

**KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM MEMPERERAT
PERSAUDARAAN ANGGOTA KOMUNITAS VIRTUAL DI FACEBOOK**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam
Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Bidang Ilmu Komunikasi**

Disusun oleh :

Sahuda Artian Rizki Batara

NIM 21107030159

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : Sahuda Artian Rizki Batara
Nomor induk : 21107030159
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi penulisan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi, dan skripsi penulis ini adalah hasil karya atau penelitian sendiri dan bukan plagiarisasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 21 April 2026

Yang menyatakan,



Sahuda Artian Rizki Batara
21107030159

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281



NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Sahuda Artian Rizki Batara
NIM : 21107030159
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM MEMPERERAT PERSAUDARAAN GAME MOBILE LEGENDS DI FACEBOOK

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 06 Mei 2026
Pembimbing

Fajar Iqbal, S.Sos., M.Si
NIP : 19730701 201101 1 002

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3375/Un.02/DSH/PP.00.9/07/2026

Tugas Akhir dengan judul : KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM MEMPERERAT PERSAUDARAAN
ANGGOTA KOMUNITAS VIRTUAL DI FACEBOOK

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SAHUDA ARTIAN RIZKI BATARA
Nomor Induk Mahasiswa : 21107030159
Telah diujikan pada : Kamis, 21 Mei 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Fajar Iqbal, S.Sos., M.Si
SIGNED

Valid ID: 6a4597268165



Penguji I
Dr. Bono Setyo, M.Si
SIGNED

Valid ID: 6a4597268165



Penguji II
Maya Sandra Rosita Dewi, S.Sos., M.I.Kom.
SIGNED

Valid ID: 6a2869525862



Yogyakarta, 21 Mei 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Pd., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6a461598a093

MOTTO

“No process is wasted as long as we keep striving and never give up.”



HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi ini dipersembahkan Kepada:

**Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim,

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “Komunikasi Kelompok dalam Mempererat Persaudaraan Digital pada Komunitas Virtual Grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA”. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dukungan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
2. Bapak Dr. Mokhamad Mahfud, S.Sos.I., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Fajar Iqbal, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, waktu, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Dr. Bono Setyo, M.Si. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Maya Sandra Rosita Dewi, S.Sos., M.I.Kom. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang sangat bermanfaat bagi

penulis.

6. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta bantuan selama masa perkuliahan.
7. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, semangat, dan pengorbanan kepada penulis selama menjalani perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh informan dan anggota komunitas grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA yang telah membantu dan bersedia memberikan informasi selama proses penelitian berlangsung.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang ikut berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
11. Kepada partner saya Sevika Sahara, S.M., yang telah memberikan doa dukungan serta semangat dalam membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kepada semua pihak tersebut semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT dan mendapatkan limpahan rahmat dari-Nya. Aamiin.

Yogyakarta, Mei 21 2026

Penyusun,

Sahuda Artian Rizki Batara

NIM2110703015

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Landasan Teori.....	13
G. Kerangka Pemikiran.....	22

H. Metode Penelitian.....	22
BAB II GAMBARAN UMUM.....	31
A. Sejarah Grup.....	31
B. Gambaran Umum Objek	36
C. Karakteristik Anggota Grup	38
D. Data Empiris Aktivitas Komunikasi Grup	39
E. Aktivitas Rutin Konten Komunitas	41
F. Visi dan Misi	42
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil dan Pembahasan.....	46
B. Pembahasan.....	60
C. Analisis Komparatif Hasil Wawancara Antar Informan	76
D. Pandangan Ahli terhadap Dinamika Komunikasi Kelompok.	102
E. Validitas Triangulasi Sumber.....	104
BAB IV PENUTUP	109
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	117
CURRICULUM VITAE	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Social Media User Index	3
Gambar 1. 2 Data penggunaan internet dari situs web Komdigi	8
Gambar 2. 1 Tampilan grup facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA.....	31
Gambar 2. 2 Tentang Grup Untuk Semua Player	32
Gambar 2. 3 Postingan anggota aktif pada tanggal 17 september 2025	35
Gambar 3. 1 Aktivitas Di Dalam Grup Pada Tanggal 17 September	47
Gambar 3. 2 Postingan Akitvitas Anggota Aktif Tentang Keluhang.....	49
Gambar 3. 3 Postingan Anggota Aktif Keluhan Yang Di Respon Oleh Anggota Lain	50
Gambar 3. 4 Postingan Anggota Aktif Tentang Update Patch Terbaru.....	51
Gambar 3. 5 Screenshot aturan grup dari admin.....	52
Gambar 3. 6 Aktivitas grup.....	56
Gambar 3. 7Aktivitas grup komentar salah satu postingan.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Telaah Pustaka	10
Tabel 2. 1 Observasi peneliti periode September hingga desember (2025).....	39
Tabel 3. 1 Hasil Triangulasi Sumber Penelitian.....	106



ABSTRAK

This study examines the dynamics of grup communication within a virtual community by focusing on the Facebook grup Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, an online gathering space with more than 1.3 million players from various regions in Indonesia. The study aims to explain how grup communication in this virtual community strengthens brotherhood (digital camaraderie) among Mobile Legends players. Using a qualitative approach, the research adopts a method within a constructivist paradigm, viewing social reality as something constructed through ongoing interaction among community members. Data were collected through non-participant netnographic observation over a (September-december 2025), online in-depth interviews with five active members (and an admin perspective), and digital documentation such as archived interactions, posts, and grup rules. Data analysis employed the Miles and Huberman model (data reduction, data display, and conclusion drawing) combined with Kozinets' c analysis stages. Findings indicate that grup communication occurs through strategy discussions, experience sharing, comments, memes, and invitations to play together (mabar). These interactions create an environment characterized by grup cohesion, emotional support, self-disclosure, and the formation of a collective "gamer" identity. Community norms enforced by admins and moderators—such as prohibitions on bullying, spam, and hate speech—help maintain an inclusive and conducive digital space, thereby reinforcing social bonds. Overall, the study confirms that even in fully digital settings, grup communication can effectively build solidarity and a sense of belonging without direct face-to-face interaction. Keywords: grup communication; virtual community; Facebook grups; Mobile Legends: Bang Bang; digital brotherhood

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

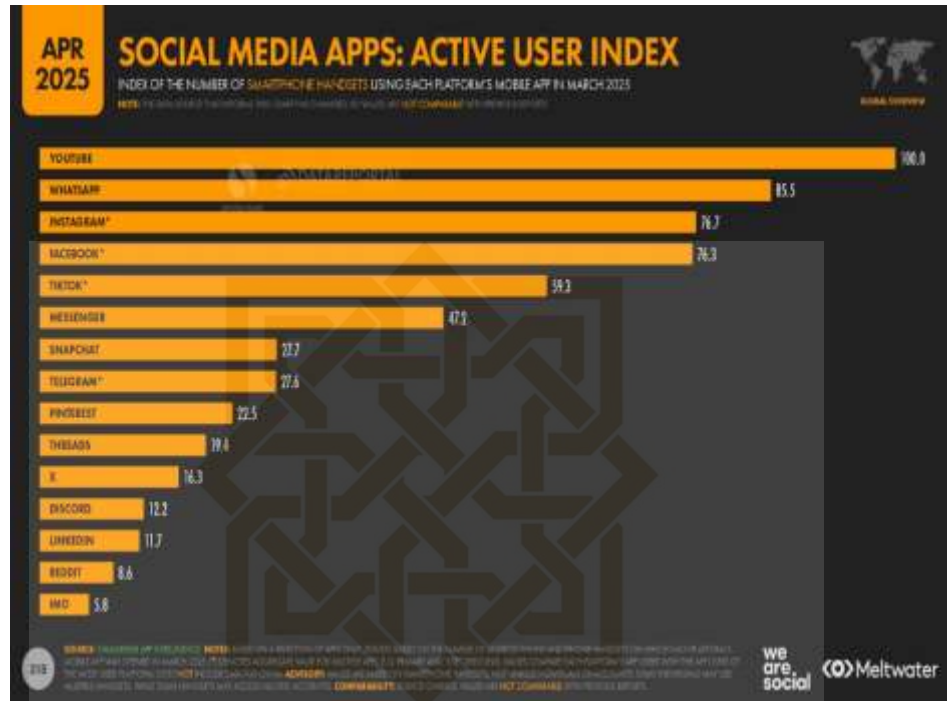
A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan cara baru untuk berkomunikasi, yang memungkinkan orang berinteraksi secara sosial tanpa perlu bertemu secara langsung. Salah satu jenis ruang yang ada adalah komunikasi kelompok yang terbentuk lewat permainan online dan media sosial. Mobile Legends bukan sekadar permainan, tetapi juga membantu terciptanya komunikasi antar pemain yang secara aktif berinteraksi secara digital. Dalam permainan ini, pemain tidak hanya bersaing, tetapi juga saling berkomunikasi, membuat strategi, dan menjalin hubungan melalui fitur komunikasi seperti chat team dan voice chat. (Wijaya & Paramita, 2019). Mobile Legends, yang merupakan permainan multiplayer online battle arena (MOBA) yang terkenal di Asia Tenggara, tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga menjadi tempat bagi orang-orang untuk berinteraksi secara sosial dengan sangat aktif. (Nur Azizah, 2024) menjelaskan bahwa komunikasi dalam kelompok game online melibatkan self-disclosure dan empati, yang menjadi pondasi awal terciptanya hubungan pertemanan yang kuat. Fenomena ini membuktikan bahwa komunikasi kelompok di dalam game mobile legends tidak sekadar berperan sebagai sarana pertukaran informasi, tetapi juga sebagai media untuk membangun hubungan sosial yang mendalam

Facebook adalah alat komunikasi yang dapat dilakukan secara perseorangan maupun dalam bentuk grup atau membentuk komunitas virtual. Menurut (Putra, 2023) komunikasi virtual berlangsung secara terbuka dan berkelanjutan, melibatkan ratusan hingga ribuan anggota dari berbagai latar belakang. Grup ini bukan sekadar forum informasi, melainkan sebuah komunitas virtual yang dibangun atas dasar kesamaan minat, interaksi rutin, dan norma bersama.

Menurut informasi yang dikumpulkan oleh peneliti dari pengamatan awal, grup Facebook "Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA" sudah memiliki lebih dari 1,3 juta anggota yang terdaftar pada tahun 2025. Setiap hari, ada antara 20 sampai 35 postingan baru, dan rata-rata interaksi seperti komentar dan reaksi bisa mencapai 300 hingga 500 per hari. Puncak kegiatan berlangsung di malam hari, terutama antara pukul 19.00 hingga 23.00 WIB. Jenis konten yang paling banyak muncul adalah ajakan untuk bermain bersama, meme dan humor yang berkaitan dengan komunitas, diskusi tentang strategi permainan, serta berbagi cerita tentang pengalaman buruk seperti kekalahan yang terus-menerus. Facebook berada di urutan keempat sebagai aplikasi yang paling sering dibuka dan digunakan di seluruh dunia, dengan persentase 76,3%. Angka ini hampir sama dengan Instagram, yang mencapai 76,7%. Data ini berdasarkan survei dari Sosial Media Apps: Active user index yang diperbarui pada bulan Maret 2025.

Gambar 1. 1 Data Social Media User Index



Sumber : Website datareportal.com tahun (2025)

Komunikasi antar anggota kelompok dalam permainan online Mobile Legends memiliki batasan yang cukup besar. Fitur chat dalam permainan hanya bisa digunakan oleh pemain yang sedang online bersamaan. Jika seorang pemain tidak online, maka pesan yang dikirim tidak akan pernah dibaca. Diskusi yang terjadi dalam satu sesi permainan biasanya akan lenyap setelah sesi itu selesai. Akibatnya, komunikasi menjadi terputus, koordinasi tim tidak berjalan dengan baik, dan hubungan sosial sulit untuk berkembang lebih dari satu pertandingan. Keadaan ini menghalangi terbentuknya hubungan yang lebih dekat di antara para pemain.

Menurut pendapat (Arifah & Candrasari, 2022) menegaskan bahwa komunitas virtual antar anggota kelompok ini menciptakan suatu wadah untuk

menjalin persaudaraan antaranggota grup tersebut yang tidak terbatas oleh waktu, tanpa adanya interaksi fisik, serta menjadi solusi atas keterbatasan fitur komunikasi kelompok dalam game Mobile Legends. Peneliti perlu menggunakan pendekatan kualitatif, seperti studi Netnografi diangkat dari sebuah metode etnografi yang diaplikasikan untuk mempelajari budaya dan interaksi di ruang digital.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati pola interaksi berkembang dan makna sosial yang terbentuk dalam komunitas daring tersebut. (Abidin, 2021). Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk memahami secara mendalam bagaimana komunikasi kelompok di grup atau komunitas virtual di facebook "Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA" mampu mempererat persaudaraan digital anggotanya. Peneliti tidak memposisikan diri sebagai pihak asing, melainkan sebagai instrumen utama yang telah terlibat secara intensif dalam komunitas tersebut sejak tahun 2023. Keterlibatan jangka panjang ini memungkinkan peneliti untuk menangkap realitas sosial, norma, serta dialek khas komunitas secara alami. Fenomena ini juga memiliki relevansi dengan nilai-nilai Islam, sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Ali Imran (3:104):

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: "Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang

mungkar. Merekalah orang-orang yang beruntung."

Ayat ini menegaskan bahwa komunitas (ummah) bukan sekadar perkumpulan biasa, melainkan kesatuan yang memiliki tujuan dan tanggung jawab moral. Dalam konteks digital, bentuk ma'ruf dalam grup Facebook ini terlihat dari komunikasi kelompok yang saling memberikan dukungan emosional, seperti menyemangati dan berempati antar anggota. Praktik berbagi strategi dan solusi juga mencerminkan nilai solidaritas untuk maju bersama. Di sisi lain, peran admin dalam menegakkan aturan grup merupakan bentuk nyata dari menjaga nilai ma'ruf. Dengan memastikan interaksi tetap sopan dan menindak tegas perilaku toxic serta cyberbullying, admin secara aktif mencegah kemungkaran di ruang digital.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini mengajukan rumusan masalah: Bagaimana komunikasi kelompok dalam mempererat persaudaraan antaranggota komunitas virtual di facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA?. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana komunikasi kelompok mempererat ikatan persaudaraan antara anggota grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut: "Bagaimana komunikasi kelompok dalam mempererat persaudaraan antaranggota komunitas virtual di facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA?"

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis komunikasi dalam mempererat ikatan persaudaraan antara anggota grup facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA.

D. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang ilmu komunikasi, berharap hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur di bidang komunikasi virtual, khususnya dalam konteks komunitas gamer.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis yang signifikan, terutama sebagai bahan rujukan dalam memahami peran komunikasi kelompok dalam komunitas virtual, khususnya dalam mempererat ikatan persaudaraan antaranggota grup Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA di facebook. Manfaat praktis tersebut dapat dirasakan oleh berbagai pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dengan aktivitas komunitas daring.

Pertama, bagi admin grup dan pengelola komunitas, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk menyusun strategi komunikasi yang lebih terarah, membangun, serta sesuai dengan kebutuhan anggota. Dengan memahami pola komunikasi yang berkembang di dalam komunitas, pengelola dapat merancang aturan, norma, maupun kebijakan komunikasi yang mendukung terciptanya suasana interaksi yang kondusif. Hal ini meliputi upaya mencegah terjadinya perilaku negatif seperti ujaran kebencian, perundungan (cyberbullying), maupun sikap toxic yang sering muncul dalam budaya bermain game online. Dengan adanya pedoman tersebut, pengelola komunitas diharapkan mampu menghadirkan ruang virtual yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga aman, inklusif, dan mendidik.

Kedua, bagi anggota komunitas atau pemain, penelitian ini memberikan pemahaman bahwa keikutsertaan dalam komunitas daring tidak hanya bertujuan untuk memperoleh informasi terkait permainan, tetapi juga menjadi sarana memperluas jaringan sosial, membangun solidaritas, serta mempererat persaudaraan digital. Anggota dapat belajar bagaimana memanfaatkan komunikasi kelompok untuk saling mendukung, berbagi pengalaman, serta menumbuhkan rasa memiliki (sense of belonging) dalam suatu komunitas. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi anggota untuk lebih aktif terlibat dalam interaksi positif, serta menghindari perilaku yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Ketiga, bagi peneliti, akademisi, dan mahasiswa, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut mengenai komunikasi digital, komunitas virtual, Penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur komunikasi kontemporer dengan menyoroti aspek persaudaraan digital sebagai salah satu dampak nyata dari interaksi kelompok secara daring.

Gambar 1. 2 Data penggunaan internet dari situs web Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi)



Sumber : website resmi *komdigi*

E. Tinjauan Pustaka

Sebelum melakukan penelitian ini dan menyusunnya menjadi sebuah karya ilmiah, penulis terlebih dahulu melakukan kajian pustaka dengan cara menelusuri dan menelaah berbagai jurnal ilmiah, artikel akademik, serta skripsi terdahulu yang relevan dengan topik komunikasi virtual, persaudaraan digital, dan komunitas game online di media sosial. Beberapa penelitian tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

Penelitian yang pertama yaitu penelitian berjudul "Pola Komunikasi Virtual dalam Komunitas Genshin Impact Indonesia di Facebook" mengkaji bagaimana pemain saling berinteraksi dan menjalin hubungan melalui media sosial. Hasilnya mengungkap bahwa frekuensi dan kualitas interaksi berkontribusi terhadap terbentuknya rasa persaudaraan dalam komunitas digital.

Penelitian yang kedua yaitu penelitian berupa jurnal berjudul "Komunikasi Self Disclosure dalam Komunitas Mobile Legends di Media Sosial", peneliti menyoroti proses komunikasi terbuka antar anggota komunitas game di facebook dan bagaimana hal itu mendorong kedekatan emosional antar pemain. Studi ini menunjukkan bahwa komunikasi virtual dapat menciptakan ikatan sosial yang kuat melalui penggunaan metode kualitatif deskriptif, sementara perbedaannya terletak pada objek penelitian. Penelitian yang ketiga yaitu dalam studi netnografi yang berjudul "Dinamika Komunikasi dalam Komunitas Mobile Legends di Media Sosial", peneliti menemukan bahwa game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wadah terbentuknya jaringan sosial dan loyalitas komunitas melalui interaksi berulang yang terjadi di platform seperti facebook.

Tabel 1. 1 Telaah Pustaka

NO	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL) Rumusan Masalah : Pola virtual komunikasi di dalam komunitas game melalui platfom Facebook Sumber : https://journal.sinov.id/index.php/juitik/article/view/206	Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitiannya, yaitu Jenis penelitian kualitatif, Teknik pengumpulan data netnografi, Media penelitian yang digunakan (Facebook)	Sementara itu, perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada erbedaan pada objek penelitian (Genshin Impact dengan Mobile Legends).

2.	Komunikasi <i>Self-disclosure</i> dalam Komunitas Mobile Legends di Media Sosial Rumusan masalah : Bagaimana <i>self-disclosure</i> antar anggota komunitas dapat membentuk kedekatan emosional dan ikatan sosial di lingkungan virtual. Sumber : https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/5946	Persamaan terletak pada: 1. Pendekatan kualitatif 2. Platform penelitian (Facebook) 3. Fokus pada komunitas game MOBILE LEGENDS: BANG BANG INDONESIA	Perbedaanya terletak pada variabel penelitian (fokus pada <i>self-disclosure</i>)
3	Dalam studi netnografi yang berjudul " POLA KOMUNIKASI TIM GAMER MOBILE LEGENDS: BANG BANG Rumusan masalah : Bagaimana media sosial memfasilitasi pembentukan relasi sosial dan identitas kelompok di kalangan pemain Mobile Legends. Sumber : https://repositori.untidar.ac.id/index.php?p=fstream&pdf&fid=36942&bid=13339	Persamaannya terletak pada Persamaan terletak pada:1. Metode penelitian kualitatif. Sumber data dari interaksi di Facebook 3. Konteks komunitas Mobile Legends bang bang Memiliki kesamaan yang membentuk relasi sosial dan kedekatan antar pemain dan membentuk selayaknya saudara.	Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada aspek yang diteliti (loyalitas kelompok).

Penelitian-penelitian sebelumnya banyak mendeskripsikan peran komunitas virtual dalam membangun interaksi sosial, misalnya kajian tentang *self-disclosure* di komunitas *Genshin Impact* (Putra, 2023) dan penelitian mengenai komunikasi antaranggota dalam *game online* (Nur Azizah, 2024). Deskripsi tersebut menunjukkan bahwa komunitas virtual tidak hanya menjadi ruang berbagi informasi, tetapi juga wadah ekspresi diri dan pembentukan identitas kelompok.

Beberapa penelitian menganalisis bagaimana interaksi digital dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kohesi sosial. Misalnya, penelitian (Wijaya & Paramita, 2019) yang menelaah solidaritas di kalangan komunitas daring, serta (Hidayat, 2016) yang mengkaji pola komunikasi digital. Analisis tersebut menegaskan bahwa komunikasi dalam komunitas virtual mampu menghasilkan relasi sosial yang menyerupai hubungan nyata.

Dari berbagai penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi adanya *gap* penelitian, yaitu kurangnya kajian yang secara khusus meneliti komunikasi kelompok dalam mempererat persaudaraan digital pada komunitas *Mobile Legends: Bang Bang* di Facebook. Sebagian besar penelitian masih fokus pada aspek interaksi umum atau loyalitas pemain, sementara dimensi persaudaraan digital yang muncul melalui dukungan emosional, kerja sama (*mabar*), dan *sense of belonging* belum banyak dikaji.

F. Landasan Teori

1. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok merupakan proses penyampaian pesan antara tiga orang atau lebih yang memiliki tujuan bersama, saling mempengaruhi, serta berlangsung dalam suatu interaksi yang teratur. (Mulyana, D, 2021) menjelaskan bahwa komunikasi kelompok tidak sekadar berbicara dalam kumpulan orang, melainkan melibatkan kesadaran akan keanggotaan dan adanya norma yang mengatur perilaku anggota di dalamnya.

Menurut (Saepul et al., 2024) Komunikasi kelompok memiliki beberapa elemen penting: interaksi antar anggota, durasi komunikasi, ukuran kelompok, dan tujuan bersama. Keempat elemen ini membentuk dasar kekompakan kelompok, tingkat minat dan solidaritas yang memotivasi anggota untuk tetap berada dalam kelompok. Dalam era digital, komunikasi kelompok tidak lagi terbatas pada ruang fisik. (Aprillia, 2024) dalam penelitiannya tentang komunitas gaming menemukan bahwa komunikasi kelompok di platform digital seperti Discord dan grup Facebook memungkinkan terbentuknya interaksi sosial yang kuat, bahkan di antara anggota yang tidak pernah bertemu langsung. Dukungan antar anggota, diskusi strategi, dan aktivitas bermain bersama menjadi pilar utama dalam membangun solidaritas dan rasa kebersamaan di komunitas game online.

Namun demikian, komunikasi kelompok di ruang virtual juga memiliki tantangan. (Breslin, 2025) mengungkapkan bahwa lingkungan virtual dapat menghambat interaksi karena keterbatasan isyarat non-verbal seperti ekspresi wajah dan nada suara. Hal ini dapat memperlambat proses membangun kepercayaan antar anggota dibandingkan dengan komunikasi tatap muka. Oleh karena itu, keberadaan aturan kelompok dan peran moderator sangat penting untuk menjaga komunikasi yang efektif.

Dari pemaparan di atas, komunikasi kelompok dalam penelitian ini dimaknai sebagai proses interaksi yang berlangsung di dalam grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, di mana para anggota (tiga orang atau lebih) saling bertukar pesan, berdiskusi, serta berkolaborasi dalam aktivitas bermain bersama mabar dengan tujuan mempererat hubungan dan persaudaraan digital di antara mereka.

2. Komunitas Virtual

Komunitas virtual merupakan kelompok sosial yang terbentuk melalui media digital dan berlangsung secara daring melalui internet. Menurut (Nasrullah, 2015), komunitas virtual terbentuk karena adanya kesamaan minat, tujuan, dan interaksi yang dilakukan secara terus-menerus melalui media digital. Dalam komunitas virtual, komunikasi tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, melainkan dibangun melalui aktivitas komunikasi yang berlangsung secara intens di ruang digital.

Dalam penelitian ini, grup facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA dipahami sebagai bentuk komunitas virtual karena para

anggotanya saling berinteraksi, berdiskusi, berbagi informasi, hingga membangun hubungan sosial melalui media facebook. Interaksi yang terjadi secara terus-menerus membentuk solidaritas, rasa memiliki, serta kedekatan emosional antaranggota komunitas. Menurut (Nasrullah, 2015), terdapat beberapa indikator dalam komunitas virtual, yaitu :

- Interaksi dan Partisipasi
- Identitas dan Budaya Digital
- Norma dan Aturan
- Rasa Memiliki (Sense of Belonging)
- Solidaritas dan Trust
- Tujuan Bersama (Shared Interest)
- Mempererat Persaudaraan

b.1. Interaksi dan Partisipasi

Interaksi dan partisipasi merupakan bentuk keterlibatan aktif anggota dalam proses komunikasi di ruang digital. Menurut (Nasrullah, 2015), interaksi dalam komunitas virtual tidak hanya terbatas pada pertukaran pesan, tetapi juga mencakup tindakan partisipatif seperti memberi komentar, berbagi informasi, dan berkolaborasi dalam aktivitas kelompok. Partisipasi ini menjadi dasar terbentuknya hubungan sosial dan rasa saling memiliki di antara anggota komunitas. Dalam konteks grup facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, interaksi tersebut tampak melalui diskusi strategi, tanggapan terhadap postingan, hingga kegiatan mabar (main bersama) yang memperkuat keterikatan antaranggota.

b.2 Identitas dan budaya digital

Identitas dan budaya digital mengacu pada cara individu menampilkan diri dan menyesuaikan perilaku komunikasinya dalam lingkungan daring. Nasrullah (2017) menjelaskan bahwa setiap komunitas virtual memiliki budaya komunikasi khas yang tercermin dari gaya bahasa, penggunaan simbol, meme, serta norma ekspresi digital. Identitas digital ini membentuk citra kolektif komunitas, di mana setiap anggota merasa menjadi bagian dari budaya yang sama. Dalam komunitas grup facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, misalnya, identitas tersebut dibangun melalui penggunaan istilah dalam game, avatar, dan gaya humor khas pemain.

b.3. Norma dan aturan baru

Norma dan aturan baru adalah seperangkat pedoman perilaku yang disepakati oleh anggota komunitas untuk menjaga ketertiban, kenyamanan, dan keharmonisan interaksi. (Nasrullah, 2017) menegaskan bahwa setiap komunitas virtual secara alami membentuk sistem kontrol sosial digital, baik berupa larangan ujaran kebencian, promosi berlebihan, maupun perilaku toxic. Aktivitas komunikasi di grup facebook dapat membentuk arus informasi yang kuat, sehingga dibutuhkan norma/aturan komunitas untuk menghindari penyebaran konten destruktif (Nst et al., 2022). Penerapan etika digital diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif internet seperti hoaks, cyberbullying, dan perilaku agresif daring, sehingga komunitas digital menjadi ruang aman (Trisudarmo, 2023)Aturan tersebut

berfungsi sebagai mekanisme pengendalian yang menciptakan suasana komunikasi yang sehat, aman, dan produktif. Dalam grup facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, norma ini diterapkan melalui peran admin dan moderator yang aktif menegur atau menindak anggota yang melanggar.

b.4. Rasa memiliki

Rasa memiliki adalah perasaan keterikatan emosional dan pengakuan diri sebagai bagian dari kelompok. Pola komunikasi yang efektif serta intensitas interaksi yang tinggi dapat meningkatkan kohesivitas kelompok, yang kemudian memperkuat kedekatan dan rasa memiliki antaranggota (Putri & Ismail, 2023). Sense of belonging merupakan elemen penting dalam kelompok karena menciptakan loyalitas dan solidaritas di antara anggota. Di dalam komunitas virtual, rasa memiliki tumbuh dari interaksi yang berulang, saling dukung, serta partisipasi aktif dalam kegiatan komunitas. Anggota yang merasa diterima dan dihargai cenderung memiliki komitmen tinggi terhadap kelompoknya dan turut menjaga keberlangsungan komunitas tersebut (Nasrullah, 2015; McMillan & Chavis, 1986; Blanchard & Markus, 2004).

b.5 Trust & solidaritas

Trust dan solidaritas mencerminkan kepercayaan dan rasa kebersamaan yang terbentuk di antara anggota komunitas. Menurut Menurut (Nasrullah, 2015) solidaritas digital terbentuk ketika anggota komunitas saling memberikan dukungan emosional dan mematuhi norma

bersama dalam ruang interaksi daring. baik dalam konteks permainan maupun kehidupan pribadi. Kepercayaan dan solidaritas inilah yang menjadi penting dalam menjaga stabilitas komunikasi dan kebersamaan di komunitas virtual.

b.6. Tujuan bersama (Shared interest)

Tujuan bersama merupakan faktor yang mengikat individu untuk bergabung dan tetap aktif dalam komunitas virtual. (Nasrullah, 2015) menjelaskan bahwa komunitas virtual terbentuk karena adanya kepentingan atau minat yang sama (shared interest), kemudian menjadi dasar interaksi dan kerja sama di antara anggotanya. Dalam komunitas Mobile Legends, tujuan tersebut dapat berupa keinginan untuk meningkatkan kemampuan bermain, mencari teman mabar, atau sekadar berbagi hiburan. Kesamaan tujuan ini menciptakan arah komunikasi yang jelas dan memperkuat rasa kebersamaan antaranggota. Pemain Mobile Legends tidak hanya bermain secara individu, tetapi juga membentuk komunitas berdasarkan minat yang sama. Komunitas ini bisa berupa grup facebook yang menjadi tempat bertemu, berdiskusi, dan membangun hubungan sosial. (Boestam, 2020.) menyebut komunitas maya sebagai kelompok yang memiliki interaksi berkelanjutan di ruang digital didasari oleh kesamaan minat. Dalam komunitas Mobile Legends, interaksi yang terus-menerus melalui postingan, komentar, dan mabar online menciptakan rasa memiliki dan keakraban menyerupai komunitas nyata.

Interaksi Simbolik dalam Komunitas Game Menurut George Herbert Mead

dalam teori (Littlejohn & Foss, 2009), makna-makna dalam komunikasi dibentuk melalui simbol dan interaksi sosial. Dalam komunitas game Mobile Legends, simbol-simbol seperti istilah "mabar", "noob", atau "push rank" Komunikasi ini menjadi bahasa internal yang memperkuat identitas kelompok. Komunikasi ini berkontribusi pada pembentukan solidaritas dan pemahaman kolektif dalam komunitas virtual. Teori ini berfokus pada karakteristik spesifik komunitas virtual yang diteliti, yaitu komunitas gamer. Penelitian ini tidak akan membahas aspek teknis dari game Mobile Legends, melainkan fokus pada perilaku sosial para pemainnya.

- a. Motivasi Berkomunitas: para pemain merasa perlu bergabung dalam komunitas di luar game itu sendiri.
- b. Dinamika Sosial Gamer: interaksi di dalam game (seperti kolaborasi tim atau kompetisi) akan memengaruhi komunikasi mereka di grup Facebook.
- c. Pembentukan Hubungan: Bagaimana kesamaan hobi bermain game menjadi fondasi yang kuat untuk membangun kepercayaan dan persaudaraan melampaui sekadar hubungan pertemanan biasa.

b.7. Mempererat Persaudaraan

Persaudaraan dalam komunitas virtual merujuk pada ikatan emosional dan sosial terbentuk antara individu yang memiliki kesamaan minat dan tujuan, meskipun tidak pernah bertemu secara langsung. Dalam komunitas Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA di facebook, interaksi yang berlangsung secara digital telah menciptakan rasa kebersamaan dan

solidaritas antaranggota. komunikasi kelompok yang berlangsung secara rutin dalam komunitas virtual dapat menumbuhkan rasa memiliki (sense of belonging) yang menjadi terbentuknya persaudaraan digital. Dalam konteks komunitas game, kedekatan ini diperkuat oleh tujuan bersama, seperti keinginan untuk menang, kolaborasi dalam permainan (mabar), dan saling memberi dukungan emosional saat mengalami kekalahan.

(Boestam, 2020) menyatakan bahwa dalam komunitas virtual, persaudaraan muncul melalui proses pertukaran pesan yang intens, dukungan emosional, dan kerja sama dalam aktivitas bersama, seperti diskusi, berbagi pengalaman, dan mengoordinasikan bermain bersama (mabar). Ikatan ini ditandai dengan komunikasi yang erat saling membantu, serta nilai dan norma bersama seperti menjunjung tinggi sportivitas dan menghindari perilaku toxic. Aktivitas ini memperkuat keterhubungan sosial dalam bentuk rasa memiliki terhadap kelompok.

(Alwi, 2025) menemukan bahwa kohesivitas dalam komunitas hobi dapat terjaga melalui komunikasi terbuka, musyawarah setara, dan praktik solidaritas lintas generasi yang dilandasi nilai kekeluargaan. Temuan ini memperkuat pandangan (McQuail, 2021) bahwa komunikasi kelompok berperan penting dalam mempertahankan grup cohesiveness melalui hubungan interpersonal yang positif dan rasa saling memiliki di antara anggota komunitas.

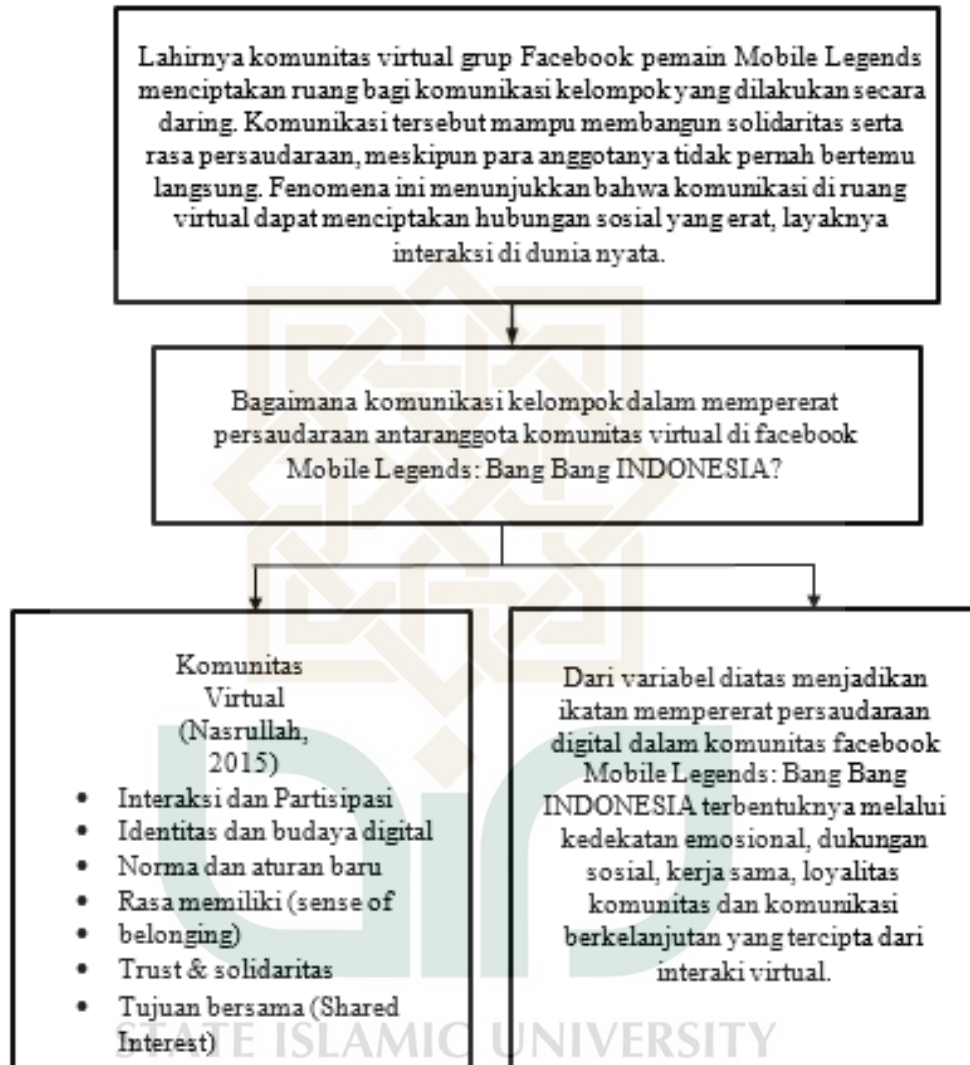
Fenomena dukungan emosional ini menunjukkan bahwa anggota komunitas tidak hanya berinteraksi dalam konteks permainan, tetapi juga

memberikan perhatian sosial yang menumbuhkan rasa kebersamaan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Firda Rinda Widyaningrum, 2025) yang menjelaskan bahwa komunitas online dapat berfungsi sebagai ruang aman yang memfasilitasi dukungan psikososial dan memperkuat self-esteem anggota melalui komunikasi empatik dan inklusif. Dengan interaksi yang terjalin dalam komunitas Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA dapat dipahami sebagai bentuk nyata dari solidaritas digital yang menguatkan hubungan emosional antaranggota.

Dengan demikian, komunikasi dan interaksi intensif di dalam grup Facebook bukan lagi sebatas sarana pertukaran informasi, melainkan media krusial dalam membangun relasi sosial yang mendalam. Proses tersebut terbukti mampu memperkuat ikatan persaudaraan digital sesama pemain Mobile Legends. Fenomena ini menjadi elemen kunci dalam mewujudkan komunitas game yang solid, suportif, dan inklusif, meskipun seluruh aktivitas kelompok tersebut dimediasi sepenuhnya oleh ruang siber tanpa adanya interaksi tatap muka.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

G. Kerangka Pemikiran



H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena komunikasi kelompok dan proses terbentuknya persaudaraan digital dalam komunitas Facebook Mobile

Legends: Bang Bang INDONESIA. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat menggali makna, pengalaman, serta interaksi sosial yang dibangun oleh anggota komunitas dalam ruang digital.

Pendekatan penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu masalah, populasi, situasi, atau fenomena secara akurat dan sistematis berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan apa adanya tanpa rekayasa atau manipulasi (Jonata, 2022). Karakteristik utama dari penelitian ini adalah kemampuannya menjawab pertanyaan "apa", "di mana", "kapan", dan "bagaimana", namun tidak untuk pertanyaan "mengapa" (Jonata, 2022). Dengan pendekatan deskriptif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang mengamati dan mencatat kondisi sebagaimana adanya, sehingga menghasilkan gambaran yang holistik dan mendalam tentang objek yang diteliti. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena komunikasi kelompok dalam komunitas virtual Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA tanpa memanipulasi variabel, serta menekankan interpretasi makna dari pengalaman informan (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama penelitian sekaligus pengamat yang melakukan pengumpulan dan analisis data. Peneliti telah menjadi anggota grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA sejak tahun 2023 sehingga memiliki pemahaman awal

mengenai budaya komunikasi, karakteristik anggota, serta dinamika interaksi yang berkembang dalam komunitas tersebut. Keterlibatan ini membantu peneliti memahami konteks sosial yang melatarbelakangi terbentuknya hubungan dan persaudaraan digital antaranggota komunitas.

2. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah informan yang memberikan data tentang dinamika komunikasi dalam grup. Menurut (Moleong, 2019), subjek dalam penelitian kualitatif adalah individu dipilih secara purposif karena dianggap paling memahami masalah dan konteks sosial yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, subjek terdiri dari:

Pemilihan informan dilakukan menggunakan purposive sampling, yaitu memilih individu yang dianggap dapat memberikan informasi relevan dengan fokus penelitian. Kriteria informan:

- a. Anggota aktif atau pernah aktif berinteraksi di grup facebook Mobile Legends.
- b. Pernah melakukan mabar dengan anggota grup atau mengikuti diskusi.
- c. Bersedia diwawancarai.

Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 5 orang yang berinisial (N,H,K,D,F) terdiri dari Pemain aktif Mobile Legends Anggota grup yang sering berdiskusi di dalam grup, Anggota yang pernah mabar dan membangun relasi dengan pemain lain.

Lima Informan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling dengan inisial N,H,K,D,F, yaitu pemilihan partisipan berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap mampu memberikan informasi relevan sesuai fokus penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik ini dipilih agar data yang diperoleh benar-benar mewakili pengalaman komunikasi dalam komunitas virtual Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA. Adapun informan penelitian terdiri dari Lima anggota aktif komunitas

Informan ini dipilih karena telah bergabung di grup facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA minimal selama satu tahun dan secara konsisten terlibat dalam interaksi, baik berupa posting, komentar, maupun kegiatan mabar (main bareng). Mereka dipandang mampu memberikan gambaran nyata tentang pola komunikasi yang berkembang, nilai-nilai solidaritas yang terbentuk, serta pengalaman subjektif mengenai persaudaraan dalam komunitas virtual.

Dengan kombinasi informan ini, penelitian memperoleh data dari dua perspektif yang berbeda namun saling melengkapi, yaitu pengalaman anggota biasa dan sudut pandang pengelola komunitas. Hal ini diharapkan dapat memperkaya temuan hasil analisis serta meningkatkan validitas temuan melalui triangulasi sumber. Tetapi jika bisa di wawancarai admin grup karena identitas mereka tidak mau diketahui oleh siapapun bahkan jarang muncul di dalam komunitas.

Objek penelitian ini adalah komunikasi kelompok dalam komunitas virtual, khususnya dalam grup facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, dengan fokus pada :

- a. Pola Interaksi antar anggota, seperti melalui komentar dan postingan.
- b. Peran komunikasi kelompok dalam membangun ikatan persaudaraan di antara pemain.
- c. Nilai-nilai sosial yang muncul dari interaksi virtual, seperti solidaritas, dukungan emosional, dan rasa memiliki terhadap komunitas (Wijaya & Pramita, 2021).

3. Metode Pengumpulan data

- a. Observasi

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan cara mengamati secara sistematis aktivitas dan interaksi yang terjadi pada objek penelitian. Menurut (Lexy J. Moleong, 2018), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti memahami fenomena sosial secara langsung sehingga dapat memperoleh data yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Melalui observasi, peneliti dapat memahami perilaku, aktivitas, serta interaksi yang terjadi pada subjek penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan mengamati aktivitas komunikasi yang berlangsung di dalam grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA. Observasi dilakukan terhadap berbagai bentuk interaksi anggota, seperti pola

komentar, ajakan bermain bersama mabar, penggunaan bahasa dan simbol khas komunitas, norma dan aturan grup, serta bentuk dukungan maupun konflik yang muncul dalam aktivitas komunikasi anggota grup.

b. Wawancara

Merupakan pertemuan antara dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui proses tanya jawab sehingga dapat diperoleh makna mengenai suatu topik tertentu (Sugiyono, 2019). Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pandangan informan terhadap fenomena yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam in-depth interview kepada lima anggota aktif grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA yang dipilih berdasarkan intensitas partisipasi dan pengalaman mereka dalam komunitas. Wawancara dilakukan secara daring melalui Facebook Messenger, Google Meet, dan chat pribadi untuk memperoleh informasi mengenai interaksi kelompok, solidaritas digital, pengalaman mabar, penggunaan bahasa komunitas, serta proses terbentuknya persaudaraan digital di dalam grup.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengumpulan dokumen, arsip, gambar, maupun catatan yang berkaitan dengan penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019), dokumentasi

digunakan sebagai pelengkap data hasil observasi dan wawancara sehingga dapat memperkuat temuan penelitian.

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tangkapan layar (screenshot) postingan dan komentar anggota grup, dokumentasi hasil wawancara, aturan grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, serta berbagai konten yang berkaitan dengan aktivitas komunikasi dalam komunitas. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan peneliti.

4. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data kualitatif menurut (Miles, 2014) yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Model ini dipilih karena mampu membantu peneliti mengorganisasi data yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi secara sistematis sehingga menghasilkan temuan yang sesuai dengan fokus penelitian.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, serta mengelompokkan data yang diperoleh selama penelitian. Pada tahap ini peneliti memilah berbagai data hasil observasi di grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, hasil wawancara dengan anggota komunitas, serta dokumentasi digital berupa tangkapan layar postingan, komentar, dan aturan grup. Data yang tidak

relevan dengan fokus penelitian disisihkan, sedangkan data yang berkaitan dengan komunikasi kelompok dalam mempererat persaudaraan antaranggota komunitas virtual dikategorikan berdasarkan indikator komunitas virtual menurut (Nasrullah, 2015), yaitu interaksi dan partisipasi, identitas dan budaya digital, norma dan aturan, rasa memiliki (sense of belonging), trust dan solidaritas, serta tujuan bersama (shared interest).

b. Penyajian Data

Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun data yang telah direduksi ke dalam bentuk uraian naratif, tabel, kutipan wawancara, dan deskripsi hasil observasi. Penyajian data bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas virtual Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA. Pada tahap ini, data hasil observasi wawancara, dan dokumentasi disajikan secara sistematis untuk menunjukkan bagaimana komunikasi kelompok berlangsung melalui aktivitas diskusi, ajakan bermain bersama mabar, pemberian dukungan emosional, penggunaan bahasa khas komunitas, hingga pembentukan rasa persaudaraan digital antaranggota.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola, hubungan, dan makna yang ditemukan dari data penelitian. Kesimpulan diperoleh melalui proses interpretasi terhadap hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dianalisis sebelumnya.

Selanjutnya, kesimpulan diverifikasi kembali dengan membandingkan berbagai sumber data melalui teknik triangulasi sumber untuk memastikan konsistensi dan keabsahan temuan penelitian. Melalui proses tersebut, peneliti memperoleh gambaran mengenai bagaimana komunikasi kelompok dalam komunitas virtual Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA berperan dalam mempererat persaudaraan digital antaranggotanya.

5. Metode Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Menurut (Lexy J. Moleong , 2018), triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil observasi pada grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA dengan hasil wawancara informan serta dokumentasi digital yang berupa tangkapan layar postingan, komentar, aturan grup, dan aktivitas komunikasi anggota komunitas. Apabila ditemukan kesesuaian informasi dari berbagai sumber tersebut, maka data dianggap valid dan dapat digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peran komunikasi dalam mempererat persaudaraan di antara anggota komunitas virtual, atau grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, dapat disimpulkan bahwa komunikasi dalam komunitas ini belum cukup efektif untuk membangun keakraban yang lebih dalam antar anggota. Meskipun anggota saling berinteraksi aktif melalui unggahan, komentar, diskusi, ajakan bermain bersama, memberi dukungan, dan berbagi pengalaman pribadi, hubungan yang terbentuk biasanya hanya terbatas pada kebutuhan fungsional dalam komunitas tersebut.

Pengamatan ini menunjukkan bahwa grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA berperan sebagai tempat komunikasi yang aktif, digunakan untuk mencari informasi dan solusi tentang game serta hiburan, saling memberikan dukungan, serta membangun interaksi sosial di antara para anggotanya. Aktivitas seperti berdiskusi soal strategi bermain, mengajak orang lain untuk bermain bersama, memberi semangat kepada pemain yang merasa frustrasi, serta berbagi pengalaman pribadi menunjukkan adanya interaksi yang cukup ramai dan hangat dalam komunitas virtual tersebut.

Namun, hasil wawancara dengan informan menunjukkan bahwa sebagian besar anggota tidak menggunakan grup Facebook sebagai sarana

utama untuk membangun keakraban. Informan mengatakan bahwa persahabatan dan keakraban yang lebih baik dapat tercipta melalui pertemuan dan interaksi di dunia nyata. Mereka lebih melihat grup Facebook sebagai sarana untuk memperoleh informasi, mencari teman bermain, mendapatkan dukungan sosial, berbagi pengalaman, dan menceritakan kehidupan atau keluhan mereka, daripada sebagai tempat untuk membangun persaudaraan yang lebih dalam.

Temuan ini menunjukkan bahwa indikator dari komunitas virtual, seperti interaksi dan partisipasi, identitas serta budaya digital, norma dan aturan, rasa memiliki, kepercayaan dan solidaritas, serta minat yang sama, benar-benar bisa menciptakan perasaan bersama di antara para anggota. Namun, rasa kebersamaan ini hanya muncul dalam situasi tertentu dan didasarkan pada minat bersama dalam permainan Mobile Legends, bukan pada hubungan sosial yang lebih dalam dan bertahan lama seperti yang terjadi dalam kehidupan nyata.

Oleh karena itu, komunikasi dalam kelompok membantu memperkuat rasa persaudaraan antar anggota komunitas virtual, atau di dalam grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, bisa dikatakan efektif karena berfungsi sebagai media untuk bertukar informasi, mendapatkan dukungan sosial, bersenang-senang, serta memenuhi kebutuhan berkomunikasi para anggota komunitas tersebut. Namun, hal itu belum berhasil memperkuat persaudaraan antar anggota secara lebih dalam, karena kebanyakan anggota masih tergolong dalam kelompok yang sama

masih lebih mengutamakan pertemuan langsung dalam hubungan sosial di dunia nyata.

B. Saran

1. Saran Praktis

Untuk pengelola grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA, disarankan agar meningkatkan aktivitas yang dapat mempererat hubungan antar anggota, tidak hanya sebatas berbagi informasi tentang permainan. Pengelola bisa mengadakan berbagai kegiatan komunitas seperti turnamen internal, diskusi interaktif, kumpul-kumpul, atau kegiatan kolaboratif lainnya. Hal ini memungkinkan anggota untuk saling mengenal lebih dekat, sehingga hubungan yang terjalin tidak hanya sebatas interaksi di dunia maya. Selain itu, penting untuk memiliki ruang komunikasi yang lebih aktif bagi anggota, seperti melalui grup chat khusus atau kegiatan komunitas yang dilakukan secara rutin. Langkah ini diharapkan bisa memperkuat hubungan emosional dan rasa memiliki terhadap komunitas.

2. Saran bagi Anggota Komunitas

Untuk anggota komunitas, disarankan agar menggunakan grup Facebook tidak hanya untuk mendapatkan informasi, mencari teman bermain, atau menyampaikan keluhan, tetapi juga sebagai cara untuk menjalin hubungan sosial yang lebih baik dengan anggota lainnya. Ikut serta secara aktif dalam berbagai kegiatan di komunitas dapat membantu memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas di antara anggota.

3. Saran Akademis

Penelitian ini memiliki batasan karena hanya meneliti satu komunitas virtual, yaitu grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA. Karena itu, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji komunitas virtual lainnya yang memiliki karakteristik berbeda. Hal ini bertujuan agar bisa mendapatkan perbandingan yang lebih luas mengenai bagaimana hubungan sosial dan persaudaraan terbentuk di dunia digital. Selain itu, penelitian selanjutnya bisa menggunakan cara kuantitatif atau metode campuran untuk mengukur seberapa efektif komunikasi kelompok dalam memperkuat hubungan persaudaraan dengan cara yang lebih terukur. Penelitian selanjutnya juga bisa mempelajari alasan-alasan yang membuat anggota komunitas virtual lebih suka membangun hubungan sosial di dunia nyata daripada di ruang digital.

4. Saran Teoretis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya komunitas virtual tidak selalu sejalan dengan terbentuknya ikatan persaudaraan yang kuat di antara anggotanya. Karena itu, penelitian berikutnya bisa mengembangkan studi tentang hubungan antara komunitas virtual, rasa memiliki, dukungan sosial, dan kualitas hubungan antarpribadi. Tujuannya adalah untuk memahami seberapa besar interaksi digital bisa menggantikan atau melengkapi hubungan sosial di kehidupan nyata. Berdasarkan hasil skripsi Anda, saya menyarankan agar kalimat penutup

untuk saran dibuat dengan kuat seperti ini:

Menurut hasil penelitian, grup Facebook Mobile Legends: Bang Bang INDONESIA terbukti bisa menjadi tempat untuk bertukar informasi, memberikan dukungan sosial, dan berkomunikasi antar anggota tanpa batasan ruang dan waktu. Namun, fungsi itu belum sepenuhnya bisa membangun persaudaraan yang kuat karena banyak anggota masih lebih mengutamakan hubungan sosial yang terjalin secara langsung di dunia nyata. Karena itu, perlu ada usaha yang lebih terencana untuk meningkatkan kualitas interaksi sosial. Tujuannya adalah agar komunitas virtual tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk berbagi informasi, tetapi juga bisa membangun hubungan yang lebih berarti antara anggotanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, C. (2021). From “Networked Publics” to “Refracted Publics”: A Companion Framework for Researching “Below the Radar” Studies. *Social Media + Society*, 7(1), 2056305120984458.
<https://doi.org/10.1177/2056305120984458>
- Alwi, F., Tiara, A., & Digdoyo, E. (n.d.). KOMUNIKASI KELOMPOK PADA KOMUNITAS PEMALANG SELATAN HONDA KLASIK DALAM MEMPERTAHANKAN KOHESIVITAS ANTAR LINTAS GENERASI ANGGOTA.
- Andreas, R., & Kusuma, R. S. (2020). Rumah ramah rubella sebagai kelompok dukungan online di facebook. 4(2).
- Aprillia, A. (2024). Communication Netnography in Online Gaming Communities on Discord. *Acta Diurna: Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Ardianto, T., Sari, S., & Putra, D. (n.d.). Analisis Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Vespa Bengkulu Bersatu Dalam Membentuk Identitas Sosial.
- Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL). (2).
- Boestam, A. B. (n.d.). Komunikasi Digital Dan Perubahan Sosial.
- Breslin, D. (n.d.). Virtually Creative: Group Creative Fluency in Face-to-Face versus Virtual Settings. *The Journal of Creative Behavior*, 59(3), e70043.

- Firda Rinda Widyaningrum¹, N. S. A. (2025). Komunitas Online Sebagai Ruang Aman: Penguatan Self-Esteem dan Emosi Positif Anak Broken Home Melalui Konseling Komunitas.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.15307065>
- Jonata. (2022). Jenis-Jenis Penelitian Kualitatif. Dalam F. R. Fiantika dkk., Metodologi Penelitian Kualitatif (hlm. 81-99). Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Kartika, T., Noviyani, F., Juliansyah, M. A., Faisal, A., & Rafly, M. (n.d.). COMMUNICATION NETNOGRAPHY IN ONLINE GAMING COMMUNITIES ON DISCORD.
- Lexy J. Moleong (penulis). (2018). Metodologi penelitian kualitatif / Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). Sage.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (Third edition). SAGE Publications, Inc.
- Mulyana, D. (2021). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. (2015). (2015). Teori Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Kultur, dan Siso Teknologi). Simbiosis Rektama Media.
- Nst, D. A. P., Dwiana, R., & Riadi, S. (2022). PENYEBARAN BERITA HOAKS COVID-19 DI MEDIA SOSIAL. 3.
- Putra, R. W. (2023). Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends. Avant Garde, 11(1), 68. <https://doi.org/10.36080/ag.v11i1.2349>

- Putri, D. N., & Ismail, M. (2023). SOLIDARITAS SOSIAL KOMUNITAS PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA TAHUN 2021-2023 (Tinjauan Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim). Jurnal PUBLIQUE, 4(2), 137–156.
<https://doi.org/10.15642/publique.2023.4.2.137-156>
- Rahmat, G. R. (2022). Pola Komunikasi Komunitas Virtual ICB dalam Meminimalisasi Hoaks. Academic Journal of Da'wa and Communication, 3(2). <https://doi.org/10.22515/ajdc.v3i2.5302>
- Saepul, A., Kusumadinata, A. A., & Setiawan, K. (2024). Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Tim Pengembang KEEPCALM. Karimah Tauhid, 3(3), 3081–3087.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12181>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. Alfabeta.
- Trisudarmo, R., Wati, D. P., & Irawan, D. (n.d.). PENINGKATAN KESADARAN DAN PENERAPAN ETIKA DIGITAL DI KALANGAN PENGGUNA INTERNET.
- Widya Mandala Catholic University Surabaya Indonesia, & Widyaningrum, A. Y. (2021). Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi. Jurnal Komunikatif, 10(2), 141–152.
<https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3457>