

FENOMENA GAME MOBILE LEGENDS BAGI PEREMPUAN ANGGOTA VICTORY SQUAD

By: Ike Ireztyawan

Email : Ike.ireztyawan@student.unri.ac.id

Counsellor: Dr. Noor Efni Salam, M.Si

*Department of Communication Studies Faculty of Social and Political Sciences
University of Riau*

ABSTRACT

Mobile Legends Game is an online game is an online game that phenomenon in all major cities in Indonesia including in Pekanbaru city. The enthusiasts of Mobile Legends games ranging from children, adolescents to adults. Interestingly, the phenomenon of Mobile Legends game is also happening to women. There is only one women only squad that is Victory Squad. Victory Squad has 8 female members who play this Mobile Legends game almost every day. Mobile Legends Game is a game action strategy that requires cohesiveness, but often found in this Mobile Legends game users who use harsh words. This research is to know the motive, meaning and experience of female communications member of Victory Squad in playing Mobile Legends game.

This research uses qualitative research method with phenomenology approach. The subjects consisted of 5 members of Victory Squad who were selected using Purposive Sampling technique. This study uses in-depth interview data collection, observation, and research documentation. To achieve the validity of the data in this study, researchers used extension of participation and triangulation.

The results show first, the female motives of Victory Squad members to play Mobile Legends game consists of motives because (because motive) that is hobby, trend, social environment, and fad. While the motive for (in order to motive) that is popularity and not underestimated. Second, the meaning given by women members of Victory Squad to Mobile Legends game that is game as means and game as world. Third, the Victory Squad women's communication experience is categorized into two pleasant communication experiences and an unpleasant communication experience. Both categories are a communication experience of women Victory Squad members with family, with one team in the Mobile Legends game and with the environment. The form of a fun communication experience in this case is the support and acceptance of the family, the existence of solidarity and mutual support in the game game Mobile Legends game, as well as the support and acceptance of the surrounding environment like friends. While the form of communication experience is not fun is the prohibition and rejection of the family, the presence of players who are selfish, not compact and said rough or dirty in a team game Mobile Legends game, and the existence of a rejection or a negative view of women who play Mobile Legends games from the surrounding environment .

Keyword: Phenomena, Game Mobile Legends , Phenomenology, Victory Squad Members

PENDAHULUAN

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online* via *internet*. *Game* dengan fasilitas *online* via *internet* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game*) karena pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting*. *Game online* di Indonesia setiap tahun penggunaannya terus meningkat dari tahun ke tahunnya. Dengan lebih dari 250 juta penduduk, Indonesia menempati posisi sebagai negara keempat dengan jumlah penduduk terbesar setelah China, India, dan Amerika Serikat. Newzoo merilis 100 negara yang mereka anggap, berkontribusi terbesar dalam pendapatan industri *game*, baik *mobile*, *console*, ataupun PC. Indonesia termasuk dalam 100 negara yang berkontribusi dalam pendapatan industri *game*, dan Indonesia kini ditempatkan oleh salah satu kelompok penelitian konsumen oleh industri *game* di posisi 20 besar. Dengan peringkat pertama dan kedua masih ditempati China dan Amerika Serikat, Indonesia kini berada di peringkat ke-16. Sebuah tren positif bagi industri *game*, mengingat di *chart* yang sama, Indonesia berada di posisi ke-24 di tahun 2015 kemarin. (<http://jagatplay.com/2017/05/news/indonesia-jadi-20-besar-negara-konsumen-industri-game-terbesar/>.)

Saat ini hampir rata-rata pengguna *smartphone* di Indonesia memainkan *game online bergenre action strategy* yang biasanya disebut MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Game* MOBA ini bisa dikatakan sangat sulit untuk menaklukkannya bagi pecinta *game online*, karena dalam permainan *game* ini dibutuhkan *skill* individu dan juga kerjasama dalam tim untuk menaklukkannya. Sebab dalam *game action* MOBA ini dibutuhkan 5 pemain

yang akan dibagi menjadi dua tim untuk saling mengalahkan. Di Indonesia saat ini *game* yang bergenre *action* MOBA yang terkenal ada 5 yaitu: *League of Legends* (2009), *Dota 2* (2013), *Vainglory* (2014), *Arena of Valor* (2015), *Mobile Legends* (2016). Namun saat ini yang fenomena dan paling banyak diunduh dan pemainnya yaitu *Mobile Legends* yang saat ini jumlah pengunduhnya udah 50 juta lebih pada pengguna *smartphone*.

Mobile Legends adalah merupakan *game online* 2017 pertama saat ini terpopuler. *Game Mobile Legends* ini sebenarnya dibuat akhir 2016, namun baru naik daun awal Januari 2017 hingga saat ini. *Game Mobile Legends* ini merupakan *game bergenre Action Strategy*. Jadi, di sini pemain memiliki visi melawan musuh *online* dengan menggunakan beragam *hero*, mulai dari *hero* bertipe *Marksman*, *Tank*, *Mage (magic)*, *Support* dan *Fighter*. *Game Mobile Legends* ini juga memiliki beberapa mode pertandingan di dalam permainannya yaitu *Classic mode*, *Ranked mode*, *Human vs Ai mode*, dan *Custom mode*. Dalam memainkan *game* ini pengguna bisa menghabiskan waktu minimal 20 menit sampai 30 menit dalam satu kali pertandingan. Dan yang membuat *game* ini selalu bertambah penggunanya yaitu pihak *game* selalu memperbaharui tampilan mereka dan menambah kan *hero-heroes* yang baru, yang mana membuat pengguna tidak akan merasa bosan malah sebaliknya pengguna *game* akan semakin sering memainkan *game* ini untuk mendapatkan *hero - heroes* yang mereka inginkan.

Fenomena *game Mobile Legends* terjadi di semua kalangan yaitu dari kalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Dan hampir seluruh di kota besar

game ini juga menjadi fenomena termasuk di Kota Pekanbaru. Di kota Pekanbaru sendiri banyak peneliti jumpa di tempat umum dan di tempat pengguna *game* ini, dalam *game mobile legend* ini komunitas di sebut *squad*. Yang mana untuk membuat suatu *squad* tidak lah gratis, pengguna harus menggunakan *diamond* yang di beli terlebih dahulu. Untuk memperoleh *diamond* ini pengguna bisa membelinya melalui pulsa, Indomaret, dan lain-lain. Berdasarkan dari artikel yang peneliti temukan bahwa terdapat perubahan besar atas minat perempuan akan game yang bergenre *action* di *Mobile* dibandingkan dengan game di PC dan di Konsol. Perempuan pengguna game di PC yaitu ada 35% dan laki-lakinya 48%, perempuan pengguna game di konsol yaitu ada 23% dan laki-lakinya 37%, dan perempuan pengguna game di mobile (smartphone) 48% dan laki-lakinya 52%. Untuk persentase game yang bergenre *action* pengguna perempuan hampir menyamai persentase pengguna laki-laki yaitu 35% untuk pengguna laki-laki dan 32% untuk pengguna perempuan (<https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>).

Di Kota Pekanbaru sendiri terdapat banyak *squad* yang peneliti

tongkrongan remaja yang memainkan *game* yang bergenre *action strategy* ini. Pekanbaru sendiri juga memiliki banyak komunitas-komunitas ketahu dari teman peneliti yang merupakan pengguna game *Mobile Legends*. Dari berbagai *squad* yang peneliti ketahu, peneliti menemukan satu-satunya *squad* yang beranggotakan kaum perempuan yang diberi nama “*Victory Squad*” yang mana mereka aktif dalam menggunakan game ini. *Victory squad* adalah *squad* yang dibentuk pada bulan Maret 2017, *squad* ini beranggotakan 8 perempuan yang aktif memainkan game ini. Hampir semua anggota dalam *victory squad* ini berstatuskan mahasiswa di Pekanbaru. Yang mana mereka terkadang meluangkan waktu mereka untuk bermain bersama atau dalam istilah game yaitu “mabar” (main bareng).

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih mengenai fenomena *game Mobile Legends* Bagi Perempuan Anggota *Victory Squad*. Penelitian ini akan berfokus pada tiga hal yaitu mengenai motif, pemaknaan dan juga pengalaman komunikasi perempuan anggota *Victory squad*. Adapun penelitian ini peneliti beri judul “Fenomena *Game Mobile Legends* bagi Perempuan Anggota *Victory Squad*”

TINJAUAN PUSTAKA

Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomenon* yang berarti yang tampak, fenomenologi pertama kali dicetuskan oleh Edmund Husserl. Fenomenologi dikenal sebagai aliran filsafat sekaligus metode berpikir yang mempelajari fenomena manusiawi tanpa

mempertanyakan penyebab dari fenomena tersebut serta realitas objektif dan penampakannya.

Tujuan dari fenomenologi, seperti yang dikemukakan oleh Husserl, adalah untuk mempelajari fenomena manusia tanpa mempertanyakan penyebabnya,

realitas sebenarnya, dan penampilannya. Husserl mengatakan, “Dunia kehidupan adalah dasar makna yang dilupakan oleh ilmu pengetahuan”. Kita kerap memaknai kehidupan tidak secara apa adanya, tetapi berdasarkan teori-teori, refleksi filosofis tertentu atau berdasarkan oleh penafsiran-penafsiran yang diwarnai oleh kepentingan-kepentingan, situasi

pengalaman yang diperoleh secara sadar menurut Djuarsa Sendjaja (2005). Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektivitas (Kuswarno, 2009:2).

Ini pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan

Motif

Motif menunjukkan hubungan sistematis antara respon atau suatu himpunan respon dengan keadaan dorongan tertentu (Ahmadi, 2009:191).

Schutz mengelompokkannya dalam dua fase untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang yaitu :

1. *Because motives (Well motif)*

Well motif, yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.

2. *In order to motive (um zu motif)*

Um zu Motiv yaitu merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Kuswarno, 2009:18).

Dalam konteks fenomenologis, berdasarkan pemikiran Schutz,

kehidupan, dan kebiasaan-kebiasaan kita. Maka fenomenologi menyerukan *zuruck de sachen selbst* (kembali kepada benda-benda itu sendiri), yaitu upaya untuk menemukan kembali dunia kehidupan.

Fenomenologi adalah studi mengenai pengetahuan yang muncul dalam

akan datang. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Manusia, mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasikan melalui proses ini, atau biasa disebut *stock of knowledge*. (Kuswarno, 2009: 18).

perempuan anggota *Victory Squad* yang menggunakan *game Mobile Legends* mungkin memiliki salah satu dari dua faktor, yaitu motif yang berorientasi ke masa depan (*in order to motive*), yaitu apa yang diharapkan perempuan anggota *Victory Squad* dalam menggunakan *game Mobile Legends*; dan berorientasi pada masa lalu (*because motives*), yaitu alasannya di masa lalu yang membuat perempuan tersebut menggunakan *game Mobile Legends*. Motif-motif tersebut akan diajukan dengan disertai alasan tertentu melalui pembenaran (*justification*).

Makna

Mulyana (dalam Wirman, 2012: 50) juga menjelaskan bahwa makna dapat berupa makna denotatif dan konotatif. Makna denotatif adalah makna faktual

atau makna sebenarnya, oleh sebab itu lebih bersifat publik. Sementara makna konotatif adalah makna di luar rujukan objektif dan lebih bersifat pribadi atau perorangan. Oleh sebab itu satu kata yang sama dapat memiliki dua makna yaitu denotatif dan konotatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa makna ada di kepala dan bukan pada lambang.

Brodbeck (dalam Wirman, 2012: 50) membagi makna ke dalam tiga corak; (1) makna inferensial yaitu makna dari satu kata (lambang) adalah objek, pikiran, gagasan, konsep yang dirujuk oleh kata tersebut. Satu kata/lambang dapat menunjukkan banyak rujukan atau satu rujukan diwakili beberapa kata/lambang; (2) makna *significance*, makna yang menunjukkan arti sebuah istilah sejauh dihubungkan dengan konsep-konsep yang lain; (3) makna intensional adalah makna yang dimaksud seorang pemakai lambang atau disebut juga makna perorangan.

Pengalaman Komunikasi

Pengalaman menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah sesuatu yang dialami, dijalani, dirasakan, ditanggung, Stanly Deetz (dalam Littlejohn, 2009:200) menyatakan bahwa pengetahuan adalah kesadaran. Pengetahuan tidak disimpulkan dari pengalaman tetapi ditemukan secara langsung dari pengalaman yang disadari (*conscious experience*). Dengan kata lain, bagaimana hubungan kita dengan sesuatu ditentukan oleh apa makna sesuatu tersebut dalam kehidupan kita. Bahasa adalah saraa makna. Kita mengalami dan memaknai dunia sosial melalui bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan dan mengekspresikan dunia sosial tersebut.

Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu model konseptual tentang bagaimana hubungan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah riset (Umar, 2002:208). Untuk memperjelas jalannya penelitian yang akan dilaksanakan, maka penulis menyusun kerangka pemikiran sebagai skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dikemukakan dalam penelitian.

Pada penelitian ini, berangkat dari fenomena *game Mobile Legends* di Indonesia dan meningkatnya pemain perempuan yang memainkan *game bergenre action strategi* salah satunya yang lagi fenomena yaitu *Game Mobile Legends*, penulis mengerucutkan fokus kajian penelitian ini menjadi tiga identifikasi masalah yaitu, motif perempuan anggota *Victory Squad*, pemaknaan oleh perempuan anggota *Victory Squad*, dan juga pengalaman komunikasi yang alami oleh perempuan anggota *Victory Squad*. Pada penelitian ini penulis mengacu pada teori fenomenologi Alfred Schutz mengenai bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dengan menggunakan teori tersebut peneliti berusaha untuk menafsirkan mengenai Fenomena *Game Mobile Legends* bagi Perempuan anggota *Victory Squad*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian fenomenologi menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada individu. Seperti yang dikatakan Littlejohn (2009:37) bahwa fenomenologi adalah suatu tradisi untuk mengeksplorasi

pengalaman manusia. Dalam konteks ini ada sumbu bahwa manusia aktif memahami dunia di sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam situasi alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Fokus penelitian pada metode fenomenologi ini yaitu :

- a. *Textural Description* : apa yang dialami subjek penelitian tentang sebuah fenomena
- b. *Structural description* : bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya

Pendekatan fenomenologi terhadap konsep diri mencakup teori-teori yang disebut “*humanistic*” dan teori-teori “*self*” (karena teori-teori ini menyakut pengalaman internal dan subjektif yang merupakan makna keberadaan seseorang). Teori-teori ini berbeda dalam beberapa hal namun memiliki penekanan yang sama dalam pengalaman subjektif dan pandangan pribadi individu tentang dirinya dan dunia dan teori-teori tersebut memfokuskan diri pada bagaimana seseorang mengamati dan menginterpretasikan kejadian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motif perempuan anggota *Victory Squad* dalam Memainkan *game Mobile Legends*

Proses penafsiran baik itu pada masa lalu, sekarang dan akan datang, dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan yang berorientasi pada perilaku orang lain, pengalaman, makna, dan

kesadaran. Manusia mengkonstruksi makna diluar arus utama pengalaman melalui “tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasikan melalui proses ini, atau bisa disebut *stock of knowledge* (Kuswarno,2009:18). Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang Schutz mengelompokkan dalam dua fase, yaitu :

1. *Because motive* (Motif karena), yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.
2. *In order to motive* (Motif untuk), yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa lalu yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa perempuan yang memainkan *game Mobile Legends* memiliki macam motif dan tujuan. Berdasarkan teori fenomenologi Alfred Schutz dimana seseorang melakukan sebuah tindakan tentunya berdasarkan pada *because of motive* dan *in order to motive*, peneliti menemukan alasan yang mendasari mereka untuk memilih memainkan *game Mobile Legends* tersebut.

Motif karena (*because motive*) merujuk kepada pengalaman masa lalu perempuan anggota *Victory Squad* yang memainkan *game Mobile Legends* yang tertanam dalam pengetahuannya sehingga menjadikan hal tersebut sebagai satu alasan untuk bertindak. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa hobi, *trend*, lingkungan pergaulan, iseng-iseng menjadi faktor yang mendorong para perempuan anggota *Victory squad* yang

menjadi informan pada penelitian ini untuk memainkan *game Mobile Legends*.

Motif untuk (*in order to motive*) yang berarti tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat yang diinginkan oleh perempuan anggota *Victory Squad* yang memainkan *game Mobile Legends* memiliki berbagai alasan yang berorientasi pada apa yang ingin dicapai atau dikehendaki pada masa yang akan datang dari profesi yang dijalani tersebut atau yang lebih dikenal dengan nama motif masa yang akan datang. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa motif untuk dari informan penelitian adalah popularitas, dan lebih dihargai terkait *game Mobile Legends* yang mereka mainkan tersebut.

Pemaknaan *game Mobile Legends* bagi Perempuan anggota *Victory Squad*

Schutz menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sadar sosial. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga, ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri kedalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal. Jadi, dalam kehidupan totalitas masyarakat, setiap individu menggunakan simbol-simbol yang telah diwariskan padanya, untuk memberi makna pada tingkah lakunya sendiri (Kuswarno, 2009:18).

Perempuan anggota *Victory Squad* yang memainkan *game Mobile Legends* tentunya memiliki pemaknaan tersendiri terhadap *game* yang mereka mainkan.

Berikut peneliti coba menjabarkan mengenai pemaknaan yang mereka berikan terhadap *game Mobile Legends* yang mereka mainkan tersebut.

1. *Game* Sebagai Sarana

Perempuan anggota *Victory Squad* yang memainkan *game Mobile Legends* tentunya mengalami berbagai hal dan menemukan banyak hal baru dari *game* yang dimainkan tersebut, baik yang menyenangkan maupun tidak sehingga menjadi sebuah pengalaman tersendiri. Informan perempuan anggota *Victory Squad* pada penelitian ini ada yang mengungkapkan bahwa *game Mobile Legends* yang dimainkan dimaknai sebagai sarana pelarian dari masalah-masalah yang terjadi sehari-hari dan juga sebagai sarana untuk mengisi waktu yang senggang.

2. *Game* Sebagai Dunianya

Game Mobile Legends yang dimainkan dapat dimaknai secara beragam oleh tiap-tiap orang yang menjalaninya. Beberapa informan perempuan anggota *Victory Squad* pada penelitian ini mengungkapkan bahwa *game Mobile Legends* yang mereka mainkan, sudah seperti dunia mereka yang mana mereka tidak bisa berhenti untuk terus memainkannya dalam sehari.

Pengalaman Komunikasi Perempuan Anggota *Victory Squad*

Pengalaman yang dialami selanjutnya akan dikategorisasi oleh individu melalui karakteristik pengalaman tersebut berdasarkan pemaknaan yang diperolehnya, hal ini memiliki arti bahwa pengalaman merujuk pada sesuatu yang dialami dan fenomena yang dialami akan diklasifikasikan menjadi pengalaman tertentu (Moustakas dalam Wirman, 2012:54). Sebuah pengalaman dapat disebut sebagai sebuah pengalaman

yang positif (menyenangkan) manakala isi, konteks dan dampak dari dipahami dan dirasakan oleh pelaku sebagai sesuatu yang bersifat memberdayakan secara langsung. Sedangkan pengalaman komunikasi yang tidak menyenangkan dapat dijelaskan sebagai peristiwa komunikasi yang telah dialami, dimana isi, konteks dan dampak dari proses komunikasi tersebut dirasa dan dipahami oleh pelaku sebagai sesuatu yang bersifat melemahkan rasa percaya diri ataupun *self esteem* mereka (Wirman,2012:89).

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan beberapa bentuk pengalaman komunikasi dari fenomena *game Mobile Legends* bagi perempuan anggota *Victory Squad* baik berupa pengalaman komunikasi menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan. Pengalaman komunikasi ini terjadi antara informan perempuan anggota *Victory Squad* dengan keluarga, tim pertandingan dalam *game Mobile Legends*, dan juga dengan lingkungan sekitar.

Bentuk pengalaman komunikasi menyenangkan antara anggota *Victory Squad* dengan keluarga adalah dukungan dan juga penerimaan dari keluarga terkait dengan mereka memainkan *game Mobile Legends*. Pengalaman komunikasi menyenangkan antara anggota *Victory Squad* dengan tim pertandingan dalam *game Mobile Legends* yaitu adanya kekompakan saling mendukung untuk meraih kemenangan dalam pertandingan. Sedangkan pengalaman komunikasi menyenangkan antar anggota *Victory Squad* dengan lingkungan sekitar adalah adanya penerimaan dan juga dukungan dari teman sepergaulan.

Bentuk pengalaman komunikasi tidak menyenangkan antara anggota *Victory Squad* dengan keluarga adalah adanya penolakan ataupun larangan dari

keluarga dalam memainkan *game Mobile Legends* tersebut. Pengalaman komunikasi tidak menyenangkan dengan tim pertandingan dalam *game Mobile Legends* yaitu adanya komunikasi yang tidak baik, saling menjatuhkan yang membuat tim tidak kompak dalam pertandingan *game Mobile Legends*. Pengalaman komunikasi tidak menyenangkan dengan lingkungan sekitar yaitu adanya pandangan miring terhadap perempuan yang memainkan *game MOBA* dan juga penerimaan yang kurang baik dari lingkungan sekitar dari teman sepergaulan.

Penjelasan mengenai pengalaman komunikasi positif atau yang menyenangkan dan negatif yang tidak menyenangkan dikaitkan dengan salah satu prinsip komunikasi yang menyatakan bahwa, komunikasi memiliki dimensi isi dan hubungan (Mulyana,2002:99).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan mengenai fenomena *game Mobile Legends* bagi perempuan anggota *Victory Squad*, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Motif perempuan anggota *Victory Squad* memainkan *game Mobile Legends* terdiri atas dua motif sesuai dengan pandangan teori Alfred Schutz, yaitu motif karena (*because motive*) dan motif harapan (*in order to motive*). Motif karena (*because motive*) terdiri atas hobi, *trend*, lingkungan pergaulan, dan iseng-iseng. Sedangkan motif harapan (*in order to motive*) terdiri atas popularitas dan lebih dihargai.
2. Pemaknaan yang diberikan oleh perempuan anggota *Victory Squad* terhadap *game Mobile Legends* yang

- dimainkan yaitu *game* sebagai sarana dan *game* sebagai dunianya.
3. Pengalaman komunikasi perempuan anggota *Victory Squad* dikategorikan menjadi dua pengalaman komunikasi menyenangkan dan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan. Kedua kategori tersebut merupakan pengalaman komunikasi perempuan anggota *sq* dengan keluarga, dengan satu tim pertangan dalam *game Mobile Legends* dan dengan lingkungan sekitar. Bentuk pengalaman komunikasi menyenangkan dalam hal ini berupa adanya dukungan dan penerimaan dari keluarga, adanya kekompakan dan saling dukung dalam *game* pertandingan *game Mobile Legends*, serta adanya dukungan dan penerimaan dari lingkungan sekitar seperti teman-teman. Sedangkan bentuk pengalaman komunikasi tidak menyenangkan adalah adanya larangan dan penolakan dari keluarga, adanya pemain yang egois, tidak kompak dan berkata kasar atau kotor dalam satu tim pertandingan *game Mobile Legends*, serta adanya penolakan atau pandangan negatif terhadap perempuan yang memainkan *game Mobile Legends* dari lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. Rollings, A. 2010. *Fundamental of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Ahmadi, Agus. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmadi, Abu. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakrta: Rineka Cipta
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Littlejohn, Sthepen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication) Edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika
- _____. 2011. *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication)*. Jakarta: Salemba Humanika
- Moleong, J Lexy. 2005. *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy dan Solatun. 2008. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : Remaja Rodakarya.
- Nevid, S.Jeffrey. 2017. *Psikologi (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: Nusa Media
- Patilima, Hamid. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Rakhmat,Jalaludin. 2001. *Psikologi Komunikasi edisi revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ruslan, Rosady. 2010. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schutz, Alfred. 1967. *The Phenomenology of the Social*

- World Illinois: Northon University Press*
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sri Rumini & Siti Sundari, 2004. *Perkembangan Anak & Remaja*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, Husein. 2002. *Metode Riset Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Gramedia
- West, Richard & Lynn H. Turner. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi* . Jakarta: Salemba Humanika.
- Jurnal :
- Wirman, Welly. 2012. *Pengalaman Komunikasi dan Konsep Diri Perempuan Gemuk*, Journal of Dielectics, Vol2, No.1 Bandung: Pascasarjana Unpad.
- Sumber Lainnya :
- (<http://jagatplay.com/2017/05/news/indonesia-jadi-20-besar-negara-konsumen-industri-game-terbesar/>. Diakses pada tanggal 15 February 2018)
- (<https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>, diakses pada tanggal 15 February 2018).
- (<http://Pekanbaru.go.id/147.html> diakses pada 20 April 2018).