung (Daryanto & Raharjo, 2016).

Proses penyampaian pesan antara komunikator dan komunikan dikenal sebagai pola komunikasi. Pola komunikasi adalah hubungan yang terjadi antara dua orang atau lebih selama proses pengiriman dan penerimaan pesan sehingga isi pesan dapat dipahami dengan benar. Pola komunikasi di antara anggota kelompok didefinisikan sebagai proses pertukaran pesan atau ide dengan berbagai cara. Pola Komunikasi bisa didefinisikan sebagai interaksi yang terdiri oleh banyak pihak. (Djamarah, 2018)

Secara bahasa, kata game berasal dari bahasa Inggris, yang berarti permainan. Game online adalah jenis video yang dapat dimainkan oleh pengguna melalui perangkat seperti komputer, laptop, smartphone, atau

alat elektronik lainnya. Setiap game memiliki aturan main yang berbeda, sehingga menciptakan beragam jenis permainan. Aktivitas bermain game digemari banyak orang karena mampu meredakan stres atau rasa bosan. (Ridoi, 2018).

Game online adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang yang terhubung melalui jaringan internet secara bersamaan. Salah satu jenis permainan pada komputer yang berbasis jaringan internet adalah game online. Penyedia layanan internet terkadang menawarkan game online sebagai fitur tambahan untuk langganannya dengan layanan mereka. Bahkan, game online tersebut dapat digunakan secara instan di sistem yang dibuat oleh pengembang game (Adiningtiyas, 2017).

Pengertian game online adalah game yang menggunakan jaringan internet dimana orang berinteraksi satu sama lain untuk meraih keberhasilan, menuntaskan macam-macam tugas, serta mendapatkan prestasi. Dengan demikian, permainan online dapat didefinisikan sebagai permainan yang dapat dijalankan dalam hal serentak dengan memanfaatkan jaringan internet. (Kurniawan, 2017).

Kata game online berasal dari kata game dan online. Game yang berarti permainan, dan terhubung ke internet disebut online. Awal game online yang terbit sebagian besar yakni bergenre simulasi perang atau pesawat. Game tersebut kemudian menjadi inspirasi untuk game online lainnya yang muncul dan berkembang. Game online juga berfungsi sebagai alat untuk bersosialisasi selain sebagai alat hiburan. Karena frekuensi bermain yang sering, game online menawarkan sesuatu yang baru. Seseorang akan meniru adegan dalam game online jika mereka sering melihat dan bermain game online. (Akbar, 2020).

Genre game biasanya disebut sebagai jenis game. Mulai dari *Action Games*, *Adventure*, *Role Play Games (RPG)*, *Simulation*, *Strategy*, dan terakhir genre *Sport*. Genre ini merupakan sebagian genre game terbanyak yang dimainkan selama akhir-akhir ini. Jenis game ini sangat memiliki peminat yang banyak. (Sandy & Hidayat, 2019) Berdasarkan penjelasan tentang genre game online di atas, PUBG Mobile termasuk dalam kategori Battle Royale karena berfokus pada aksi, strategi, simulation, dan survival. PUBG Mobile membutuhkan kemampuan berpikir strategis dan termasuk dalam kategori survival, yang menarik pemain dari berbagai latar belakang.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Lexy J Moleong, pendekatan kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara menyeluruh dan deskriptif menggunakan kata-kata dan bahasa dalam konteks alami dan dengan menggunakan berbagai metode alamiah (Moleong, 2016). Bajari (2015) Peneliti kualitatif menuntut tingkat keahliannya yang tinggi. Untuk mendapatkan pemahaman yang lengkap tentang sebuah situasi atau pengalaman, seorang peneliti melakukan perjalanan mendalam ke sebuah komunitas. Sebagai peneliti, berpura-pura menjadi "senjata utama" untuk "menyembunyikan" identitas.

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif digunakan untuk mempelajari status kelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran, atau kelas peristiwa saat ini. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan yang sistematis, akurat, dan faktual tentang sifat-sifat, fakta-fakta, dan hubungan antara fenomena yang diselidiki. (Sugiyono, 2019) menyatakan untuk menganalisis data, metode deskriptif menggambarkan atau mendeskripsikan data sebagaimana adanya. Penelitian ini memanfaatkan data primer dan sekunder sebagai sumber informasi. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata dan gambar daripada angka-angka. Oleh karena itu, laporan penelitian ini akan berisi kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan (Moleong, 2018).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, yaitu wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa saja yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini pengambilan data melalui kegiatan wawancara dengan 4 orang informan dari kelompok Kaizer Team. Peneliti menentukan informan yaitu mereka yang telah mencapai prestasi seperti Juara 1 Kompetisi PUBG Mobile Alfamart x Axis, Juara 1 Kompetisi Team Autobot Season 1, dan Juara 2 Kompetisi Sang Pisang Arena. Anggota Kaizer Team yang akan diwawancarai telah bergabung sejak tahun 2022

Selanjutnya data pendukung berupa observasi, yaitu menggunakan observasi non partisipan yang merupakan jenis pengamatan yang dimana pengamat tidak akan ikut serta dalam kegiatan pengamatan. Pengamat hanya mengamati kegiatan dari kejauhan tanpa terjun langsung ke lapangan. Observasi penelitian kualitatif adalah pengamatan langsung terhadap objek untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks, dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian (Satori & Komariah, 2017). Peneliti akan mengobservasi kelompok Kaizer untuk mengetahui bagaimana kegiatan Kaizer Team saat turnamen.

Teknik pengumpulan data berikutnya adalah berupa data dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan untuk mendukung dan membuktikan suatu peristiwa dikenal sebagai dokumentasi. (Satori & Komariah, 2017). Menurut Sudaryono, (2019) dokumentasi berarti mendapatkan data langsung dari tempat penelitian, yang meliputi catatan, transkrip, foto kegiatan, buku-buku, peraturan, video, dan data penelitian yang relevan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Karakteristik Komunikasi Kelompok Kaizer Team pada Game Online PUBG Mobile*

Menurut Informan 1, Komunikasi di dalam team bersifat sangat apa adanya, karena semua anggota yang berada didalam kelompok kaizer team itu berteman sebelum mereka bergabung dalam kelompok kaizer team. Maksudnya santai dalam hal ini komunikasi dilakukan secara terbuka tetapi terkadang ada juga perdebatan diantara mereka. Berikut ini kutipan wawancaranya :

*“Untuk komunikasi, karena kami sudah berteman dalam satu tim, jadi cara berkomunikasi kami cukup tenang. Tapi meskipun santai, tetap ada momen serius dan terkadang juga ada sedikit perdebatan.”* (Informan 1)

Menurut Informan 2, Komunikasi bersifat terbuka, karena mereka sudah saling mengenal sebelum mereka bergabung, tetapi tetap perlu memperhatikan suasana hati dari masing-masing anggota kaizer team tersebut, kalimat atau kata-kata yang akan diucapkan terkadang belum tentu dapat di terima oleh anggota pada saat bermain game online pubg mobile, karena ada juga anggota yang pada saat bermain moodnya sedang tidak baik, hal ini memungkinkan sedikit terjadi feedback yang bersifat emosional. Berikut ini kutipan wawancaranya :

*“Komunikasi di dalam tim tetap tenang, tetapi ada batasannya. Karena, dalam tim kita tidak selalu mengetahui karakter-karakter setiap anggota, apakah mudah emosi atau jika diberi teguran yang cukup keras saat bermain justru dapat mengganggu jalannya permainan”* (Informan 2)

Menurut Informan 3, Komunikasi berlangsung secara non formal, karena mereka sudah saling akrab satu sama lain, namun tetap tegas saat situasi kritis seperti pertempuran di zona terakhir. Meskipun ada perdebatan kecil mengenai posisi atau langkah yang harus diambil, perdebatan tersebut dianggap sebagai cara untuk memastikan keputusan yang sangat tepat. Tim berusaha tetap tenang dan saling mendengarkan satu sama lain agar strategi yang kita buat dapat dijalankan. Berikut ini kutipan wawancaranya :

*“Begini, Karena kami sudah saling mengenal, komunikasi dalam tim sebenarnya lebih non formal. Namun, bukan berarti selalu terbuka sepenuhnya. Ada saat-saat kami harus lebih tegas, terutama ketika saat berada di zona terakhir atau dalam situasi yang sangat menegangkan. Kadang-kadang terjadi perdebatan kecil, seperti menentukan siapa yang akan mengambil posisi atau siapa yang akan maju. Tetapi, hal tersebut bukan masalah, karena menurut saya itu adalah cara kami bersama-sama untuk mengambil keputusan agar tidak terjadi salah langkah. Yang terpenting, di Tengah ketegangan tersebut, kami tetap bisa tenang dan saling mendengarkan satu sama lain sehingga strategi yang telah ditentukan dapat dijalankan dengan baik”* (Informan 3)

Menurut Informan 4, Komunikasi disampaikan apa adanya antar anggota tim, karena diantara anggota sudah sering bermain bersama dan paham cara bermain masing-masing. Meskipun sedang dalam situasi tegang mereka tetap percaya satu sama lain walaupun ada perdebatan kecil akan tetapi itu membantu memastikan langkah apa yang harus diambil sesuai rencana. Tim berusaha tetap tenang, tidak panik dan saling percaya satu sama lain meskipun dalam tekanan. Berikut adalah kutipan wawancaranya :

*“Komunikasi kita sebenarnya cukup alami karena kita sudah sering bermain bersama dan sudah paham cara masing-masing. Di keadaan saat zona terakhir atau saat sedang terjadi pertempuran intens, kita tetap*

*mengobrol dengan jelas dengan langsung ke intinya. Walaupun kita tenang, tetapi ada momen dimana kita harus tegas, Untuk perdebatan pasti ada tetapi itu sudah menjadi hal yang biasa dan membantu kita untuk memastikan semua langkah yang diambil dengan sesuai rencana. Meskipun kita dalam tekanan kita usahakan tetap tenang, tidak paik, dan saling percaya satu sama lain.” (Informan 4)*

*Proses Memberikan Masukan atau Ide di Kelompok Kaizer Team*

Menurut Informan 1, Tim secara aktif berdiskusi untuk mencari solusi ketika sedang menghadapi kekalahan atau kekurangan poin. Dalam situasi ini mereka berusaha berpikir kreatif dengan menghajar tim yang berada di posisi paling atas untuk mencoba merebut poin. Berikut adalah kutipan wawancaranya :

*“Ya kebetulan kita juga sering mendiskusikan ide-ide seperti ketika tim kita sedang ketinggalan point. Misalnya sedang ketinggalan point kita harus memutar otak bagaimana caranya kita harus menang. Cara salah satunya yaitu mengincar tim yang berada di posisi atas” (Informan 1)*

Menurut Informan 2, Ketika tim sedang tertinggal dalam hal poin, mereka cenderung mencari cara untuk mengejar ketertinggalan dengan memfokuskan serangan pada tim yang berada di posisi atas. Tujuan dari strategi ini adalah untuk mengurangi poin yang akan diperoleh tim teratas, dengan harapan kita dapat memperkecil selisih dan meningkatkan peluang untuk menyusul. Berikut adalah kutipan wawancaranya :

*“Saat sedang ketinggalan poin kita sering mendiskusikan ide-ide seperti memerangi tim yang berada di posisi atas agar kita bisa menyusulnya. Kita mengincar tim yang berada di posisi atas agak poin-poin tim yang ada di atas itu tidak bertambah jika mereka too son artinya pemain tereliminasi atau gugur terlalu cepat di awal permainan” (Informan 2)*

Menurut Informan 3, Tim mengutamakan diskusi terbuka sebelum mengambil keputusan besar, dengan menganalisis situasi terlebih dahulu. Setiap anggota diberi kesempatan untuk memberikan masukan atau strategi. Keputusan akhir akan diambil berdasarkan kesepakatan bersama atau saran dari pemimpin strategi, adanya keseimbangan antara pendapat dan arahan dari pemimpin. Berikut adalah hasil wawancaranya :

*“Kami selalu mendiskusikan ide-ide terlebih dahulu sebelum mengambil keputusan besar. Biasanya setelah menganalisis situasi, kami akan mengumpulkan pendapat dari setiap anggota dan setiap orang diberi kesempatan untuk menyarankan strategi atau Solusi. Pada akhirnya keputusan diambil berdasarkan kesepakatan bersama atau saran dari pemimpin strategi” (Informan 3)*

Menurut Informan 4, Tim mengambil keputusan penting terutama saat menghadapi situasi kritis atau perubahan strategi. Proses diskusi dilakukan dengan cepat dan efisien, berfokus pada inti permasalahan tanpa berlarut-larut untuk memastikan tim dapat segera mengambil langkah yang tepat. Berikut adalah hasil wawancaranya :

*“Kami memang selalu mendiskusikan ide-ide sebelum membuat keputusan besar. Biasanya setiap ada situasi kritis atau perlu adanya perubahan strategi kami akan mengumpulkan semua anggota untuk berdiskusi. Diskusinya cepat dan langsung ke inti masalah, karena kami fokus pada akhir” (Informan 4)*

*Struktur dan Peran di Kelompok Kaizer Team*

Menurut Informan 1 dan 2, Tim memiliki pembagian peran yang jelas yaitu pengintai untuk memantau musuh, penembak jitu untuk eliminasi dari jauh, dan pelindung untuk menjaga anggota lain dalam pertempuran. Setiap perang saling melengkapi, memastikan strategi berjalan lancar. Berikut adalah hasil wawancaranya :

*“Di Kaizer Team peran setiap anggota sudah dibagi dengan jelas. Beberapa orang bertugas sebagai pengintai yang fokus pada pemantauan musuh dan memberikan informasi posisi musuh. Ada juga yang berperan sebagai penembak jitu yang lebih mengutamakan akurasi dan membunuh musuh dari jarak jauh. Sementara itu, ada juga yang berperan sebagai pelindung untuk melindungi anggota tim lain saat pertempuran sengit. Setiap peran ini saling melengkapi dan sangat penting untuk memastikan strategi kami berjalan dengan baik” (Informan 1)*

*“Kami memiliki pembagian peran yang cukup jelas di tim. Ada yang bertugas sebagai pengintai yang fokus pada pemantauan musuh dan memberikan informasi posisi. Beberapa dari kami berperan sebagai penembak jitu yang lebih mengutamakan akurasi dan mengeliminasi musuh dari jarak jauh. Lalu ada juga yang berperan sebagai pelindung, yang bertugas untuk melindungi anggota tim lainnya terutama saat pertempuran intens.*

*Semua peran ini saling melengkapi dan sangat penting untuk memastikan strategi berjalan lancar” (Informan 2)*

Selanjutnya menurut Informan 1 dan 2 Struktur dan Peran di Kelompok di Kelompok Kaizer Team pada Game Online PUBG Mobile. Kaizer team menunjukkan bahwa meskipun tim memiliki peran utama yang sudah terstruktur, mereka tetap mengutamakan fleksibilitas dalam menjalankan peran-peran tersebut. Dalam situasi tertentu, anggota tim bisa saling bertukar peran jika diperlukan. Berikut adalah hasil wawancaranya :

*“Struktur peran kami cukup fleksibel meskipun kami memiliki peran utama yang biasa kami jalankan dalam situasi tertentu kami bisa saling bertukar peran. Misalnya, jika ada yang lebih cepat tanggap dalam situasi tertentu atau butuh penyesuaian strategi, anggota lain bisa menggantikan peran tersebut. Hal ini sangat membantu tim untuk beradaptasi dengan perubahan selama pertandingan” (Informan 1)*

*“Struktur peran kami sangat cukup fleksibel, meskipun setiap anggota memiliki peran utama. Dalam situasi tertentu, kami bisa saling bertukar peran. Misalnya, jika ada yang lebih cepat merespon kondisi tertentu atau jika strategi perlu disesuaikan, anggota lain bisa mengambil alih peran tersebut” (Informan 2)*

*Hasil dari Komunikasi Kelompok di Kaizer Team*

Menurut Informan 1, Komunikasi dalam kaizer team bersifat tidak terlalu intens, dan banyak bercanda di antara anggota. Mereka percaya bahwa menjaga suasana yang santai dapat mengurangi tekanan dan meningkatkan kenyamanan. Namun saat berhadapan dengan musuh atau dalam situasi penting, mereka tahu kapan harus fokus dan mengesampingkan bercandaan untuk memastikan strategi dan komunikasi berjalan efektif. Keseimbangan antara suasana tim tetap ringan dan siap beralih ke mode serius ketika diperlukan. Berikut adalah hasil wawancaranya :

*“Menurut dari tim kami sendiri, komunikasi tidak terlalu intens, kami lebih banyak bercanda karena ketika kita santai dan tidak terlalu ter pressure oleh keadaan. Jadi kita lebih banyak bercanda dalam berkomunikasi tapi ketika ada musuh kita harus menghilangkan atau menyingkirkan bercandaan itu, jadi ada waktu dan tempat” (Informan 1)*

Menurut Informan 2, Komunikasi yang efektif di dalam tim sangatlah penting untuk memastikan respon yang cepat terhadap perubahan situasi dalam permainan. Ketika ada musuh atau perubahan zona, anggota tim langsung memberikan informasi sehingga seluruh tim dapat menyesuaikan strategi dengan cepat. Komunikasi yang lancar memungkinkan tim untuk mengambil keputusan dengan lebih cepat, yang pada akhirnya berdampak pada keberhasilan. Berikut adalah hasil wawancaranya :

*“Komunikasi itu sangat penting sekali untuk kami. Kalau ada musuh atau zona yang berubah, kita langsung kasih info ke tim supaya semua bisa menyesuaikan strategi. Intinya kalau komunikasi lancar, kita bisa ambil keputusan cepat dan itu jelas membantu untuk menang” (Informan 2)*

Menurut Informan 3, Didalam tim komunikasi yang sangat efektif akan menjadi kunci yang sangat penting untuk meraih keberhasilan. Ini memungkinkan untuk seluruh anggota tim untuk beradaptasi dan siap menghadapi perubahan, meningkatkan koordinasi dan strategi tim dalam meraih kemenangan. Berikut adalah hasil wawancaranya :

*“Komunikasi yang baik sangat berpengaruh untuk kami. Setia pada perubahan situasi di lapangan kita langsung saling kasih info agar semuanya bisa siap-siap dan menyesuaikan diri” (Informan 3)*

Menurut Informan 4, Komunikasi yang jelas dan efektif dalam tim sangat penting untuk memastikan semua anggota bisa bekerja sama dengan baik, terutama dalam situasi mendesak. Dengan komunikasi, tim bisa lebih cepat mengambil keputusan dan melakukan tindakan yang diperlukan, yang pada gilirannya meningkatkan koordinasi dan kecepatan dalam bertindak. Berikut adalah hasil wawancaranya :

*“Menurut saya, komunikasi dalam tim itu sangat membantu meningkatkan koordinasi dan kecepatan bertindak. Ketika kami bisa berbicara dengan jelas dan tepat sasaran, terutama dalam situasi mendesak, setiap anggota tim tahu apa yang harus dilakukan. Jadi kami bisa bertindak lebih cepat dan lebih cerdas” (Informan 4).*

*Karakteristik Komunikasi Kelompok Kaizer Team Dalam Game Online PUBG Mobile Bersifat Non-Formal, Menggunakan Kode, Terstruktur*

Penelitian ini mengidentifikasi tiga karakteristik utama dalam komunikasi kelompok kaizer dalam game online pubg mobile yaitu bersifat non formal, menggunakan kode, dan terstruktur. Pertama, komunikasi bersifat non formal, ditunjukkan melalui gaya bahasa yang sangat bebas, tanpa banyak aturan-aturan yang formal, namun tetap fokus pada pencapaian tujuan tim. Hal ini akan menciptakan suasana yang nyaman sekaligus mendukung interaksi yang responsive. Kedua, penggunaan kode-kode menjadi elemen yang sangat penting di dalam komunikasi tim. Kode-kode yang dimaksud itu seperti saat memberitahukan nama lokasi, saat menyerang, saat bertahan, saat memberitahukan arah musuh, dan kode-kode tertentu yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada tim secara cepat dan jelas, sehingga dalam meminimalkan resiko kesalah pahaman pada saat di dalam situasi yang sangat membutuhkan keputusan yang cepat.

Ketiga, meskipun komunikasi dalam kelompok bersifat non formal, komunikasi ini berlangsung secara terstruktur. Pembagian peranan dalam tim, seperti pemimpin strategis, pengintai, pelindung, atau penembak jitu selalu menciptakan komunikasi yang jelas. Setiap anggota pasti akan memahami kapan dan bagaimana informasi yang harus mereka sampaikan, sehingga koordinasi tetap dapat berjalan meski dalam tekanan permainan. Ketiga karakteristik ini menunjukkan bahwa komunikasi di dalam Kaizer Team tidak hanya bergantung pada kebersamaan, pengalaman, tetapi juga pada adaptasi mereka terhadap permainan-permainan yang mereka sudah lalu.

#### *Proses Memberikan Ide dalam Kelompok Kaizer Team Berupa Diskusi*

Penelitian ini mengkaji proses memberikan ide dalam kelompok Kaizer Team di PUBG Mobile, yang umumnya melalui diskusi. Proses ini melibatkan pertukaran ide-ide atau pendapat antar anggotanya untuk membicarakan strategi selanjutnya atau untuk memecahkan masalah yang dihadapi selama atau sesudah permainan.

Diskusi dalam Kaizer Team dimulai dengan anggota yang mengajukan ide atau solusi terhadap situasi yang sedang berlangsung, seperti pergerakan musuh, pergerakan zona, pemilihan lokasi dan pengambilan keputusan untuk menggunakan strategi bertahan atau penyerangan. Diskusi berlangsung secara terbuka namun tetap fokus pada tujuan permainan, dengan setiap ide di perhitungkan berdasarkan dukungan terhadap keberhasilan tim.

Pemberian ide di dalam kelompok Kaizer Team tidak hanya bersifat individual, tetapi dilakukan secara berdiskusi bersama. Anggota tim saling mendengarkan dan mengembangkan ide-ide yang telah disampaikan, itu akan memungkinkan terciptanya solusi yang lebih efektif dan sesuai dengan dinamika permainan yang terus berubah. Keterlibatan semua anggota dalam berdiskusi untuk memastikan bahwa setiap keputusan diambil dengan pertimbangan yang matang.

Setelah ide ide dipertimbangkan dalam diskusi, tim kemudian akan membuat keputusan berdasarkan keputusan bersama. Meskipun tidak ada keputusan secara individu, proses diskusi memungkinkan anggota tim untuk mencapai kesepakatan yang akan diterapkan dengan cepat. Hal ini mencerminkan pentingnya komunikasi yang terbuka dalam meningkatkan kinerja tim.

#### *Struktur dan Peran dalam Kelompok Kaizer Team Bersifat Fleksibel*

Penelitian ini mempelajari struktur dan peran di dalam kelompok Kaizer Team di game PUBG Mobile yang memiliki sifat fleksibel, yang memungkinkan untuk beradaptasi terhadap permainan-permainan yang terus berubah.

Kaizer Team memiliki struktur yang fleksibel, di mana setiap anggota dapat mengambil peran yang berbeda dan bisa bertanggung jawab pada situasi apapun di dalam permainan. Meskipun terdapat pembagian peran dasar, seperti pemimpin strategi, pengintai, pelindung, dan penembak jitu, struktur ini memungkinkan untuk saling bergantian peran ketika saat dibutuhkan. Hal ini akan memastikan bahwa tim dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan konisi dalam permainan yang terus berubah-ubah.

Dalam kelompok ini, peran yang diberikan anggota tidak bersifat tetap dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan strategi atau kemampuan individunya masing-masing. Misalnya, seorang anggota yang biasanya berfungsi sebagai pengintai bisa mengganti peran sebagai pelindung dalam pertempuran jika diperlukan.

Fleksibilitas ini memungkinkan anggota tim untuk memaksimalkan potensi masing-masing tanpa terbatas oleh peran yang ditetapkan sebelumnya.

Fleksibilitas dalam pembagian tugas dan peran ini sangat membantu untuk bekerja sama dengan baik. Kaizer Team selalu menyesuaikan strategi mereka sesuai dengan situasi permainan yang terjadi, dan komunikasi antar anggotanya berjalan dengan lancar. Struktur dan peran di dalam kelompok Kaizer Team memungkinkan untuk mereka beradaptasi dengan cepat terhadap situasi yang terus berubah dalam permainan, dan meningkatkan kemampuan tim untuk meraih kemenangan.

#### *Hasil Komunikasi dalam Kelompok Kaizer Team pada Saat Bermain Game Online PUBG Mobile Bersifat Situasional*

Penelitian ini mengidentifikasi bahwa komunikasi dalam kelompok Kaizer Team di game PUBG Mobile memiliki sifat situasional, di mana gaya komunikasi dan strategi yang diterapkan bergantung sepenuhnya pada kondisi permainan yang sedang berlangsung.

Komunikasi dalam kelompok Kaizer Team sangat tergantung pada situasi permainan. Saat tim berada dalam pertempuran intens, komunikasi menjadi lebih singkat dan jelas, seperti memberi tahu tentang posisi musuh atau arah yang harus diambil. Namun, ketika situasi lebih tenang, anggota tim bisa berdiskusi lebih leluasa tentang strategi apa yang akan dipakai atau berbagi informasi lain yang tidak terkait langsung dengan pertempuran.

Kaizer Team menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan cara berkomunikasi dengan cepat dan sesuai saat perubahan situasi dilapangan. Jika ada perubahan mendadak seperti musuh yang muncul di tempat tidak tertentu atau zona yang bergerak tidak sesuai dengan perkiraan tim, mereka mengubah jenis komunikasi yang pada awalnya tidak berguna menjadi lebih cerdas. Kemampuan tim menunjukkan bahwa mereka mampu menyesuaikan diri dengan cepat sesuai dengan kebutuhan tim saat situasi tertentu.

Komunikasi yang bersifat situasional terlihat dari cara tim saat menyampaikan pesan dengan fleksibel. Anggota tim bisa memilih menggunakan kata-kata langsung atau kode-kode, tergantung pada kebutuhan dan situasi. Ketika saat berada pada situasi yang membutuhkan berfikir cepat, mereka akan memakai kode secara singkat. Namun, jika saat berada pada situasi yang tenang, mereka bisa memberikan penjelasan lebih Panjang atau berdiskusi tentang strategi selanjutnya.

## **KESIMPULAN**

Pertama, adalah ciri-ciri komunikasi kelompok yang digunakan di dalam Kaizer Team mencakup dua aspek utama, yaitu bentuk terstruktur, permanen, melibatkan aspek emosional, serta kesadaran setiap anggota kelompok terhadap peran, tujuan, dan identitas kelompoknya. Ciri-ciri komunikasi tersebut digunakan untuk menunjukkan bahwa komunikasi di dalam Kaizer Team bersifat terstruktur sesuai peran setiap anggota serta melibatkan emosi dalam berkomunikasi, dan tiap anggota di dalam kelompok Kaizer Team menunjukkan ciri komunikasi kelompok yang jelas melalui kesadaran setiap anggota terhadap perannya, seperti pemimpin berperan memberi arahan, pengintai berperan sebagai pemberi informasi, penembak jitu berperan untuk mengeliminasi target jarak jauh, dan pelindung berperan untuk menjaga keselamatan tim.

Kedua adalah karakteristik komunikasi kelompok yang digunakan di dalam Kaizer Team bersifat non formal, menggunakan kode-kode khusus, terstruktur. Karakteristik komunikasi kelompok tersebut digunakan untuk memberitahukan bahwa komunikasi didalam Kaizer Team bersifat non-formal ditunjukkan melalui gaya bahasa yang sangat bebas tanpa adanya aturan-aturan yang formal tetapi tetap fokus pada tujuan tim. Menggunakan kode-kode menjadi komunikasi yang sangat penting di dalam tim. Meskipun komunikasi dalam kelompok Kaizer Team bersifat non formal, komunikasi ini berlangsung secara terstruktur dan komunikasi di dalam tim tidak hanya bergantung pada kebersamaan, pengalaman, tetapi juga adaptasi mereka terhadap permainan-permainan yang mereka sudah hadapi.

Ketiga adalah proses memberikan ide yang digunakan dalam Kaizer team berupa diskusi, karena saat anggota berkomunikasi saat diskusi itu sangatlah penting untuk menimbulkan ide-ide yang baru. Tetapi pada saat menyampaikan ide tidak hanya anggota yang pengalamannya lebih saja yang diperbolehkan untuk menyampaikan ide, tapi bagi anggota yang mempunyai pengalaman yang sangat minim itu juga diperbolehkan untuk menyampaikan ide.

Keempat adalah Struktur dan peran di dalam kelompok Kaizer Team bersifat fleksibel, karena di dalam kelompok Kaizer Team memiliki struktur atau peran yang fleksibel, dimana setiap anggota dapat mengambil peran yang berbeda dan bisa bertanggung jawab pada situasi apapun di dalam permainan. Hal ini memastikan bahwa tim dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan situasi dan kondisi di dalam permainan yang terus berubah-ubah.

Kelima adalah Hasil komunikasi dalam kelompok Kaizer Team bersifat situasional, karena komunikasi di dalam kelompok Kaizer Team sangat tergantung pada situasi permainan. Saat tim berada dalam situasi yang genting komunikasi akan menjadi lebih singkat dan jelas. Namun, ketika situasi lebih tenang, anggota tim bisa berdiskusi lebih leluasa tentang strategi apa yang akan dipakai atau berbagi informasi yang tidak terkait dalam memenangkan permainan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. KOPASTA.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47.
- Bajari, A. (2015). Metode Penelitian Komunikasi. Simbiosis Rekatama Media.
- Cangara, H. (2019). Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Keempat. PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto, & Raharjo, M. (2016). Teori Komunikasi. Gava Media.
- Daryanto. (2019). Pola Komunikasi Dakwah Majelis Ta'lim Salafi Studi Kasus: Desa Talang Tinggi Bengkulu Selatan. Al-Munzir.
- Djamarah, S. B. (2018). Psikologi Belajar. Rineka Cipta.
- Hardjana, A. M. (2016). Ilmu Komunikasi. PT. Remaja Rosdakarya.
- Koesomowidjojo, S. R. M. (2021). Dasar-dasar Komunikasi. Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Kurniawan, & Drajat Edy. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan. CV. AE Media Grafika.
- Moleong, L. J. (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2015). Komunikasi Bisnis : Peran Komunikasi Interpersonal Dalam Aktivitas Bisnis. PT Buku Seru.
- Panuju, R. (2018). Pengantar Studi Ilmu Komunikasi (Komunikasi sebagai Kegiatan Komunikasi sebagai Ilmu). Prenadamedia Group.
- Rachmawati. (2022). Strategi Komunikasi Kelompok Antar Pemain Game Online Player Unkown's Battleground Pada Kelompok Top. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya*, 1, 516.
- Ridoi, M. (2018). Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana. Maskha.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Game Mobile Learning. Ahlimedia Book.
- Satori, D., & Komariah, A. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Alfabet.
- Situmeang, Y. C., Sarwoko, T. A., & Maida, S. T. (2022). Analisis Pola Komunikasi Kelompok Squad Hunter Glory Dalam Game PUBG Mobile. *Ilmu Komunikasi*, 1, 51.
- Sudaryono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.