

Virtual Communication among Mobile Legends: Bang Bang Players through the In-Game Chat Feature among Adolescents in Telanaipura, Jambi City

Muhammad Azizul Hakim¹, Qatrun Nada²

azziok20@gmail.com, qatrunnada181200@gmail.com

¹Ilmu Komunikasi, Universitas Nurdin Hamzah

²Ilmu Komunikasi, Universitas Nurdin Hamzah

ABSTRACT

The rapid growth of team-based online games such as Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), which serve not only as entertainment but also as a space for virtual social interaction. This game, which requires coordination among five players on a single team, presents complex communication dynamics through its chat feature, yet it often faces technical obstacles as well as toxic communication. The purpose of this study is to examine the communication patterns of MLBB players in the chat column, specifically the forms of communicative interaction and the obstacles that arise during gameplay. This study employs the All-Channel Communication Pattern Theory, which views communication as an open process without hierarchical boundaries among team members. The methodology used is a descriptive qualitative approach, with data collection techniques including in-depth interviews, non-participant observation, and documentation. Informants were selected via purposive sampling, comprising 12 active MLBB players in the Telanaipura area of Jambi City. The research findings indicate that the communication patterns that emerge are dynamic and open, reflecting the characteristics of an All-Channel model with three forms of communication: dyadic (two-way) in the early phase of the game, triadic (three-way) in the middle phase, and global network (multi-directional) in the final phase. Communication barriers identified include technical constraints such as network instability (lag) and non-technical barriers such as toxic communication, including flaming, blaming, and sarcasm, which negatively impact focus, motivation, and team performance. This study underscores that effective and ethical communication is essential for fostering teamwork and creating a more positive gaming environment.

Keywords:

Communication Patterns; Mobile Legends Bang Bang; Virtual Communication

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan game online berbasis tim seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial virtual. Permainan yang menuntut koordinasi lima pemain dalam satu tim ini menghadirkan dinamika komunikasi yang kompleks melalui fitur chat, namun seringkali dihadapkan pada hambatan teknis maupun komunikasi toksik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pola komunikasi pemain MLBB pada kolom chat, khususnya bentuk-bentuk interaksi komunikasi serta hambatan yang muncul selama permainan berlangsung. Penelitian ini

Article History

Submitted: 2 April 2026

Revised: 8 May 2026

Published: 15 June 2026

Koresponden

**Muhammad Azizul
Hakim**

azziok20@gmail.com

menggunakan Teori Pola Komunikasi All Channel yang memandang komunikasi sebagai proses terbuka tanpa batasan hierarki antar anggota tim. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi nonpartisipatif, dan dokumentasi. Informan dipilih secara purposive sampling sebanyak 12 orang pemain aktif MLBB di kawasan Telanaipura, Kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang terbentuk bersifat dinamis dan terbuka, mencerminkan karakteristik All Channel dengan tiga bentuk komunikasi yaitu dyadic (dua arah) pada fase awal permainan, triadic (tiga arah) pada fase menengah, dan global network (banyak arah) pada fase akhir. Hambatan komunikasi yang ditemukan meliputi kendala teknis berupa ketidakstabilan jaringan (lag) serta hambatan nonteknis berupa toxic communication seperti flaming, blaming, dan sarkasme yang berdampak pada menurunnya fokus, motivasi, serta performa tim. Penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi yang efektif dan etis sangat diperlukan untuk mendukung kerja sama tim dan menciptakan lingkungan permainan yang lebih positif.

Kata Kunci:

Komunikasi virtual; Mobile Legends Bang Bang; Pola Komunikasi.

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial masyarakat, termasuk dalam ranah hiburan digital. Salah satu bentuk hiburan digital yang mengalami pertumbuhan pesat adalah *game online*, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial virtual yang memungkinkan komunikasi intensif antar individu. *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) adalah salah satu *game online* berbasis tim dengan skala pemain sangat besar. Data terkini menunjukkan bahwa MLBB memiliki lebih dari 1,5 miliar pengguna terdaftar dan sekitar 110 juta pemain aktif bulanan hingga tahun 2025, serta menempati peringkat sepuluh besar *game* seluler terpopuler di lebih dari 80 negara (Wikipedia, 2025). Popularitas ini menegaskan bahwa MLBB bukan sekadar fenomena hiburan, melainkan ruang sosial virtual yang layak dikaji secara serius.

Dalam permainan MLBB, lima pemain dalam satu tim harus berkoordinasi untuk menyusun strategi, mengambil keputusan, dan merespons dinamika permainan yang cepat serta kompetitif. *Game online* berbasis tim, khususnya, menuntut kerja sama, koordinasi, dan komunikasi efektif untuk mencapai tujuan bersama, menjadikan komunikasi elemen penting dalam proses permainan (Krupskyi et al., 2025). Kemampuan individu saja tidak cukup; diperlukan komunikasi efektif agar setiap anggota tim dapat berperan optimal. MLBB menyediakan berbagai fitur komunikasi seperti *in-game chat*, *quick chat*, dan *voice chat*, yang menjadi sarana utama pertukaran informasi dan strategi. Fitur *chat* berperan dalam koordinasi tim (Irwanto, 2023).

MLBB memiliki karakteristik yang berbeda karena keterbatasan peserta komunikasi tidak langsung bertatap muka dimana komunikasi berlangsung melalui seluler dengan tempo permainan yang lebih cepat. Komunikasi yang terjadi dalam permainan MLBB memiliki karakteristik komunikasi virtual, yaitu berlangsung secara tidak langsung, berbasis teks atau suara, serta dibatasi oleh kondisi teknis seperti jaringan internet dan waktu respons pemain (Dirgantara et al., 2023). Dalam permainan MLBB yang berlangsung cepat rata-rata 10-15 menit. Kondisi ini memaksa terwujudnya pola komunikasi All Channel yang lebih terpusat dan horizontal, di mana setiap pemain memiliki kesempatan setara untuk memulai inisiatif strategi tanpa melalui proses koordinasi. *Game online* dipahami sebagai bentuk komunikasi kelompok dalam lingkungan virtual. Lebih lanjut, Komunikasi virtual dalam Mobile Legends cenderung mengikuti pola sirkular, yaitu proses penyampaian pesan yang memungkinkan kedua pihak untuk bertukar fungsi secara bergantian (Riani Iskandar Batubara & Saragih, 2024).

Terjadi berbagai hambatan komunikasi, baik yang bersifat teknis maupun sosial dalam permainan MLBB. Hambatan teknis dapat berupa keterlambatan jaringan (*lag*) yang mengganggu kelancaran penyampaian pesan, sedangkan hambatan sosial dapat muncul dalam bentuk komunikasi negatif atau *toxic communication*. Fenomena *trash-talking* dan komunikasi negatif dalam MLBB yang dapat memicu konflik dan menurunkan performa pemain (Ambarwati et al., 2022). Tak jarang muncul penggunaan bahasa kasar, ejekan, dan saling menyalahkan antar pemain, yang berpotensi menimbulkan konflik dan menurunkan kualitas kerja sama tim. Bentuk perilaku *toxic* seperti *flaming*, *griefing*, dan *cyberbullying* dalam MLBB (Adriyana, 2022).

Komentar negatif dari satu pemain dapat memicu respons berantai dari pemain lain, yang kemudian dapat meningkat menjadi konflik tim secara menyeluruh. Pola sirkular ini menjelaskan mengapa komunikasi toksik dalam MLBB sering kali dimulai dari komunikasi dyadic (dua arah) yang gagal, kemudian meluas menjadi konflik global network (banyak arah). Penelitian menunjukkan bahwa komunikasi toksik dalam MLBB sering bermula dari komunikasi *dyadic* yang gagal misalnya, dua pemain saling menyalahkan, kemudian meluas menjadi konflik *global network* di seluruh tim (Alrizky et al., 2025). Respons spontan antar dua pemain misalnya *tank* dan *jungler* atau ketika tiga pemain berkoordinasi untuk *ganking*, sementara *global network* terjadi saat seluruh tim merespons *late game team fight*. Setiap fase permainan akan terabaikan. Fenomena ini membentuk pola komunikasi *dyadic* dan *triadic*.

Dalam kajian ilmu komunikasi, komunikasi dalam game online dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi kelompok dalam lingkungan virtual. Dalam konteks MLBB, identifikasi bentuk-bentuk komunikasi dyadic (dua arah), triadic (tiga arah), dan *global network* (banyak arah) tidak boleh sekadar diposisikan sebagai bagian dari komunikasi kelompok. Dyads dan triads bukanlah sekadar konstruksi matematis, ini merupakan cara aktor sosial berelasi satu sama lain baik sebagai individu maupun sebagai unit sosial

(Rawlings et al., 2023). Dyads dan triads memiliki *structural signatures* yang khas dalam berbagai jenis interaksi sosial, termasuk dalam komunikasi digital (Felmlee et al., 2021). Oleh karena itu, dalam konteks MLBB, identifikasi bentuk-bentuk komunikasi dyadic (dua arah), triadic (tiga arah), dan *global network* (banyak arah) tidak boleh sekadar diposisikan sebagai bagian dari 'komunikasi kelompok' secara umum, melainkan harus dianalisis sebagai pola mikro yang membentuk struktur makro komunikasi tim

Remaja di Telanaipura, Kota Jambi, sebagai bagian dari masyarakat urban yang melek digital, menunjukkan tingginya partisipasi dalam permainan MLBB. Berdasarkan observasi awal, kolom *chat* dalam permainan menjadi arena utama komunikasi mereka, menggantikan fitur *voice chat* yang sering terkendala koneksi jaringan atau preferensi privasi. Kondisi geografis dan infrastruktur telekomunikasi di kawasan ini turut mewarnai hambatan komunikasi yang muncul. Dengan fokus geografis ini, penelitian tidak hanya menghasilkan temuan universal tentang pola komunikasi MLBB, tetapi juga menangkap kekhasan lokal yang dipengaruhi oleh kondisi sosial-ekonomi dan akses teknologi remaja di Telanaipura.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pola komunikasi pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang pada kolom *chat* di kalangan remaja Telanaipura, Kota Jambi. Penelitian ini berfokus pada identifikasi bentuk-bentuk interaksi komunikasi *dyadic*, *triadic*, dan *global network*, serta hambatan komunikasi yang muncul. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai dinamika komunikasi virtual dalam MLBB, sekaligus menegaskan pentingnya komunikasi yang efektif dan etis dalam mendukung kerja sama tim serta menciptakan lingkungan permainan yang lebih positif.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam fenomena komunikasi yang terjadi di antara pemain game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) pada kolom chat selama permainan berlangsung. Penelitian ini difokuskan pada pola komunikasi pemain MLBB yang terjadi melalui fitur komunikasi dalam permainan, khususnya *in-game chat* dan *voice chat*. Subjek penelitian adalah pemain aktif MLBB yang secara rutin terlibat dalam permainan dan menggunakan fitur komunikasi tersebut, dengan rincian profil informan yang ditentukan berdasarkan jenjang peringkat (*rank*) dalam permainan. Pemilihan berdasarkan *rank* (mulai dari Elite hingga Mythic) dilakukan karena tingkat kedewasaan bermain, pemahaman strategi, serta kecenderungan komunikasi toksik diketahui memiliki korelasi dengan pengalaman dan level permainan pemain. Kategori usia informan (15-25 tahun) juga menjadi pertimbangan mengingat fokus penelitian pada kalangan remaja di Telanaipura. Objek penelitian adalah proses interaksi serta pola

komunikasi yang terbentuk selama permainan berlangsung. Penelitian dilaksanakan Maret hingga Mei 2024, untuk memperoleh kondisi komunikasi pemain.

Teknik pengambilan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sukmawati et al., 2023). Adapun kriteria informan yang ditetapkan meliputi pemain MLBB yang aktif bermain minimal tiga kali dalam seminggu, memiliki pengalaman menggunakan fitur *chat* atau *voice chat*, serta bersedia memberikan informasi terkait pengalaman komunikasi mereka selama permainan. Jumlah informan dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 12 orang pemain, yang terdiri dari 8 informan utama (pemain aktif dengan pengalaman bermain lebih dari satu tahun) dan 4 informan pendukung (pemain dengan pengalaman bermain 6-12 bulan). Penentuan informan kunci (*key informan*) merupakan pemain yang memiliki intensitas komunikasi tinggi dalam permainan, seperti pemain yang sering berperan sebagai *shotcaller* atau inisiator strategi dalam tim agar memberikan informasi yang lebih kaya dan komprehensif mengenai dinamika komunikasi dalam tim.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas komunikasi pemain pada kolom *chat* selama permainan berlangsung untuk memahami konteks dan pola interaksi yang terjadi dan bersifat observasi nonpartisipatif. Pendekatan nonpartisipatif dipilih untuk menghindari potensi bias yang dapat muncul apabila peneliti turut serta dalam dinamika permainan, serta untuk menjaga objektivitas dalam pencatatan pola komunikasi yang terjadi secara alami. Wawancara mendalam dilakukan guna memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, serta pandangan pemain terkait komunikasi dalam permainan MLBB. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa tangkapan layar (*screenshot*), catatan percakapan, atau dokumen lain yang relevan dengan proses komunikasi yang diteliti.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*) (Miles et al., 2014). Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, serta menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan dengan menginterpretasikan temuan penelitian secara sistematis untuk memperoleh gambaran mengenai pola komunikasi pemain MLBB serta hambatan komunikasi yang muncul selama permainan berlangsung. Triangulasi yang diterapkan adalah triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan dan memverifikasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda (Deepublish, 2025). Data hasil observasi aktivitas komunikasi dalam kolom *chat* MLBB dibandingkan dengan hasil wawancara mendalam

dari informan kunci dan informan pendukung, serta diperkuat dengan data dokumentasi berupa tangkapan layar percakapan.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang terbentuk di antara pemain Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) bersifat dinamis dan terbuka. Setiap anggota tim memiliki kesempatan yang relatif sama untuk menyampaikan pesan, baik berupa informasi kondisi permainan, instruksi strategi, maupun respons terhadap situasi yang sedang berlangsung. Pola komunikasi ini mencerminkan karakteristik pola komunikasi *All Channel*, di mana tidak terdapat pusat komunikasi yang dominan dan seluruh anggota tim dapat berinteraksi secara langsung satu sama lain. Kondisi tersebut memungkinkan terjadinya pertukaran informasi yang cepat dan fleksibel, yang sangat dibutuhkan dalam permainan berbasis tim dengan tempo permainan yang tinggi. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa pola komunikasi terbuka memiliki konsekuensi ganda: di satu sisi memfasilitasi koordinasi yang efisien, namun di sisi lain juga membuka peluang lebih besar bagi munculnya komunikasi negatif ketika tidak dikelola dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi nonpartisipatif selama periode Maret-Mei 2024, ditemukan bahwa frekuensi kemunculan ketiga pola komunikasi tersebut sangat dipengaruhi oleh fase permainan. Pada fase awal (*early game*, menit 0-5), komunikasi dyadic mendominasi karena pemain cenderung fokus pada tanggung jawab masing-masing di jalur. Memasuki fase menengah (*mid game*, menit 6-12), komunikasi triadic mulai meningkat seiring dengan meningkatnya frekuensi pergerakan tim untuk *ganking* dan pengambilan objektif. Pada fase akhir (*late game*, menit 13-18 ke atas), komunikasi global network menjadi paling intens, terutama ketika tim menghadapi tekanan atau peluang penentu kemenangan.

Temuan tentang pentingnya komunikasi triadic dalam MLBB mendapatkan penguatan teoretis yang kuat dari penelitian terkini. Struktur triadik dalam jaringan sosial, terutama triads dengan dua hubungan positif dan satu hubungan negatif memainkan peran penting dalam kestabilan sosial suatu kelompok (Pham et al., 2022). Penelitian ini, yang menggunakan data dari ribuan pemain *massive multiplayer online game*, menemukan bahwa individu cenderung membentuk aliansi triadik untuk *social balancing*, yaitu mengurangi ketegangan sosial yang muncul dari interaksi dyadic yang tidak seimbang. Dalam konteks MLBB, temuan ini menjelaskan mengapa komunikasi triadic sering muncul sebagai respons terhadap konflik dyadic. Sebagai contoh, ketika dua pemain terlibat pertikaian di kolom chat (*dyadic conflict*), pemain ketiga sering masuk ke dalam percakapan (membentuk triadic) untuk menengahi, memihak, atau justru memperkeruh situasi. Pembentukan triad dalam situasi ini dapat dijelaskan sebagai

upaya untuk mencapai *social balance* kelompok secara kolektif berusaha meredakan atau mengelola ketegangan interpersonal.

Efektivitas komunikasi dalam permainan MLBB tidak selalu berjalan optimal. Salah satu hambatan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kendala teknis, khususnya ketidakstabilan jaringan internet yang menyebabkan keterlambatan penyampaian pesan atau bahkan terputusnya komunikasi antar pemain. Kondisi ini dapat menghambat proses koordinasi dan berpotensi menimbulkan kesalahpahaman dalam pengambilan keputusan.

"Pernah saya kasih instruksi 'lord' lewat chat, tapi karena lag, pesannya baru keluar pas lord udah mati. Akhirnya tim pada bingung, ada yang push, ada yang back, malah kalah." (Informan Kunci 2, Rank Mythic)

Hambatan teknis ini merupakan karakteristik inheren dari komunikasi virtual yang termediasi di mana infrastruktur jaringan menjadi faktor penentu kelancaran interaksi. Dalam konteks geografis penelitian di Telanaipura, kondisi infrastruktur telekomunikasi yang belum sepenuhnya merata menjadi tantangan tersendiri bagi pemain dalam membangun koordinasi tim yang efektif.

Toxic communication atau komunikasi toksik dalam game online merujuk pada pola interaksi yang mengandung unsur-unsur negatif seperti agresi verbal, penghinaan, *bullying*, dan perilaku destruktif lainnya yang bertujuan menyakiti atau mendominasi lawan bicara. Dalam analisis ditemukan bahwa *toxic* jarang terjadi pada *all chat* (komunikasi antar tim lawan) dan sebagian besar berasal dari konflik internal dalam satu tim (*in-fighting*).

Gambar 1. Chat Toxic



Sumber: <https://images.app.goo.gl/JXQRwuDHbDjQBDOP7>

Mayoritas komunikasi toksik yang teramati dalam kolom chat MLBB justru terjadi antar pemain dalam satu tim, bukan dengan tim lawan. Hal ini menunjukkan bahwa tekanan untuk memenangkan pertandingan dan perbedaan strategi sering menjadi pemicu utama konflik internal.

Tabel. 1 Bentuk dan Contoh Toxic Communication dalam MLBB

Bentuk Toksik	Deskripsi	Contoh Kutipan Chat	Dampak pada Tim
Verbal Aggression (Flaming)	Penggunaan kata-kata kasar, makian, atau hinaan langsung terhadap pemain lain	"Noob banget sih, mending uninstalls"; "Tank bego, gak pernah protect"	Menurunkan motivasi, memicu pembalasan agresi
Blaming (Menyalahkan)	Menuduh pemain lain sebagai penyebab kekalahan atau kesalahan tim	"Jungler gank amat, noob"; "Mid gak pernah rotasi"	Merusak kohesi tim, mengalihkan fokus dari solusi
Sarcasm/Cynicism	Komentar sarkastik yang merendahkan tanpa makian eksplisit	"Wah pro banget mainnya" (setelah rekan melakukan kesalahan)	Menciptakan ketegangan psikologis, <i>passive-aggressive</i>
Ping Spamming	Penggunaan sinyal/ping secara berlebihan untuk mengganggu atau mengejek	Memencet ping "Retreat" berulang kali di lokasi pemain yang sedang mati	Gangguan konsentrasi, kebisingan informasi
AFK/Passive Toxic	Tidak berpartisipasi secara aktif sebagai bentuk protes	Tidak merespons komunikasi tim, bermain di luar strategi kolektif	Menghancurkan koordinasi, menurunkan peluang kemenangan secara drastis

Tujuh faktor utama pemicu perilaku toksik dalam MLBB: AFK (*Away From Keyboard*), *feeder* (pemain yang sering mati), ketidakpatuhan pada *role*, tidak berpartisipasi dalam *team fight*, meremehkan lawan, ketidakpedulian pada tim, dan perilaku terlalu mendominasi (*overly bossy*) (Albab, 2025). Komunikasi toksik tidak hanya berdampak pada hubungan antar pemain, tetapi juga memengaruhi performa tim secara keseluruhan. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu informan. Pemain yang menjadi sasaran komunikasi negatif cenderung kehilangan fokus dan motivasi, sehingga kontribusinya dalam permainan menjadi tidak optimal.

"Pernah tim kami unggul jauh, tapi pas salah satu teman salah initiate, langsung pada ribut di chat. Akhirnya fokus buyar, malah kalah comeback. Padahal kalau diem aja pasti menang." (Informan Kunci 4, Rank Legend)

Salah satu temuan kritis dalam penelitian ini adalah adanya penerapan pola komunikasi *All Channel* pada MLBB. Di satu sisi, pola komunikasi terbuka tanpa hierarki memungkinkan setiap pemain berkontribusi dalam pengambilan keputusan kolektif

sebuah keharusan dalam permainan dengan tempo cepat yang menuntut respons spontan. Namun di sisi lain, keterbukaan yang sama justru menjadi saluran yang efisien bagi penyebaran perilaku toksik. Toksisitas dalam game online kompetitif sebagian besar berasal dari konflik internal tim (*in-fighting*), bukan dari komunikasi antar tim lawan (Lim et al., 2024). Dalam konteks pola *All Channel*, ketika satu pemain melontarkan komentar negatif, pesan tersebut langsung menjangkau seluruh anggota tim (*global network*) tanpa melalui filter atau *gatekeeper* apapun. Hal ini dapat memicu efek *contagion* di mana satu komentar negatif memicu serangkaian respons negatif lainnya.

Panduan strategi MLBB dari BoostRoom, komunikasi toksik mengganggu koordinasi tim melalui tiga mekanisme utama: (1) mencuri perhatian (*attention theft*), di mana energi kognitif pemain teralihkan dari permainan ke drama chat; (2) memecah koordinasi (*broken coordination*), di mana anggota tim gagal mencapai kesepakatan tentang waktu dan tempat berkumpul; dan (3) menciptakan keputusan impulsif (*impulsive decisions*), di mana pemain memaksakan strategi untuk membuktika sesuatu (BoostRoom, 2026). Meskipun pola komunikasi *All Channel* memiliki kerentanan terhadap penyebaran toksisitas, temuan penelitian juga mengidentifikasi berbagai strategi yang digunakan pemain untuk mengelola dan mengurangi dampak komunikasi negatif. Strategi-strategi ini mencerminkan kesadaran individu untuk mempertahankan interaksi yang sehat meskipun berada dalam lingkungan yang berpotensi toksik.

"Kalau ada yang mulai toxic, saya matikan chat-nya. Fokus ke permainan. Lebih baik komunikasi pakai ping aja daripada debat yang gak jelas." (Informan Pendukung 4, Rank Epic)

Teori Pola Komunikasi *All Channel* dalam konteks *game online* berbasis tim dengan menunjukkan bahwa pola komunikasi terbuka memiliki *dual effects*: meningkatkan efisiensi koordinasi sekaligus mempercepat penyebaran perilaku toksik. Temuan tentang peran komunikasi triadic sebagai mekanisme *social balance*. Sumber utama toksisitas dalam *game online* kompetitif adalah konflik internal tim (*in-fighting*), bukan komunikasi antar tim lawan. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi merupakan elemen kunci dalam menentukan keberhasilan kerja sama tim dalam permainan MLBB. Pola komunikasi *All Channel* yang teridentifikasi, meliputi bentuk dyadic, triadic, dan global network, memberikan ruang bagi partisipasi aktif seluruh pemain. Komunikasi triadic ditemukan memiliki peran penting sebagai mekanisme *social balance* dalam mengelola konflik dyadic.

CONCLUSION

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pola komunikasi pemain Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) di kalangan remaja Telanaipura membentuk pola *All Channel* yang bersifat dinamis dan terbuka, dengan tiga bentuk komunikasi utama yakni dyadic (dua

arah) pada fase awal permainan, triadic (tiga arah) pada fase menengah, dan *global network* (banyak arah) pada fase akhir. Pola All Channel terbukti memiliki *dual effects*, di satu sisi meningkatkan kecepatan koordinasi dan partisipasi aktif seluruh pemain, namun di sisi lain menjadi saluran yang efisien bagi penyebaran perilaku toksik karena tidak ada filter atau gatekeeper yang membatasi penyebaran pesan negatif ke seluruh anggota tim.

Hambatan komunikasi yang ditemukan meliputi hambatan teknis berupa ketidakstabilan jaringan internet (*lag*) yang khas di wilayah Telanaipura, serta hambatan nonteknis berupa *toxic communication* yang mencakup *flaming*, *blaming*, sarkasme, *ping spamming*, dan perilaku pasif toksik. Sumber utama toksisitas berasal dari konflik internal tim (*in-fighting*), bukan dari komunikasi dengan tim lawan, yang dipicu oleh faktor-faktor seperti AFK, feeder, ketidakpatuhan pada role, dan tidak berpartisipasi dalam *team fight*. Komunikasi toksik mengganggu koordinasi tim melalui *attention theft*, *broken coordination*, dan *impulsive decisions*, yang pada akhirnya menurunkan performa dan motivasi pemain.

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya aplikasi Teori Pola Komunikasi All Channel dalam konteks game online berbasis tim dengan mengungkap paradox bahwa keterbukaan komunikasi yang memfasilitasi koordinasi efisien sekaligus mempercepat penyebaran perilaku toksik. Penelitian ini juga memperkuat temuan bahwa komunikasi triadic berfungsi sebagai mekanisme social balance dalam mengelola konflik dyadic. Saran bagi pengembangan teori ke depan adalah perlunya mengintegrasikan konsep *toxic communication* sebagai variabel intervening dalam model pola komunikasi kelompok virtual, serta mengembangkan tipologi pola komunikasi yang lebih spesifik berdasarkan fase permainan dan tingkat toksisitas lingkungan.

Secara praktis, penelitian ini menyarankan agar pemain dan komunitas game menerapkan strategi pengelolaan komunikasi seperti positive mental attitude, mute chat saat menghadapi pemain toksik, serta melaporkan perilaku negatif melalui sistem yang tersedia. Bagi pengembang game, disarankan untuk menyediakan fitur deteksi dini pola komunikasi toksik berbasis *artificial intelligence*, *system commendation* untuk mendorong komunikasi positif, serta fitur *cooling-off period* bagi pemain yang terdeteksi melakukan *toxic communication* berulang. Bagi orang tua dan pendidik, pemahaman tentang dinamika komunikasi virtual ini penting sebagai dasar pendampingan remaja dalam menggunakan game online secara sehat dan etis. Penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas cakupan geografis dan jumlah informan, serta menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur korelasi antara pola komunikasi, tingkat toksisitas, dan performa tim secara lebih terukur.

REFERENCES

- Adriyana, I. (2022). *Perilaku Toxic Player Game Online (Studi Kualitatif Pada Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang-Bang)*.
- Albab, U. (2025). *Fenomena Toxic Behavior dalam Game Online Mobile Legends : Bang Bang di Kalangan Mahasiswa Universitas Sumatera Utara*.
- Alrizky, Z., Ramdhani, M., & Arindawati, W. A. (2025). PERILAKU TRASH-TALKING PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: (Etnografi Virtual pada Player Mobile Legends: Bang Bang). *Journal Publicuho*, 8(1), 26–38. <https://doi.org/10.35817/publicuho.v8i1.615>
- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 243–255. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>
- BoostRoom. (2026). *Toxic Teammates in MLBB: How to Still Win*. BoostRoom Blog. <https://boostroom.com/blog/toxic-teammates-how-to-still-win-the-match>
- Deepublish, P. (2025). *Triangulasi Data: Arti Penting, Jenis, Kelebihan*. https://penerbitdeepublish.com/information/triangulasi-data/amp/#Apa_Itu_Triangulasi_Data_dalam_Penelitian_Kualitatif
- Dirgantara, H. B., Lesmana Marselino, T., & Ery Kurniawati, Y. (2023). Kajian Literatur Kurikulum E-sport dan Perkembangan Industri Game. *KALBISCIENTIA Jurnal Sains Dan Teknologi*, 10(1), 7–13. <https://doi.org/10.53008/kalbiscientia.v10i1.1799>
- Felmlee, D., McMillan, C., & Whitaker, R. (2021). Dyads, triads, and tetrads: a multivariate simulation approach to uncovering network motifs in social graphs. *Applied Network Science*, 6(1). <https://doi.org/10.1007/s41109-021-00403-5>
- Irwanto, I. (2023). Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (IN-GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di Bandung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3702–3710.
- Krupskyi, O. P., Stasiuk, Y., & Kobchenko, A. (2025). *Communication Models in the Management of Digital Teams on the Example of E-Sports*. 2, 306–312. <https://doi.org/http://doi.org/10.32702/2307-2105.2025.6.69>
- Lim, E. H., Vungthong, S., & Trakulkasemsuk, W. (2024). *Trash-talking versus Toxicity : An Analysis of / All Chat Exchanges between Southeast Asian Players of an Online Competitive Game*. 0672 (June).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook. (No Title)*.
- Pham, T. M., Korbelt, J., Hanel, R., & Thurner, S. (2022). Empirical social triad statistics can be explained with dyadic homophylic interactions. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 119(6), 1–7. <https://doi.org/10.1073/pnas.2121103119>
- Rawlings, C. M., Smith, J. A., Moody, J., & McFarland, D. A. (2023). *Network Analysis:*

Integrating Social Network Theory, Method, and Application with R. Cambridge University Press.

Riani Iskandar Batubara, G., & Saragih, M. Y. (2024). Virtual Communication Patterns of Mobile Legends Gamers' Journalism in Youth Sarcasm Actions in Kisaran City, Asahan Regency. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 12(2), 157-166. <https://doi.org/10.37826/spektrum.v12i2.710>

Sukmawati, Salmia, & Sudarmin. (2023). Population, Sample (Quantitative) and Selection of Participants/Key Informants (Qualitative). *Edumaspul*, 7(1), 131-140.

Wikipedia. (2025). *Mobile Legends: Bang Bang*. Wikipedia.Org. <https://en.wikipedia.org/wiki/Moonton>