

MADHANGI: Jurnal Ilmu Komunikasi http://ojsfikom.mputantular.ac.id/index.php/fikom/index	
--	---

**ANALISIS POLA KOMUNIKASI KELOMPOK SQUAD HUNTER GLORY
DALAM GAME PUBG MOBILE**

**ANALYSIS OF GLORY SQUAD HUNTER GLORY COMMUNICATION
PATTERNS IN GAME PUBG MOBILE**

Yessu Chrismo Situmeang¹, Tri Adi Sarwoko^{*2}, Serepina Tiur Maida³

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mpu Tantular¹

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mpu Tantular²

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mpu Tantular³

*Email Korespodensi: triadi.sarwoko@gmail.com

ABSTRAK:	Info Artikel
Perkembangan teknologi mendorong bangkitnya industri kreatif berbasis teknologi komunikasi dan informasi, salah satunya adalah <i>game online</i> yang bergenre <i>battle royale</i> , <i>PlayerUnknown's Battleground (PUBG)</i> yang pada saat ini populer dimainkan di <i>smartphone</i> . Untuk memenangkan game tersebut dibutuhkan strategi yang tepat. Di dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian mengenai pola komunikasi yang terjadi di dalam sebuah kelompok, tepatnya pada kelompok pemain <i>game PUBG Mobile</i> . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi kelompok yang digunakan dalam permainan dari anggota – anggota <i>squad Hunter Glory</i> . Teori yang digunakan adalah teori pola komunikasi spiral dan linear. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif dengan metode pengumpulan data dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta studi kepustakaan. Hasil yang di dapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua pola komunikasi berbeda yang kelompok narasumber yaitu <i>squad Hunter Glory</i> lakukan, yakni pola komunikasi spiral dan pola komunikasi linear. Dapat dikatakan pola komunikasi spiral karena pesan informasi berasal dari semua masukan/pendapat semua anggota <i>Squad Hunter Glory</i> , sedangkan pola komunikasi linear karena pesan informasi/arahan berasal dari satu atau dua orang saja. Kedua pola komunikasi tersebut kelompok narasumber gunakan pada dua <i>Fase</i> dalam <i>game PUBG Mobile</i> yaitu saat <i>Fase-</i>	Riwayat Artikel: Diterima: 16 Agustus 2022 Direvisi: 7 Oktober 2022 Disetujui: 15 November 2022 Dipublikasikan: 30 November 2022

spawn island (titik awal berkumpul) dan *Fase In-Game* (permainan berlangsung).

Kata Kunci : Pola Komunikasi; *Hunter Glory*; *PUBG Mobile*; *Game*

ABSTRACT:

Technological developments encourage the rise of creative industries based on communication and information technology, one of which is an online game with the battle royale genre, PlayerUnknown's Battleground (PUBG) which is currently popularly played on smartphones. To win the game requires the right strategy. In this study, researchers conducted research on communication patterns that occur within a group, precisely in the group of PUBG Mobile game. This study aims to find out how the group communication patterns used in the game from members of the Hunter Glory squad. The theory used is the theory of spiral and linear communication patterns. The research approach used in this research is descriptive qualitative with data collection methods from observations, interviews, documentation and literature studies. The results obtained from this study indicate that there are two different communication patterns that the resource group, namely the Hunter Glory squad, does, namely spiral communication patterns and linear communication patterns. It can be said that the communication pattern is spiral because the information message comes from all inputs/opinions of all members of the Hunter Glory Squad, while the communication pattern is linear because the information/directive message comes from only one or two people. Both communication patterns were used by the resource group in two phases in the PUBG Mobile game, namely during the phase spawn island (the starting point for gathering) and the in-game phase (the game progresses).

Keywords: Communication Pattern, *Hunter Glory*, *PUBG Mobile Game*

PENDAHULUAN

Belakangan ini Internet bukan hanya sebagai alat komunikasi dan mendapatkan sekedar data, tetapi sudah mulai berkembang menjadi hiburan seperti *game online* (Gani, 2014). Internet sebenarnya bisa digunakan untuk bermain *game* saja. *Game* ini disebut pun *game online*. Permainan adalah bingkai tanpa akhir di mana permainan menarik pemain ke dalam peristiwa buatan manusia (pertempuran). Teknologi sekarang berkembang sangat pesat. Seiring berjalannya waktu, teknologi menjaga kreativitas dari waktu ke waktu. Teknologi berkembang, terutama di bidang komunikasi, karena kebutuhan informasi pribadi yang semakin meningkat. Para ahli terus mengembangkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan data individu.

Nyaris sepenuhnya yakin maka rutinitas kita tidak bisa melakukannya setiap hari dipisahkan berawal latihan komunikasi atau berbicara antara individu atau suatu kelompok yang lain. Bercakap adalah keterampilan yang kompleks secara bersamaan mencakup sebagian sudut pandang. Sudut-sudut tersebut bermacam-macam dan kemajuannya ini melibatkan perubahan dan perubahan dari waktu ke waktu, dengan tingkat berbagai perkembangan. Hal yang sama berlaku untuk kemajuan teknologi kini berkembang sangat pesat, bagaikan internet (Ahmad dan Alek, 2016).

Game atau dalam bahasa Indonesia disebut permainan (Soenarno, 2012:244), Dari zaman kuno hingga sekarang, menjadi semakin kompleks dengan perkembangan teknologi. Sampai saat ini, *game* sekadar tersedia di perangkat tertentu. Lingkungan *game* berkembang pesat dengan perkembangan teknologi yang selalu berubah, dari berbagai jenis konsol untuk *game* hingga berbagai sistem dan genre *game* yang terus berkembang. Perubahan permainan yang hanya bisa dimainkan secara offline. Dengan munculnya Internet, menjadi mungkin untuk bermain *online* dengan mudah tanpa batas waktu. *Game online*, khususnya *game mobile*, saat ini menjadi *game* yang paling disukai dan dimainkan oleh jutaan pengguna di seluruh dunia. *Game* itu sendiri mempunyai berbagai aturan yang dirancang agar dapat menetapkan batasan pada *game* dan membuat sejarah dalam *game*. Sebuah *game* dapat didefinisikan sebagai semacam permainan yang banyak pemain dapat mengunjungi melalui jaringan internet. Berdasarkan Rollings dan Adams (2010), *game online* dapat digambarkan selaku teknologi yang terdiri dari pada kategori permainan, proses untuk berinteraksi dengan pemain sebagai lawan dari contoh spesifik dalam permainan.

Menurut Rundengan interaksi dapat juga dilakukan dalam mengakses jaringan internet, sebagai media sosial yang berbentuk Instagram, Twitter, Facebook, , kemudian dengan *game online* yang berbentuk PUBG Mobile, Mobile Legend, Dragon Raja,. Yang banyak diakses oleh kalangan remaja. Berbagai jenis *game online* telah muncul. *Game* yang menggunakan koneksi internet disebut *game online*. *Game online* sangat diminati yakni *game* PUBG Mobile dan *online* Free Fire, sarana *game online* memiliki pengaruh yang besar pada ingatan manusia yang diserap oleh dua panca indera penglihatan dan pendengaran. *Game* ini memungkinkan pemain untuk membuat lis pertemanan, mengobrol teman secara daring , dan di periksa perkembangan dan perolehan *game*. (Becker, 2015:2).

Game online PUBG Mobile adalah salah satu *game* yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game* PUBG Mobile adalah *game* diterbitkan oleh Tencent. Tencent adalah vendor permainan video terbesar di dunia yang didirikan di China pada tahun 1998, sekaligus perusahaan yang bernilai secara finansial. CEO saat ini, Ma Huateng. PUBG Mobile secara resmi dipublikasikan oleh Tencent pada 26 Agustus 2017. Sampai saat ini PUBG Mobile bisa dimainkan pada perangkat smartphone atau handphone yang bersistem operasi iOS (iPhone) dan OS

adalah sistem operasi perangkat bergerak dan (*Android*). (Fauzi, 2019:62). Berikut dibawah ini merupakan logo atau gambar *game PUBG Mobile* yang tersebar di seluruh dunia.



Gambar 1. Logo Aplikasi *PUBG Mobile*
Sumber: (Huateng, 2022)

Gamer, sebutan untuk pemain *game* dalam *game online*, memungkinkan untuk berkomunikasi dengan pemain lain dalam sebuah *game online*. Komunikasi di dalamnya adalah strategi untuk memenangkan permainan yang dimainkan. Interaksi terjadi di mana saja, kapan saja, termasuk di dunia *game* yang lebih canggih dan lebih berpusat pada internet. *PUBG Mobile* atau biasa disebut *Player Unknown's Battlegrounds*, *PUBG Mobile* sendiri merupakan *game bergenre battle royale* dimana bisa memainkan *game* bergenre ini secara *online*. Pertama, *mode* permainan *PUBG Mobile* 3. Pertama-tama, *gamer* dapat bermain dalam *mode solo* (sendirian). *Mode* ini memiliki satu tujuan: berhasil bersaing dengan 100 pemain lain. Yang kedua adalah *mode duo* (dua) untuk dua pemain. Pemain dapat menghidupkan kembali atau menyembuhkan teman mereka yang jatuh. Ada 50 tim dalam *mode* ini. Yang ketiga adalah *mode* regu 4 orang (tim), dan ada 25 tim dalam *mode* ini. Ini juga merupakan permainan tiga pemain yang sama dengan pekerjaan sebelumnya. Kedua, *PUBG Mobile* menawarkan fitur chat ke pemain lain yang bermain. Juga mengobrol di saluran dengan pemain lain di seluruh kota. Dapat juga mengobrol dengan regu dan tim lain. Ketiga, adanya transaksi jual beli barang di toko-toko yang ada di *game online PUBG mobile*. Keempat, *game online PUBG Mobile* memiliki *voice chat* yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan tim berempat melalui *voice chat*. Dengan demikian, tidak perlu menghubungi atau bertemu tatap muka, tetapi dapat melakukan percakapan taktis melalui obrolan suara. Kelima, karakter setiap pemain berbeda-beda, dimulai dari karakter seperti *Carlo, Sarah, Victor, dan Andy*.

Menurut data yang dirilis oleh Echarts, pengguna *PUBG Mobile* menduduki peringkat #1 sebagai *game mobile* terpopuler di tahun 2022 berdasarkan jam bermain di tahun 2022. *PUBG Mobile* mengalahkan *game mobile* lainnya seperti *Mobile Legends: Bang Bang* dan *Free Fire*. *PUBG Mobile* menyalip *Garena Free Fire* dengan 4.500 penonton karena banyaknya turnamen di seluruh dunia. Statistik 2021 tidak termasuk Kejuaraan Dunia Seluler *PUBG* pada Januari 2022. Seri *PUBG Mobile Club Open* telah membuat *game* ini

semakin populer di seluruh dunia. PMCO 2022 diadakan di 14 wilayah, dengan India mencatat penonton terbesar dengan puncak 87.000. Pada tahun 2022, PUBG Mobile Campus Championship Indonesia 2022 paling menonjol di antara peringkat PUBG Mobile yang sedang tumbuh dengan puncak pemirsa 28.000. Dengan bertambahnya jumlah pengguna PUBG Mobile, aplikasi game ini tidak hanya untuk tujuan hiburan, tetapi digunakan untuk menjadi atlet esports di dunia game.



Gambar 2. jumlah pengguna aplikasi *game PUBG Mobile* periode 2022
Sumber: (Saputra, 2022)

Berarti untuk mencapai kemenangan tim/grup. Merujuk pada Jalaluddin Rakhmati, kelompok tidak bisa berbicara untuk semua kelompok orang. Orang-orang yang berkumpul di stasiun, yang mengantre di restoran, yang berbelanja di supermarket, orang-orang itu diberi nama. Komunikasi sendiri merupakan salah satu hal yang sangat berguna dalam kehidupan bermasyarakat. secara keseluruhan, bukan sebagai kelompok. Metode dimana kelompok dapat dikatakan sebagai kelompok mengharuskan setiap orang memusatkan pikirannya pada satu hubungan yang dapat disatukan. Singkatnya, kelompok ini memiliki arah (tujuan) dan organisasi (tidak hanya formal) dan interaksi sosial antara masing-masing anggotanya (Jalaluddin Rakhmat, 2012:141). Di PUBG Mobile sendiri, grup disebut squad, dan biasanya terdiri dari sekelompok individu yang berpikiran sama, saling berhubungan untuk merangkul keinginan semua anggota, saling memahami, dan menganggap anggota squad sebagai satu kesatuan squad. Meskipun setiap anggota mungkin memiliki peran yang berbeda (Mulyana, 2015:82).

TINJAUAN PUSTAKA

Pola Komunikasi

Menurut B. Fisher, pola atau model komunikasi adalah suatu persamaan yang mengabstraksikan dan menunjukkan salah satu keutuhan, sifat, komponen atau elemen penting dari suatu fenomena yang merupakan suatu model, model

yang dimaksud dimaksudkan untuk menjelaskan atau menjelaskan gambaran informal. menyiratkan teori. Model, di sisi lain, adalah teori yang lebih disederhanakan (Deddy Mulyana, 2015:132).

Fisher menunjukkan bahwa penyesuaian adalah peristiwa komunikasi umum yang dapat sangat meningkatkan peluang mewujudkan proses komunikasi. Efektivitas komunikasi, termasuk dalam konteks dan hubungan sosial komunikator dan komunikaor, lebih dalam lingkup kerangka acuan (Suryadi, 2014:266)

Menciptakan model komunikasi dapat berbagi keuntungan dengan para ilmuwan. Irving D.J. Bross menyatakan banyak manfaat dari pola. Jika pola awal tidak dapat ditebak, pola komunikasi memberikan kerangka acuan untuk memikirkan masalah. Pola menyarankan kesenjangan informasi yang tidak segera terlihat, dan efeknya dapat menyarankan tindakan yang tidak akan gagal. Dalam pemikiran Raymond S. Ross, pola komunikasi menunjukkan bagaimana seseorang memandang orang lain, berbeda dan lebih dekat; pola komunikasi memberikan kerangka acuan, menunjukkan kesenjangan informasi, mencari masalah daya tarik, dan menggunakan gambar ketika peluang tersedia. Atau gunakan simbol untuk mengekspresikan masalah dalam bahasa simbolik (Deddy Mulyana, 2015: 134,135).

Dalam pandangan Sereno dan Mortensen, model komunikasi adalah interpretasi yang tepat dari apa yang diperlukan untuk mencapai komunikasi. Model komunikasi mengabstraksikan semua karakteristik penting dan menghilangkan detail komunikasi yang tidak diperlukan dalam aktivitas komunikasi sehari-hari (Mulyana, 2016: 132). Secara teoritis, fungsi model komunikasi Wizenman dan Larry Barker antara lain: menggambarkan proses komunikasi, menunjukkan koneksi visual, dan memberikan bantuan dalam pendeteksian dan pemulihan komunikasi yang terhenti (Nurudin, 2016: 218).

Pola Komunikasi Linear

Kata linear bermakna lurus, yakni langkah langsung dari satu titik ke titik lain, yang juga berarti penyaluran informasi dari komunikator ke komunikaor sebagai titik tujuan. Dalam kegiatan komunikasi seperti ini umumnya dilakukan secara tatap muka, namun terkadang melalui media (Dasrun Hidayat, 2012:43).

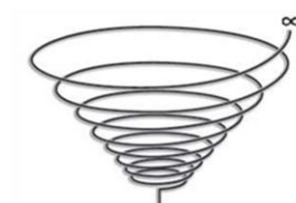
Salah satu asumsi model komunikasi linier adalah komunikator bersifat pasif dan menerima pesan apa adanya dan apapun yang datang dari komunikator. Pada saat yang sama, media massa sangat aktif dalam menyampaikan informasi/pesan. Kembali ke paradigma, paradigma tersebut memasukkan pola komunikasi linear yang disebut *stimulus-respon* (SR), singkatnya, media merespon sesuai dengan stimulus yang diterima. Ini juga berarti bahwa medium (pengirim stimulus) mengirimkan pesan yang pasti akan diterima oleh medium (respon). Respon hanya terjadi ketika stimulus dikirim, tidak ada respon jika tidak dikirim (Nurudin, 2016:219).

Pola Komunikasi Spiral

Menurut Nurudin (2016:238) dalam pola komunikasi spiral ini, komunikasi saat ini (ketika terjadi) dipengaruhi oleh komunikasi sebelumnya, dan informasi apa yang disampaikan sekarang akan mempengaruhi pertukaran selanjutnya. Proses komunikasi yang terjadi secara berurutan dapat saling mempengaruhi, yang dikenal sebagai pola/model spiral atau spiral. Model spiral (berakar dari kata *helix*) diperkenalkan oleh Frank Dance pada tahun 1967. Model ini juga dikenal sebagai Model Spiral Dance. Komunikasi, jelas merupakan proses yang dinamis, bukan linear.

Frank Dance pernah berkata: Adalah suatu kesalahan untuk berpikir bahwa proses komunikasi telah mengubah lingkaran banyak orang ke titik yang tepat di mana komunikasi dimulai. Bagian yang menjelaskan proses siklus ini tidak benar. "Dalam tari, proses komunikasi, seperti proses model komunikasi melingkar, dianggap salah karena diam dan hanya berputar pada titik-titik tertentu. Pada saat yang sama, proses komunikasi berlanjut.

Model komunikasi ini, atau model spiral, mencoba menggambarkan aspek komunikasi mana yang didasarkan pada proses komunikasi yang berubah. Pada dasarnya, proses komunikasi merupakan proses dinamis yang meluas hingga tak terhingga, seperti halnya proses perkembangan teknologi komunikasi. Frank Dance menawarkan teori dasar bahwa proses komunikasi dapat berubah dari proses kecil menjadi besar, kemudian bergerak dan berkembang (Nurudin, 2016:235). Gambaran pola atau model komunikasi heliks yang dikemukakan oleh Frank Dance adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Pola atau model komunikasi

Sumber:(Nurudin, 2016)

Proses komunikasi dimulai dari bawah dengan ukuran kecil dan bergerak ke atas hingga ujung yang tidak diketahui. Bagian yang sangat, sangat kecil itu mempengaruhi proses komunikasi sampai akhir. Sebagai contoh sederhana di tempat kerja, seperti karyawan baru (*fresh graduate*) yang baru saja mulai bekerja di industri. Karyawan tersebut masih belum memiliki keahlian kerja mula-mula, namun lama kelamaan ia melakukan interaksi sosial dengan karyawan yang sudah lama disana. Pengalaman bulan pertama mempengaruhi proses komunikasi serta pengalaman. Dan kemudian selama beberapa bulan ke depan, itu pasti akan berdampak pada proses komunikasi dan pengalaman karyawan. Tentu saja, dalam setahun, jika ada karyawan baru, karyawan itu

sudah cukup berpengalaman untuk mengajar. Proses ini terus berlanjut sampai tidak ada akhir.

Ini adalah pola atau model komunikasi terakhir dari proses komunikasi, yang juga dikenal sebagai pola Spiral atau Model helix. Namun, pola ini tidak berarti bahwa pola atau model sebelumnya (linier dan melingkar) buruk. Model spiral sendiri lahir sebagai kritik terhadap pola linear dan melingkar, dan tanpa pola linear dan melingkar tidak akan ada proses spiral.

Teori Pencapaian Kelompok (*Group Achievement Theory*)

Menurut Daryanto & Muljo Rahardjo (2016:104), Menurut Daryanto & Muljo Rahardjo (2016:104), teori umum kelompok berdasarkan konsep interaksi memiliki kelemahan teoritis tertentu. Oleh karena itu, ia mengajukan teori berdasarkan *variabel media*, *input* dan *output* kelompok. Selain itu, teori mencakup faktor berikut ini :

1. Masukan anggota (*Member input*):
 - a. Interaksi sosial merupakan perilaku khusus karena membutuhkan minimal 2 orang akan menyelesaikannya. (Stogdill) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah situasi di mana A menanggapi B dan B menanggapi A sedemikian rupa sehingga tanggapan mereka saling menguntungkan. Contoh: A mengancam B, B mengundurkan diri. Interaksi dengan demikian mencakup aksi dan reaksi, yang disebut Stogdill sebagai konsekuensi aksi (kinerja).
 - b. Harapan Menggunakan teori belajar (teori stimulus timbal balik), Stogdill mendefinisikan harapan sebagai: kesediaan untuk menerima penguatan. Harapan adalah fungsi dari kekuatan pendorong, perkiraan apakah hasilnya menyenangkan atau tidak, dan kemungkinan bahwa hasil itu benar akan terjadi.
 - c. Hasil dari tindakan tersebut di sini terkait dengan kelompok dan merupakan bagian dari interaksi, seperti: kerjasama, perencanaan, evaluasi, komunikasi, pengambilan keputusan, dll, adalah aktor dalam posisi (julukan) sebagai anggota kelompok.
2. Variabel media: berpraktik dan berlaku kelompok (variabel mediasi).
 - a. Struktur formal tindakan, interaksi, dan harapan tidak saling eksklusif, tetapi saling bergantung. Berbagai saling ketergantungan dari ketiga faktor tersebut menimbulkan suatu struktur dan mekanisme aksi (group action), yaitu fungsi dan keadaan.
 - b. Struktur peran membuat sulit untuk membedakan antara peran dan status. Namun, menurut (Stogdill), dua hal yang jelas termasuk dalam peran daripada posisi, yaitu tanggung jawab dan wewenang. Tanggung jawab adalah serangkaian hasil yang diharapkan yang dimiliki seseorang dalam posisinya, sedangkan otoritas adalah tingkat kebebasan yang dimiliki seseorang untuk menjalankan posisinya.
3. Pencapaian kolektif, keluaran (kolektif)

- a. Produktivitas adalah tingkat perubahan nilai yang diharapkan dan dihasilkan dari perilaku kelompok, yaitu. ke nilai yang lebih positif atau negatif.
- b. moral dalam kelompok sejauh mana kelompok bebas dari hambatan untuk mencapai tujuannya. Moralitas kelompok melibatkan kebebasan individu untuk bertindak, berkomunikasi, memperkuat harapan, dan menampilkan perilaku untuk mencapai tujuan.
- c. Solidaritas kelompok (integrasi) adalah tingkat kemampuan kelompok untuk mempertahankan struktur dan mekanisme berfungsinya dalam kondisi stres. Dalam situasi normal, solidaritas kelompok diekspresikan dalam kepuasan anggota, dukungan anggota terhadap pemimpin, dll.

Pesan yang terjadi dalam paket pergi dari input ke output melalui variabel media. Namun, ada juga umpan balik dalam prosesnya, karena setiap faktor yang disebutkan di atas selalu dipengaruhi oleh faktor lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah studi objektif tentang cara hidup suatu kelompok yang bertujuan untuk memahami, menganalisis, mendeskripsikan, dan menerjemahkan pola-pola budaya kelompok tersebut menurut perilaku, kepercayaan, bahasa, dan pandangan umum kelompok tersebut. Tipe ini digunakan dalam metodologi penelitian ini karena komunikasi grup biasanya adalah Pola Komunikasi *Grup Hunter Glory Squad PUBG Mobile*. Penelitian kualitatif berarti memahami peristiwa dan kemudian memberikan informasi deskriptif naratif. Ruang lingkup penelitian deskriptif kualitatif dapat terdiri dari percakapan sehari-hari dengan nara sumber, di mana peneliti harus berinteraksi dengan nara sumber berdasarkan intuisi mereka untuk mengambil keputusan seperti membuat klaim dan menerapkan pengamatan, ide, dan kemungkinan pada materi.

Menurut Sugiyono (2016:90), Analisis data kualitatif dilakukan dengan memanipulasi data, mengelompokkannya, membaginya menjadi unit-unit yang dapat diolah, mengintegrasikannya, menemukan dan menemukan pola, mendapatkan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan apa yang dipelajari dari suatu karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebenarnya ada banyak model komunikasi kelompok yang berbeda, tetapi ada tiga model populer yang sering disebutkan dalam buku-buku referensi yang peneliti baca, seperti model komunikasi linier, melingkar, dan spiral. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada ketiga model komunikasi populer tersebut. Ada dua tahap menggunakan pola komunikasi di *game mobile PUBG Hunter Glory Squad*, masing-masing fase memiliki pola komunikasi yang berbeda yang dijelaskan sebagai berikut:

Tahap spawn-island

Spawn island merupakan sebuah lokasi tanpa *loot* senjata dan peralatan perang, tahap ini terjadi sebelum para pemain dimulainya perangan, lokasi dimana para pemain memilih lokasi pilihan tersebut untuk menyusun strategi. Anggota pemain dari *squad Hunter Glory game PUBG Mobile* ini sendiri ketika berada di tahap ini lebih condong melakukan diskusi dan berunding pada rangka pengambilan keputusan, serta hal ini merupakan proses pemilihan lokasi untuk setiap pemain. Bang Dito selaku *manager* dari *tim squad Hunter Glory* menuturkan pendapatnya tentang strategi di *spawn island*

“ Untuk main di pertandingan sih punya strategi yang tetap seperti bermain aman dari keberadaan musuh, pokoknya strategi yang penting bias membackup tim sata terjadi pertempuran” (rec. 9 September 2022)

Penuturan yang sama dari Bang Adhi selaku *asisten* dan informan kedua menanggapi perkataan bang Dito, saat pada tahap *spawn island*

“Mengarahkan agar turun di tempat yang jauh dari jalur pesawat untuk mengumpulkan kelengkapan perang sebelum mencari musuh/perang” (rec. 9 September 2022)

Bang Musim Menambahkan pendapat

“Pada mode spawn island Pasti memperhatikan jalur pesawat, untuk mengetahui tempat turun yg aman dan untuk dapat memprediksi musuh kira kira turun di mana” (rec. 25 Juni 2022)

Penuturan dari Hanintyo Dwi Atmaja selaku informan keempat tersebut juga sama apa yang di katakan. Bang Musim dengan *nickname game* bernama 『HG』 HDA kepada peneliti saat berbincang ketika menyinggung hal tersebut.

“Saat di spawn island sih seperti biasa nya kita sering kali melakukan strategi untuk masalah jalur pesawat. contoh nya kita melakukan looting di tempat yang aman untuk mencari perlengkapan senjata, first medic, peluru, dan lain sebagainya” (rec. 25 Juni 2022)

Penuturan dari Mummad Aminullah selaku informan keenam dengan *nickname game* bernama 『HG』 OMmMULE tersebut berbeda yang dikatakan oleh Bang Musim dan Tio lebih mementingkan senjata, kepada peneliti ketika berbincang mengenai hal tersebut.

“Seharusnya di bicarakan dulu sih bang mau turun dimana, kalo Saya pribadi lebih memilih jalur rotasi yang benar-benar aman jauh dari keberadaan tim yang lainnya. Itu saya lakukan untuk menghindari perang di awal game karena tujuan game ini adalah bertahan hidup” (rec. 26 Juni 2022)

Penuturan dari Achmad Rajiv Husein selaku informan kelima dengan *nickname game* bernama 『HG』 ZR tersebut juga sama apa yang di katakan oleh informan keenam yaitu Ami. Dengan kepada peneliti ketika berbincang mengenai hal tersebut.

“Biasanya dalam spawn island, saya dengan teman satu tim saya berdiskusi terlebih dahulu untuk menentukan tempat penerjunan pertama dan bermain aman” (rec. 25 Juni 2022).

Pendapat dari pihak tim *Hunter Glory* mengungkapkan bahwa pada tahap *spawn-island* menggunakan komunikasi sangatlah penting dalam dunia game. penuturan yang sama dari *manager* dan *asisten* yaitu Bang Dito dan Bang Adhi, selaku infoman pertama dan kedua.

“wajib komunikasi, dalam permainan komunikasi adalah salah satu kunci kemenangan” (rec. 9 September 2022)

Dan bang Adhi menambahkan penuturan bang dito selaku informan kedua, yakni

“Iya, itu sangat di perlukan, karena komunikasi kunci kedua dari tiap pertandingan” (rec. 9 September 2022)

Penuturan ini diperkuat oleh Musim Gultom selaku *leader* dari *squad Hunter Glory* dengan *nickname* 『HG』 bg TOOM.

“Ya, karena Komunikasi didalam game itu sangatlah penting untuk membangun kerjasama yang baik” (rec. 25 Juni 2022)

Penuturan yang sama diperkuat oleh sodara selaku informan keempat Hanintyo Dwi Atmaja mengenai komunikasi dalam tahap *spawn-island* selaku peran *rusher* dari *squad Hunter Glory* dengan *nickname* 『HG』 HDA.

“Untuk komunikasi kita selalu menyalakan mic agar dapat informasi informasi dari tim lainnya.supaya tidak terjadi hal tidak di inginkan.contoh keberadaan musuh atau lain sebagainya” (rec. 25 Juni 2022)

Penuturan oleh sodara Achmad Rajiv Husein selaku informan kelima dengan *nickname* 『HG』 ZR selaku peran *sniper* berpendapat sama dengan sodara Hanintyo Dwi Atmaja yang selaku peran *rusher* dengan *nickname* 『HG』 HDA.

“ya tentu saja karena komunikasi dalam tim nomer satu dan biasanya saya dengan teman satu tim saya selalu menggunakan komunikasi saat berada di spawn island maupun di pertempuran” (rec. 25 Juni 2022)

Penuturan dari saudara Mummad Aminullah selaku informan keenam dengan *nickname game* bernama 『HG』 OMmMULE berpendapat sama yang dikatakan oleh sodara Achmad Rajiv Husein dan Hanintyo Dwi Atmaja menuturkan.

“Iya, saya dan rakan yang lainnya menggunakan komunikasi. Karena jika saya tak menggunakan komunikasi saat pertempuran dimulai, maka saya akan bingung dan bertanya-tanya dimana posisi tim lain yang hendak mendekati saya dan rekan tim lainnya” (rec. 25 Juni 2022)

Menurut *output* wawancara keempat informan yang diwawancarai peneliti, bisa diketahui bahwa pada *game PUBG Mobile* ini, metode komunikasi yang digunakan oleh tim *Hunter Glory* pada tahap *spawn-island* adalah model komunikasi spiral, karena semua anggota tim dapat berkomunikasi satu dengan yang lain. Hasil dari ketidakcocokan ini bisa menjadi sesuatu yang tidak terduga. Pada hal ini, hasil dari strategi tahap-*spawn islan* bisa mengakibatkan tim menang atau bahkan kalah.

Tahap In game

Semua pelapor yang tercakup dalam penyelidikan ini adalah pemain inti di tim *Hunter Glory PUBG Mobile*. Tahap *in-game* atau dalam kamus bahasa Indonesia mampu dimaknai sebagai di mana permainan berlangsung. Selama tahap ini, tim atau kelompok pemain yang berbeda bersaing satu sama lain dalam keterampilan dan strategi. Tahap ini menentukan strategi dalam melaksanakan tahap *spawn-island*. Implementasi strategi yang telah disiapkan jika tahap *spawn-island* sebelumnya berjalan sesuai agenda, atau sebaliknya, dan tergantung saat bagaimana masing-masing anggota mengkomunikasikan strategi (pola).

Misalnya dalam hal ini *Huter Glory Squad* yang peneliti gunakan selaku sumber data penelitian. Saat semua anggota tim *Hunter Glory* berada dalam tahap permainan untuk melancarkan strategi di tahap- *spawn island* sebelumnya, perintah komunikasi kebanyakan berpusat di satu atau dua orang, dengan Bang Musim sebagai komando dan peran *Leader*. Tio adalah pemimpinnya. Bang musim dan Tio, dalam peran mereka sebagai pemimpin dan pemburu, memerintahkan para anggota untuk berperang (perang) karena keduanya memegang kunci gerakan (rotasi).) dari tim *Hunter Glory Squad*. Misalnya, ketika bang Musim dan Tio pindah ke lokasi di mana musuh hadir, rekan mereka akan mengawasi mereka dan memberikan instruksi dan perintah

tentang cara berkomunikasi di antara mereka. Hanintyo Dwi Atmaja Berbicara sebagai informan keempat dengan julukan 『HG』 HDA untuk peneliti.

“Kita selalu melakukan flanking kearah yang berbeda supaya musuh dapat di atasi.contoh Tim satu sampai tim tiga membuat kekecohan agar tim empat dapat mencari arah lain supaya musuh tidak dapat melihat keberadaan posisi tim empat yang sedang mencari posisi lain” (rec. 25 Juni 2022)

Contohnya seperti Mummad Aminullah yang sering disebut dengan sebutan Ami dengan *nickname* ber julukan 『HG』 OMmMULE sebagai informan keenam pemain selaku *role Support* turut menyampaikan opininya mengenai hal ini.

“Kalau seandainya di tim musuh ada yg terlumpuhkan, biasanya mengikuti komandom saya dan rekan tim langsung rotasi mencari tempat yang dimana musuh tersebut tidak mengetahuinya. Saya biasanya maju duluan untuk mengamankan tempat rotasi agar tim yang baru datang tidak bisa membokong saya dan rekan tim” (rec. 26 Juni 2022)

Bang Musim selaku *role Leader* dengan *nickname* bernama 『HG』 bg TOOM selaku informan pertama menuturkan pendapat tentang pertahanan tim selagi war terjadi dengan kepada peneliti ketika berbincang mengenai hal tersebut.

“Set up untuk menjaga setiap sisi dari arah datangnya musuh, untuk menghindari tembakan yg tidak terduga” (rec. 25 Juni 2022)

Penuturan dari Achmad Rajiv Husein Selaku informan kelima dengan *nickname game* bernama 『HG』 ZR tersebut menuturkan bahwa.

“biasanya kami menggunakan strategi pertahanan saat ada lawan yang ingin menyerang” (rec. 25 Juni 2022)

Penambahan pendapat dari bang Adhi selaku *asisten* dan infoman kedua dalam penelitan ini menuturkan.

“Tetap tenang dan kompak, terutama komunikasi harus baik untuk kekompakan team” (rec. 9 September 2022)

Tanggapan dari Bang musim dan Rajiv diperkuat oleh sodara Tio selaku *role Rusher* dengan *nickname* bernama 『HG』 HDA

“harusnya kita selalu mengambil posisi masing masing.contoh tim rush berada di bagian paling depan dan tim support berada di bagian paling

belakang agar tim rush dapat mengetahui posisi musuh yang mudah untuk di konck down tim support selalu di butuhkan untuk mengetahui musuh dimana saja (rec. 25 Juni 2022)

Bang Dito selaku *manager* menambahkan penuturan oleh sodara Tio selaku *role Rusher* dengan *nickname* bernama 『HG』 HDA yakni.

“Harus di lawan dengan mempertimbangkan bahwa musuh yang harus di bunuh terlebih dahulu adalah musuh dengan jumlah anggota yang paling sedikit” (rec. 9 September 2022)

Selain itu Bang Musim selaku *Leader* dengan *nickname* bernama 『HG』 bg TOOM selaku informan kedua menuturkan pendapat lain, di dalam *in game* peran *role support* itu sangat di butuhkan.

“Dalam team itu perlu ada support, untuk menyediakan lebih banyak persediaan berperang, misal peluru harus lebih banyak, kotak medis, dll” (rec. 25 Juni 2022)

Mummad Aminullah yang sering disebut dengan sebutan Ami dengan *nickname* berjudukan 『HG』 OMmMULE sebagai informan keenam pemain selaku *role Support* turut menyampaikan opininya mengenai hal ini. Ami menambahkan terkait dengan peran *role support*.

“Iya betul sekali bang Saya sebagai suport dalam tim biasanya membawa persediaan yang lumayan banyak, siapa tahu dalam tim saya masih ada yang kekurangan persediaan seperti kotak medis, minuman berenergi, peluru dan lainnya” (rec. 26 Juni 2022)

Penuturan dari Achmad Rajiv Husein Selaku informan kelima dengan *nickname game* bernama 『HG』 ZR tersebut menuturkan bahwa.

“Walaupun saya menjadi role sniper saya dapat membantu role support untuk menyari persediaan. Karena saya pribadi untuk penggunaan amunisi bisa dibilang cukup mebawa sedikit saja dan akan membagikan beberapa persediaan yang seadanya tim, Ya seperti itu bang intinya saya dapat saling mengisi dari kekurangan atau ya menyesuaikan kebutuhan yang lain seperti itulah istilahnya” (rec. 25 Juni 2022)

Sodara Rajiv sendiri biasanya berfungsi untuk menggantikan posisi sodara Ami selaku *support*, maka dari itu komunikasi arah atau perintah lari harus dimulai dari siapa yang mengisi posisi *support* serta posisi *sniper*. Contohnya, saat posisi awal diisi oleh sodara Ami, rantai rujukan menggunakan sodara Ami sebagai pendukung saat itu, sebaliknya ketika sodara Rajiv mengisi posisi

Dukungan, rantai rujukan menggunakan sodara Rajiv. Dari informasi keempat informan tersebut didapatkan informasi perihal mode komunikasi tahap *in game* dari *PUBG Mobile Game Hunter Glory Squad*. Peneliti dapat menemukan bahwa mode komunikasi yang digunakan adalah mode komunikasi linier atau mode komunikasi satu arah.

Hasil Pembahasan

Bagaimana para peneliti menggunakan pola komunikasi spiral untuk mengambil informasi tentang tim *Hunter Glory* ini saat berkomunikasi? Ini mudah dan dilakukan oleh para peneliti sambil menyusun strategi masuk ke tahap permainan saat tim mereka (anggota dari *Hunter Glory Squad*) sedang berkomunikasi selama tahap *spawn-island* pada saat itu. Setiap anggota tim *Hunter Glory* memiliki hak atau pendapat antara anggota satu dengan anggota lainnya. Oleh karena itu, selama tahap *spawn-island* generation, para anggota tersebut bisa berimbang dalam menyampaikan opini atau saran untuk posisi lompat. Posisi lompat mana yang dapat dia gunakan secara efektif dan dapat disejajarkan dengan posisi lompat yang hendak dipakai anggota lain agar bisa memenangkan permainan.

Pendapat masing-masing anggota yang berlainan ini pada akhirnya bisa mengarah pada strategi yang baik yaitu, mengambil posisi terjun masing-masing anggota maupun strategi menggerakkan (*spinning*) masing-masing anggota. Ini adalah hasil dari eksekusi strategi baik yang lancar sesuai dengan strategi awal yang dapat memenangkan permainan, atau sebaliknya, eksekusi strategi tidak seperti yang diharapkan, dan bahkan menunjukkan hasil yang tidak memuaskan bagi tim *Hunter Glory*.

Pola Komunikasi Linear

Selama tahap *in game*, komandan dari *Hunter Glory Squad* adalah *Leader* dan *Rusher*, yaitu Bang musim dan Tio. Keduanya mengatur strategi tim *Hunter Glory* selama tahap *spawn-island*. Misalnya saat Bang Musim dan Tio maju ke jalur depan, keduanya akan mengarahkan pemain di jalur depan untuk membantu menyergap tim lawan maupun sebaliknya, saat timnya sedang berperang dengan tim lawan dan rasanya seperti akan kewalahan, Bang Musim dan Tio akan meminta anggotanya untuk mundur terlebih dahulu dan menyusun strategi langkah selanjutnya untuk menghindari kehilangan anggota tim.

Menurut peneliti, pertukaran informasi (stimulus) awal adalah dengan Bang Musim dan Tio, karena jika dua orang memberi mereka pesan (stimulus), komunikator dan anggotanya sebagai komunikator baru akan melakukan sesuatu. Hal ini pula yang menjadi alasan peneliti, yaitu pada tahap *in game*, tim *Hunter Glory* di *game PUBG Mobile* ini mempunyai model komunikasi kelompok, yang meliputi model komunikasi linier.

Pencapaian Kelompok (*Group Achievement*)

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan teori untuk menjelaskan temuan penelitian via wawancara dan observasi langsung dan tidak langsung. Teori pencapaian kelompok berhubungan erat dengan produktivitas kelompok atau usaha untuk mencapainya.

Melalui saran dari anggota (*member input*), variabel perantara (*variabel mediating*), dan keluaran dari kelompok (*group output*). Saran atau masukan dari anggota kelompok dapat diidentifikasi sebagai harapan, perilaku individu, dan interaksi. *Variabel* perantara berhubungan dengan peran kelompok dan struktur formal, seperti norma, tujuan kelompok, dan norma. Lalu keluaran dari suatu kelompok adalah tercapainya atau tercapainya suatu tujuan atau tugas kelompok.

Produktivitas kelompok mampu dijelaskan dengan harapan karena hasil interaksi, struktur kelompok dan perilaku. Dengan kata lain, interaksi, perilaku dan harapan (*variabel input*) tertuju pada peran dan struktur formal (*variabel mediating*). Jika tidak, *variabel-variabel* ini tertuju kepada produktivitas, antusiasme, dan keselarasan (*achievement group*). Penelitian telah mengungkapkan terdapat dua pola komunikasi berbeda yang dipakai oleh *squad Hunter Glory game PUBG Mobile* sebagai narasumber, yakni:

Dan dari sudut pandang teoritis menggunakan kinerja kelompok (*Group Achievement Theory*), teori tersebut dicakup oleh berbagai faktor seperti:

1. Masukan dari anggota (sumber input)

a. Interaksi

Proses komunikasi atau interaksi yang dilaksanakan di dalam *Hunter Glory Squad* dan diamati oleh peneliti adalah proses pertukaran antar anggota dalam menentukan strategi yang dilakukan ketika mereka (*Hunter Glory Squad*) menelurkan. Pemilihan lokasi terjun yang mudah digunakan dalam tahap *spawn island*. Kemudian pada tahap *in game*, mereka menunggu instruksi dan pesan komunikasi (stimulus) dari *leader* dan *rusher* untuk berinteraksi.

b. Hasil Perbuatan (*Performance*)

Kemunculan tim *Hunter Glory* dalam *game* mungkin dipengaruhi oleh cara komunikasi yang terjadi sesaat awal *game* dimulai, pada tahap *spawn-island* atau tahap pemilihan lokasi terjun tepatnya, dan membutuhkan perencanaan strategis yang matang, termasuk input tambahan. Itu datang dengan persiapan. Anggota lain dapat mendekonstruksi lebih lanjut penampilan tim *Hunter Glory* sesuai dengan strategi yang telah disiapkan sebelumnya selama tahap *spawn-island*, dan saat permainan berlangsung, Proses komunikasi untuk mengeksekusi strategi akan memengaruhi permainan tim.

c. Harapan

Pada saat mengobrol ataupun bercakap-cakap (Wawancara) dengan peneliti, masing-masing pemain *squad Hunter Glory* mempunyai harapan tersendiri, contohnya bang Dito sebagai *manager* mengharumkan nama *squad* agar lebih terpandang di dunia *game*, dan bang Adi sebagai *asisten* harapannya ingin mengembangkan bakat dari pemain inti agar dapat bersaing dari tim-tim lain, bang Musim sang kapeten/*leader* ingin memajukan tim secara lokal atau internasional di ekosistem *e-sports game PUBG Mobile* Indonesia, Tio yang hendak menjadi *Pro Player* Pubg, Rajiv yang hendak memperoleh gelar menjadi salah satu *Sniper* terhandal di Indonesia, Ami yang ingin mendapatkan tim yang selayaknya seperti keluarga, Namun, keinginan semua anggota yang berseragam tim *Hunter Glory* ialah dapat jadi tim terkuat di *game PUBG Mobile* di pertandingan tingkat *internasional*.

2. Variabel Media (*Mediating Vriabel*)

a. Struktur Formal

a) Fungsi (*Funcation*)

Setiap anggota mempunyai tugas sesuai dengan peran dan tanggung jawabnya masing-masing. Contohnya, Permainan: bang Dito selaku *manager*, adalah berfungsi menyusun strategi ke setiap pemain inti sebelum pertandingan dimulai, Permainan: Bang Adi selaku *asisten* yang berfungsi memberi semangat kepada tim yang sedang dalam pertandingan, Permainan: Bang Musim selaku dengan *role* sebagai *Leader*, Ini adalah berguna sebagai salah satu poin inti permainan, kekuatan pendorong di belakang semua gerakan tim, dan dua penjaga rantai komando selama peralatan selama memulai *war* dan menyerang dengan tim musuh, atau saat memerintahkan mereka agar bertahan dan mundur. Permainan: Tio sebagai pemain dengan *role* selaku *Rusher* yang berguna sebagai yang memulai war saat komando dari Bang Musim. Permainan: Rajiv sebagai pemain dengan *role* selaku *Sniper* yang berguna membantu pergerakan tim dan membackup dari jarak jauh. Permainan: Ami selaku dengan *role* sebagai *Support* yang berfungsi untuk mengikuti pergerakan dari *leader* dan *Rusher*, pada saat berlangsungnya War.

b) Status

Status masing-masing narasumber dalam penelitian ini ialah semua anggota kelompok Hunter Glory. Tetapi, setiap anggota juga memiliki mode aktif lainnya.

1. Bang Dito berstatus bekerja sebagai PNS
2. Bang Adi yang berstatus sebagai pekerja guru
3. Bang Musim berkedudukan menjadi mahasiswa yang aktif di Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA)
4. Tio yang berstatus sebagai pekerja swasta.
5. Ami yang berstatus sebagai pekerja di salah satu perusahaan BANK MEGA di bagian Collection.

6. Rajiv yang besetatus sebagai pekerja swasta.

b. Stuktur Peran

a) Tanggung Jawab (*Responsibility*)

Ketika para peneliti berbicara dengan semua informan, mereka berkata tanggung jawab hasil apa yang akan didapatkan ketika pertandingan berkesudahan, menang atau kalah semua anggota setuju bahwa setiap kewajiban yang diperhitungkan adalah tanggung jawab semua anggota.

b) Otoritas (*Authority*)

Otoritas terbaik bermula *squad Hunter Glory* ketika berpartisipasi bergabung dengan permainan berada pada *Leader* merupakan Bang Musim, tetapi ketika cukup berada tahap-tahap tertentu seperti tahap *spawn-island* seluruhnya anggota kemudian memiliki kewenangan dan pengaruh yang sama. Pada tahap *in game*, berbeda dengan saat Tio sebagai *Rusher* dan Ami sebagai *Support*.

3. Keluaran (*Output*) Kelompok

a. Produktivitas (*Productivity*)

Produktivitas Karena aktivitas pada *Hunter Glory squad*, dia lumayan mengikuti turnamen atau scrim *PUBG Mobile*. Contohnya, pada kompetisi atau *scrim* yang diadakan oleh *Rangers Mini Tournamen*, Jessica Jelly dan Muhabeno.

b. Moril (*Morale*)

Baik kondisi mental maupun moral dari *Hunter Glory squad* sendiri terjaga dengan sangat baik. Hal ini dikarenakan setiap anggota memiliki sikap yang baik dan mampu menerima kekurangan yang dihadapi oleh anggota lainnya. Karena itu, tidak ada saling menuduh.

c. Kesatuan (*Integrasi*)

Kesatuan atau intergriasi *squad Hunter Glory* dapat terjalin secara keseluruhan karena setiap anggota sangat dewasa dan memiliki sikap yang baik, dan saling menghormati antar anggota juga dapat mempererat hubungan antar anggota.

SIMPULAN DAN SARAN

Model dan pola komunikasi spiral digunakan squad ini pakai selaku metode berbicara mengendalikan strategi kala terletak pada tahap yang diucap selaku tahap spawn island. Model dan pola komunikasi yang periset temui merupakan pola komunikasi linear(setujuan), yang oleh squad Hunter Glory gunakan pada saat berinteraksi dalam tahap In- Game ataupun bisa diucap pula selaku tahap dimana game berlangsung.

Dari analisa pengamat terhadap hasil riset dengan pencapaian kelompok (Group Achievement) dari setiap anggota squad Hunter Glory mempunyai harapan yang sama ialah mengharumkan nama squad Hunter Glory dan menjadi pro player dalam permainan game PUBG Mobile. Dan jika dilihat sangat mungkin beralasan kalau 2 model dan pola yang digunakan oleh squad Hunter Glory ketika berinteraksi di 2 tahap yang berlainan berlangsung efisien serta tersusun cocok role ataupun kedudukan tiap- tiap anggota kelompok.

Peneliti kemukakan ialah pokok pikiran penelitian tentang model komunikasi ini masih sangat luas, riset ini fokus adalah pada model komunikasi kelompok yang berkaitan oleh game. Ada banyak kelompok pemain di Indonesia dan ada banyak permainan populer dan kasual yang beredar. Peneliti berharap topik penelitian tentang model interaksi kelompok khususnya kelompok yang berkaitan dengan permainan dapat terus menambah pengetahuan bahwa permainan tidak hanya untuk hiburan semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto & Muljo Rahardjo. (2016). *Teori Komunikasi* (D. A (ed.); Cetakan 1). GAVA MEDIA.
- Dasrun Hidayat. (2012). *Komunikasi Antar Pribadi dan Medianya* (cetakan pe). Graha Ilmu.
- Deddy Mulyana. (2015). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* (Cetakan 19).
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu, II*(1), 61.
- Ferry Budi Saputra. (2022). *PUBG Mobile Raih Peringkat Pertama Game Mobile Terpopuler 2020*.
- Gani, A. G. (2014). Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma, 2*
- Huateng, M. (2022). *PUBG Mobile*.
- Jalauddin Rakhmat. (2012). *Psikologi Komunikasi* (Tjun Surjaman (ed.); Cetakan ke). Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. (2016). *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer* (cetakan ke). Pt. Raja Grafindo.
- Soenarno, A. (2012). *Learning Process Games untuk Pelatihan Manajemen*. CV Andi Offset.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, E. (2014). *Model Komunikasi Efektif bagi Perkembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. 4*, 263–279.
- Becker, F. G. (2015). Pola Komunikasi yang terbentuk pada Anggota Kelompok Gamers dalam permainan Game Online PUBG Mobile Tarakan via WhatsApp. *Syria Studies*.