

STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS VIRTUAL GIM PUBG MOBILE BnW ESPORTS

Fathan Syafiq Naufal¹, Luluatu Nayiroh², Made Panji Teguh Santoso³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas
Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat

E-mail : fathansyafiq04@gmail.com, Luluatunayiroh@fisip.unsika.ac.id,
made.santoso@staff.unsika.ac.id

ABSTRAK

Interaksi sosial tentunya dapat membangun relasi pertemanan secara *virtual* dan membangun sebuah komunitas *virtual* yang bisa menghasilkan kebudayaan. Tentunya interaksi yang terjadi di dunia maya berbeda dengan interaksi di kehidupan nyata, apalagi interaksi dengan komunitas *virtual* yang terjadi di dalam *gim*, karena interaksi yang terjadi di dalam dunia *virtual* tentu memiliki bahasa atau istilah tertentu yang sulit untuk dimengerti oleh orang yang tidak melakukan interaksi secara *virtual* dan memainkan *gim* pubg. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah computer-mediated communication (CMC). Penelitian ini berfokus pada interaksi sosial serta budaya yang terjadi di dalam komunitas *virtual* BnW *E-Sports* dalam *gim* PUBGM. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis interaksi serta budaya yang ada di komunitas *virtual* BnW *E-Sports* dan hasil-hasil dari percakapan antar anggota komunitas BnW *E-Sports* tersebut apakah ada istilah bahasa yang terbentuk didalamnya ketika berinteraksi secara *virtual*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode netnografi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipan, wawancara serta dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa interaksi sosial di dalam komunitas BnW *E-Sports* berperan dalam membangun kekompakan dan strategi selama permainan dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama serta istilah-istilah khusus dalam permainan seperti *loot*, *rush*, dan *revive*. Identitas komunitas BnW ini dibangun melalui partisipasi aktif dalam permainan, prestasi yang diraih, interaksi sosial, dan penggunaan strategi pemasaran yang efektif. Adapun fitur yang paling signifikan dalam memfasilitasi interaksi antara anggota komunitas BnW *E-Sports* adalah *voice chat*, meskipun *voice chat* sangat memfasilitasi komunikasi, fitur ini juga memiliki kontrol yang bisa membatasi interaksi dengan cara mematikan kontrol *voice chat*.

Kata Kunci : Interaksi Sosial, Komunitas *Virtual*, *Gim*, *E-Sports*, *Computer Mediated Communication (CMC)*, *Fitur*

A NETNOGRAPHIC STUDY ON THE VIRTUAL GAME COMMUNITY PUBG MOBILE BnW ESPORTS

ABSTRACT

Social interaction can of course build virtual friendship relationships and build a virtual community that can produce culture. Of course, interactions that occur in the virtual world are different from interactions in real life, especially interactions with virtual communities that occur in games, because interactions that occur in the virtual world certainly have certain language or terms that are difficult for people who do not interact directly to understand. virtual and play pubg games. The theory used in this research is computer-mediated communication (CMC). This research focuses on the social and cultural interactions that occur in the BnW E-Sports virtual community in the PUBGM game. This research aims to analyze the interactions and culture that exist in the BnW E-Sports virtual community and the results of conversations between members of the BnW E-Sports community, whether there are language terms that are formed in them when interacting virtually. This research is qualitative research using netnography methods. Data collection techniques were carried out by means of participant observation, interviews and documentation. The results of this research explain that social interaction within the BnW E-Sports community plays a role in building cohesiveness and strategy during the game by using Indonesian as the main language as well as special terms in the game such as loot, rush, and revive. The BnW community identity is built through active participation in games, achievements achieved, social interaction, and the use of effective marketing strategies. The most significant feature in facilitating interaction between members of the BnW E-Sports community is voice chat. Even though voice chat really facilitates communication, this feature also has controls that can limit interaction by turning off voice chat controls.

Keywords: *Social Interaction, Virtual Community, Games, E-Sports, Computer Mediated Communication (CMC), Features*

PENDAHULUAN

Graphic Index Mapping (GIM) video sekarang tidak hanya sebatas untuk aktivitas hiburan semata. Karena, sekarang *gim* dapat melibatkan aspek sosial, kompetitif, kreatif, dan pembelajaran. Bermain *gim* seringkali melibatkan interaksi sosial dengan pemain lain, terutama dalam *gim* yang berbasis online seperti *gim PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* (Ardianto, 2022). Dalam *PUBGM* pemain dapat berkolaborasi dalam tim, berkomunikasi melalui fitur-fitur yang telah disediakan dalam *gim PUBGM* atau bergabung dalam komunitas *daring* seperti komunitas BnW *E-SPORTS*. Komunitas BnW *E-SPORTS* ini berjumlah 30 anggota. Alasan peneliti memilih komunitas BnW *E-SPORTS* ini dibandingkan dengan komunitas-komunitas lain yang ada di dalam *gim PUBGM* itu dikarenakan komunitas BnW *E-SPORTS* ini memiliki struktur sosial yang jelas, mulai dari pendiri komunitas BnW *E-SPORTS*, sekretariat BnW *E-SPORTS* yang dimana bertugas untuk mencatat uang kas yang ada di dalam komunitas BnW *E-SPORTS* serta intensitas latihan para anggota komunitas BnW *E-SPORTS* (Hasil Observasi).

Interaksi sosial tentunya dapat membangun relasi pertemanan secara *virtual* dan membangun sebuah komunitas *virtual* yang bisa menghasilkan kebudayaan. Tentunya interaksi yang terjadi di dunia maya berbeda dengan interaksi di kehidupan nyata, apalagi interaksi dengan komunitas *virtual* yang terjadi di dalam *gim*. Karena, interaksi yang

terjadi di dalam dunia *virtual* tentu memiliki bahasa atau istilah tertentu yang sulit untuk dimengerti oleh orang yang tidak melakukan interaksi secara *virtual* dan memainkan *gim pubg*. Bahasa atau istilah ini bisa membentuk sebuah kebudayaan yang terjadi di ruang lingkup komunitas *virtual BnW E-Sports*. Istilah bahasa *Pubg* sebagai contoh "*Looting*" yang artinya aktifitas mengumpulkan beragam jenis item, seperti armor, senjata, helm, peluru, dan lain sebagainya (Hasil Observasi).

Interaksi peneliti dengan komunitas BnW *E-SPORTS* ini melalui media *Whatsapp* grup, *Instagram* serta *Gim PUBGM* melalui fitur-fitur yang sudah disediakan. Komunitas *virtual* ini terbangun karena kesadaran masing-masing *individu* atas minat dan hobi yang sama antar anggota. Pada mulanya para anggota komunitas *virtual* ini bermain sendirian (*Solo Player*) dalam *Random Squad* (bermain secara acak dengan player lainnya). Pasca bermain secara *solo player* dalam *random squad*, komunitas *virtual* ini menjalin silaturahmi untuk mengenal satu sama lain dan sering main bareng, sampai pada akhirnya para komunitas ini menyadari bahwa mereka bergabung dalam *WhatsApp* grup komunitas *maabar* yang sama. Dalam grup *maabar* ini berisikan orang-orang secara acak dari berbagai daerah, tujuan dari grup *maabar* ini untuk menjalin silaturahmi sesama anggota komunitas yang lain sehingga nantinya bisa main bareng dalam satu tim. Sampai pada akhirnya berawal dari bermain sendiri secara acak hingga mendapatkan teman

baru yang memiliki minat, hobi dan ketertarikan yang sama. Kemudian, para *player* ini membentuk sebuah komunitas baru untuk bisa menampung orang-orang yang mempunyai minat, hobi dan ketertarikan yang diberi nama BnW *E-SPORTS*. Berjalanannya waktu BnW *E-SPORTS* membuka rekrutan baru via grup *Whatsapp* dan via media *Instagram* untuk *player* yang ingin mendaftar dan bergabung ke BnW *E-SPORTS*. Anggota baru datang dari berbagai wilayah, termasuk Jawa Barat, Jawa Timur, Kalimantan Barat, dan daerah lainnya.

Perkembangan *esport* di Indonesia telah mengalami kemajuan yang pesat dan mengesankan, termasuk salah satunya *gim* *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBG)*. *PUBGM* adalah *gim* daring berjenis *battle royal* yang dikembangkan oleh Brendan Greene. *Gim daring* ini secara resmi dirilis secara *global* dalam versi *mobile* pada bulan Maret 2018. Perkembangan teknologi pada zaman globalisasi semakin cepat membuat banyaknya perubahan teknologi, salah satunya yaitu *gim* online. *Gim daring* adalah sebuah jenis permainan elektronik yang terhubung dengan internet dan dapat dimainkan melalui berbagai perangkat seperti komputer, handphone, tablet, laptop, dan perangkat *gim* lainnya. *Gim* ini bersifat multiplayer, artinya dapat dimainkan oleh banyak pengguna secara bersamaan. (Akbar, 2020).

Perkembangan *gims* di Indonesia tentunya membuka peluang bagi pemain *gim* (*gimrs*) untuk bermain lebih serius (*kompetitif*) terhadap *gim*

PUBGM. *Electronic Sport* menggiring *Gimrs* untuk mencapai *status* pemain profesional atau yang kerap kali disebut *pro-player*. Audi E.Prasetio (2017) mengutarakan bahwa *electronic sport* merupakan olahraga yang menggunakan *gim* sebagai bidang kompetitif utama (Kurniawan, 2019). Biasanya olahraga selalu dianggap sebagai kegiatan fisik yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran, namun *Esport* dianggap sebagai bentuk kompetisi olahraga elektronik yang dilakukan secara daring (online) dengan melibatkan pemain dari berbagai belahan dunia. *Esport* menggabungkan elemen permainan video game dengan kompetisi dan komunitas yang aktif, dan seringkali melibatkan pemain profesional yang bersaing untuk memenangkan hadiah dan pengakuan. Perkembangan *electronic sport* di Indonesia mulanya terbentuk sebuah organisasi di bawah Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) pada 2013, yaitu IeSPA (Indonesia *ESport Association*)(Iespa, 2018).

Bigetron adalah salah satu tim *E-Sports* dari Indonesia yang sekarang merubah nama menjadi Red Villains berhasil menjuarai PINC pada 2018, Oleh karena itu, tim BTR menjadi perwakilan Indonesia di Dubai untuk berpartisipasi dalam turnamen PMSC 2018. Prestasi BTR *E-Sports* sebagai perwakilan Indonesia di Dubai telah menginspirasi para pemain *gim* *PUBGM* untuk membentuk komunitas dan tim *E-Sports* dengan bermimpi

ingin menjadi *pro player* dan berpartisipasi di acara nasional maupun internasional PUBGM.

PlayerUnknown's Battlegrounds versi mobilnya telah meraih popularitas secara luas di pasar global, terutama di wilayah *Association of South East Asian Nations* (ASIA). Untuk permainannya, PUBG sendiri ada 100 pemain yang bersaing untuk meraih *Winner Winner Chicken Dinner* (WWCD). Pemain PUBG bisa memilih bermain dalam mode *solo* (sendiri), *duo* (berdua), atau *squad* (berempat). Jadi semua pemain akan berkumpul pada pulau kecil sebelum naik dan terjun dari pesawat. Kemudian, ketika sudah masuk dalam pesawat tempur para pemain terjuan menggunakan parasut untuk bisa turun di titik yang sudah ditandai. Setelah mendarat, para pemain perlu mencari perlengkapan seperti senjata, perlengkapan perang, peralatan medis, dan kendaraan melalui looting. (Firmansah, 2020). Pada sebuah *gim* online termasuk PUBGM memiliki fitur-fitur komunikasi yang disediakan di dalamnya, seperti *voice chat* yang berfungsi untuk melakukan komunikasi secara virtual sesama pemain *gim*, kemudian *chatbox* berguna untuk chatting tanpa harus kita berbicara, sedangkan *quick chat* merupakan fitur yang otomatis sudah disediakan oleh *gim* PUBGM tanpa kita harus berbicara ataupun mengetik.

Kepopuleran PUBGM tentunya sangat mengundang kaum-kaum milenial untuk bermain *gim* online ditambah lagi sekarang main *gim* bukan sekedar menghabiskan waktu saja melainkan sekarang dengan cara kita bermain *gim*

itu bisa menghasilkan dan bisa membawa bangga nama indonesia di kancah internasional atau nasional ketika sudah masuk ke dunia *pro-scene* atau ke dunia kompetitif PUBGM, terbukti pada tanggal 14 Mei 2023 cabor PUBGM meraih medali emas dalam ajang olahraga *Southeast Asian Games 2023 (SEA GAMES)* di Kamboja (Nurhapy, 2023).

Gim PUBG MOBILE terdapat beberapa fitur yang mendukung komunikasi virtual serta interaksi bersama para pemain lainnya, seperti *Quick Chat*, *Chatbox*, dan *Voice Chat* (mikrofon). *Quick Chat* ini merupakan fitur yang telah disediakan *gim* pubgm yang berguna untuk menyampaikan pesan melalui kata kata yang otomatis sudah ada di *gim* pubgm itu sendiri, sedangkan *Chatbox* ini adalah fitur yang berguna untuk mengetik pesan apa yang ingin kita sampaikan ke teman kita disaat ingame, lalu untuk *Voice Chat* ini merupakan fitur yang berguna untuk kita mengobrol secara *voice to voice* disaat ingame. Dari fitur-fitur tersebut para pemain/komunitas BnW bisa berinteraksi secara *intens* diruang lingkup virtual dan dari interaksi itu lama kelamaan akan menjadi sebuah kebiasaan yang menghasilkan suatu kebudayaan bagi para komunitas BnW. Maka dari itu penelitian ini berfokus pada interaksi sosial serta budaya yang terjadi di dalam komunitas virtual BnW *E-SPORTS* dalam *gim* PUBGM. Berdasarkan latarbelakang tersebut peneliti tertarik untuk menganalisis tentang interaksi serta budaya yang ada di komunitas *virtual* BnW *E-SPORTS* serta

hasil-hasil dari percakapan antar anggota komunitas BnW *E-SPORTS* tersebut apakah ada istilah bahasa yang terbentuk didalamnya ketika berinteraksi secara *virtual*. Maka untuk itu penelitian yang dilakukan oleh peneliti berjudul “Studi Netnografi Pada Komunitas *Virtual Gim Pubg Mobile BnW E-Sports*”.

METODE PENELITIAN

Dalam kajian ini, penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode netnografi. Menurut Robert V Kozinets dalam bukunya yang berjudul *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Netnografi adalah studi yang berfokus memahami ruang siber yang didalamnya ada orang-orang yang berinteraksi satu sama lain dan mampu membentuk budaya dan sistem masyarakat tersendiri. Oleh karena itu, metode risetnya berbasis penelitian observasional dimana peneliti tidak sekedar bergabung pada suatu komunitas virtual namun turut aktif berpartisipasi juga. Penelitian ini menggunakan Aplikasi *PUBG & WhatsApp* sebagai *field* (daerah penelitian), dan BnW *E-Sports* lokasisebagai komunitasnya (Steeve A. J. Muntu, Joanne Pingkan. M. Tangkudung, 2021).

Menurut Kirk dan Miller, penelitian kualitatif merupakan suatu warisan budaya khusus dalam ilmu sosial yang secara mendasar mengandalkan pengamatan manusia di wilayahnya sendiri dan interaksi dalam diskusi serta terminologi. (Moleong, 2002). Objek penelitian kualitatif memiliki sifat alamiah dan berada dalam setting

alami, sehingga metode penelitian ini dapat disebut metode naturalistik. Objek alami ini yaitu objek yang apa adanya dan tidak memanipulasi oleh peneliti, sehingga cenderung tidak berubah (Putri, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Informan

Dalam penelitian ini, peneliti memilih informan sebanyak 5 diantaranya, Dika Manajer tim BnW, Adrian Co-Lead tim BnW, Zeta anggota komunitas BnW, Iqbal anggota komunitas BnW, serta Ayane anggota komunitas BnW.

Interaksi Sosial Anggota Komunitas BnW *E-Sports* pada *Gim PUBGM*

Interaksi sosial dalam komunitas BnW *E-Sports* sangat penting untuk membangun kekompakan dan koordinasi selama bermain game. Berdasarkan wawancara dengan beberapa anggota komunitas, seperti Adrian, Zeta, Ayane, dan Iqbal, terlihat bahwa anggota komunitas menggunakan berbagai cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Anggota komunitas BnW *E-Sports* menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama untuk berinteraksi. Hal ini disebabkan oleh keberagaman latar belakang anggota yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia.

Membangun Identitas di Lingkungan Virtual

Membangun identitas di lingkungan *virtual* dalam komunitas BnW *E-Sports* melibatkan berbagai strategi, mulai dari partisipasi aktif dan peran dalam komunitas, relasi dan komunikasi yang baik, hingga strategi pemasaran dan

branding yang efektif. Penggunaan nama dan identitas virtual, serta menunjukkan prestasi dan menjaga citra profesional, juga merupakan aspek penting dalam membangun identitas yang kuat dan dihormati. Melalui upaya-upaya ini, anggota komunitas BnW *E-Sports* dapat menciptakan identitas yang mencerminkan keahlian, komitmen, dan nilai-nilai positif mereka dalam dunia *e-sports*.

Fitur-Fitur Teknologi yang Memfasilitasi atau Membatasi Interaksi dan Komunikasi antara Anggota Komunitas

Dalam komunitas BnW *E-Sports*, teknologi berperan dalam memfasilitasi dan membatasi interaksi serta komunikasi antara anggota. Salah satu fitur yang paling signifikan dalam memfasilitasi interaksi antara anggota komunitas BnW *E-Sports* adalah *voice chat*. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara langsung selama permainan, yang sangat penting untuk koordinasi dan strategi tim. Meskipun *voice chat* sangat memfasilitasi komunikasi, fitur ini juga memiliki kontrol yang bisa membatasi interaksi. Kontrol *voice chat* memungkinkan pemain untuk mematikan komunikasi suara, yang bisa menjadi penghalang jika anggota tim memilih untuk tidak berkomunikasi. Ini dapat menghambat koordinasi dan kerja tim, terutama dalam situasi yang membutuhkan komunikasi cepat dan efektif.

PEMBAHASAN

Pada sebuah penelitian kualitatif, analisis adalah tahap di mana seorang peneliti menafsirkan

hasil dari data observasi dan wawancara yang telah didapatkan. Dari analisis tersebut, akan dihasilkan beberapa penemuan mengenai proses komunikasi yang dilakukan anggota komunitas BnW *E-Sports* pada *gim PUBG Mobile* secara *virtual*.

Interaksi Sosial Anggota Komunitas BnW *E-Sports* pada *Gim PUBGM*

Computer Mediated Communication

(CMC) mencakup segala bentuk komunikasi antar individu atau kelompok yang saling berinteraksi melalui komputer dalam suatu jaringan internet (A.F Wood dan M.J Smith). Pembentukan hubungan dalam format CMC sering dianggap kurang optimal karena hanya menyediakan satu saluran utama untuk berinteraksi, yaitu teks. Griffin (2011) mengakui bahwa CMC memiliki keterbatasan dalam menyediakan saluran interaksi dibandingkan dengan komunikasi tatap muka (*face-to-face*), yang memiliki banyak saluran interaksi. Interaksi sosial dalam komunitas BnW *E-Sports* sangat penting untuk membangun kekompakan dan koordinasi selama bermain game. Berdasarkan hasil penelitian, anggota komunitas menggunakan berbagai cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa utama, mengingat keberagaman latar belakang anggota yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Selain itu, terdapat penggunaan istilah-istilah khusus dalam permainan *PUBG* yang telah menjadi bagian dari budaya komunikasi komunitas ini. Istilah-istilah seperti “rush”,

“scout”, “flank”, dan “backup” membantu dalam koordinasi selama permainan. Fitur-fitur teknologi dalam gim PUBGM, seperti voice chat dan mode squad, memfasilitasi komunikasi dan kerja sama tim.

Membangun Identitas di Lingkungan Virtual

Netnografi, seperti yang dikembangkan oleh Robert Kozinets, adalah bagian dari etnografi digital yang ditujukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kehidupan komunitas virtual dari sudut pandang peneliti. Identitas di dalam komunitas virtual dibangun melalui partisipasi aktif, prestasi yang diraih, interaksi sosial, dan penggunaan strategi pemasaran yang efektif. Identitas anggota komunitas BnW *E-Sports* dibangun melalui partisipasi aktif dalam permainan, prestasi yang diraih, interaksi sosial, dan penggunaan strategi pemasaran yang efektif. Informan Adrian membangun identitasnya melalui partisipasi aktif dan perannya sebagai co-leader. Keberhasilannya dalam berbagai turnamen dan pengelolaan tim menunjukkan dedikasi dan komitmen yang tinggi, yang secara signifikan memperkuat identitasnya dalam komunitas.

Kemudian Informan Ayane membangun identitas melalui partisipasi dalam turnamen dan branding di media sosial seperti TikTok. Dengan menonjolkan prestasi dan keterampilan dalam permainan, Ayane berhasil menarik perhatian banyak anggota komunitas dan pengikut di media sosial, yang memperkuat identitasnya sebagai pemain yang kompeten dan berpengaruh. Selain

itu, Dika sebagai manajer komunitas, memperkuat identitas komunitas melalui pengelolaan dan koordinasi tim serta strategi pemasaran yang efektif. Dengan mengatur berbagai kegiatan komunitas, seperti latihan dan turnamen, serta memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan komunitas, Dika berhasil membangun identitas yang kuat dan dikenal dalam komunitas BnW *E-Sports*.

Temuan ini sejalan dengan teori netnografi yang menyatakan bahwa identitas di dalam komunitas virtual dibangun melalui partisipasi aktif dan interaksi sosial. Partisipasi dalam turnamen, penggunaan media sosial, dan prestasi yang diraih membantu dalam membangun identitas yang kuat dan dikenal dalam komunitas.

Fitur-Fitur Teknologi yang Memfasilitasi atau Membatasi Interaksi dan Komunikasi antara Anggota Komunitas

Dalam era teknologi informasi, mode komunikasi yang kita jalani telah diperantarai Internet dan telah bergerak secara cepat menuju apa yang disebut dengan computer-mediated communication (CMC) atau komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith (2005) menyatakan bahwa CMC merupakan integrasi teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari, di mana interaksi antar manusia dimediasi oleh mesin, baik itu melalui komputer, smartphone, atau perangkat digital lainnya. Dalam komunitas BnW *E-Sports* pada gim PUBGM, fitur-fitur teknologi seperti *voice chat*, *text chat*, *mode squad*, dan *custom rooms* terbukti sangat efektif dalam memfasilitasi

komunikasi dan kerja sama tim. *Voice chat* memungkinkan komunikasi verbal langsung selama permainan, yang sangat penting untuk koordinasi dan strategi tim. Fitur ini memungkinkan anggota tim untuk memberikan instruksi, berbagi informasi tentang posisi musuh, dan mendiskusikan strategi secara real-time, meningkatkan efisiensi dan efektivitas tim dalam permainan.

Temuan ini sejalan dengan teori CMC yang menyatakan bahwa teknologi dapat memfasilitasi komunikasi antar anggota komunitas. Fitur-fitur seperti *voice chat* dan *mode squad* membantu dalam membangun koordinasi dan kerja sama tim yang efektif. *Voice chat* memungkinkan komunikasi verbal langsung yang sangat penting untuk koordinasi dan strategi tim, sementara *mode squad* memungkinkan anggota komunitas untuk bermain bersama dalam kelompok kecil, memperkuat kerja sama tim dan kohesi kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan jika teknologi berperan dalam memfasilitasi interaksi dan komunikasi antar anggota komunitas BnW *E-Sports* pada *gim PUBG Mobile* (PUBGM). Fitur-fitur seperti *voice chat*, *text chat*, *mode squad*, dan *custom rooms* memungkinkan anggota komunitas untuk berkomunikasi dan bekerja sama secara efektif, meskipun tidak berada di tempat yang sama. Interaksi sosial dalam komunitas ini tidak hanya

membantu membangun kekompakan dan koordinasi selama bermain game, tetapi juga membentuk identitas anggota melalui partisipasi aktif, prestasi yang diraih, dan strategi pemasaran yang efektif. Teori CMC membantu menjelaskan bagaimana anggota komunitas dapat beradaptasi dengan keterbatasan teknologi dan membangun hubungan interpersonal yang kuat melalui isyarat verbal dan temporal.

Penelitian ini juga menemukan jika fitur-fitur teknologi dapat membatasi interaksi jika tidak digunakan dengan bijak. Kontrol *voice chat* dan *mode solo*, misalnya, dapat menghambat aliran informasi dan mengurangi efektivitas kerja sama tim. Oleh karena itu, penting bagi anggota komunitas untuk memahami dan memanfaatkan fitur-fitur teknologi ini dengan bijak untuk memastikan komunikasi yang efektif dan harmonis. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mencerminkan relevansi teori CMC dalam konteks komunitas virtual, menunjukkan bahwa teknologi dapat mendukung dan memperkuat hubungan sosial dalam dunia digital, asalkan digunakan dengan tepat dan efektif.

Isi dari simpulan hendaknya merupakan jawaban atas pertanyaan dan tujuan penelitian. Simpulan dipaparkan dalam satu paragraf, bukan point-point, dan diungkapkan bukan dalam kalimat statistik. Simpulan dilengkapi dengan satu paragraf saran hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, H. (2020). *Penyuluhan Dampak Perilaku*

- Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal Volume, 1*(Nomor 2 Tahun 2020), 42–47.
- Ardianto, H. (2022). *Motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)*. Universitas Islam Riau.
- Firmansah, Y. A. (2020). *Apa Itu PUBG Mobile?* ESPORTSNEZIA.
<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>
- Iespa. (2018). *Sejarah Perkembangan*.
<https://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian E-Sport in the Current Sports Phenomenon. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Nurhapy, M. (2023). Tim PUBG Mobile Indonesia Raih Medali Emas SEA Games. *15 Mei 2023*.
<https://tekno.kompas.com/read/2023/05/14/23061707/tim-pubg-mobile-indonesia-raih-medali-emas-sea-games-2023?page=all>
- Putri, F. I. (2021). *POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DIMASA PANDEMI COVID-19 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola-Pola Komunikasi Komunitas Bright Up Indonesia)*. Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Steeve A. J. Muntu, Joanne Pingkan. M. Tangkudung, L. J. H. L. (2021). Studi netnografi pada media sosial instagram. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 1–8.