

Komunikasi Ansietas dalam Proses *Modality Switching* Pada Pemain Mobile Legends Bang-Bang

Muhammad Sayyid Akbar¹, Muhamad Isnaini²

Universitas Bunda Mulia, Jakarta, Indonesia
Email: emisnaini@gmail.com

Diterima : 24 April 2025

Disetujui : 7 Juli 2025

Diterbitkan : 18 Agustus 2025

Abstrak

Modality switching adalah pergantian modalitas berupa berubahnya saluran komunikasi dari mode daring ke tatap muka luring. Di dalam *e-sports*, khususnya Mobile Legends Bang Bang (MLBB) yaitu *game e-sports* 5 vs 5, *modality switching* dapat menimbulkan kecemasan para pemain. Penyebabnya adalah pergantian cara bertarung secara daring menjadi tarung luring dalam sebuah turnamen. Mengetahui kecemasan pemain yang mengalami pergantian modalitas merupakan tujuan dari penelitian ini sehingga dapat diaplikasikan kepada pemain maupun khalayak. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus meneliti tim *e-sports* RRQ vs NAVI. Kasus yang diambil adalah fenomena turnamen *Mobile Legends Profesional league* (MPL) 2025 dalam konteks sosiokultural Indonesia. Data diperoleh melalui observasi lapangan dan dikaitkan dengan tradisi siberetik serta *Computer-Mediated Communication* (CMC) *theory*. Hasil menunjukkan, dalam turnamen luring, para pemain MLBB menunjukkan praktik komunikasi kecemasan/ansietas yang dapat dilihat dari ekspresi tatap muka seperti senyuman, lirikan, cara berkomunikasi maupun cara bermain dalam layar *gameplay* seperti strategi menyerang, bertahan dan kecepatan dalam bertarung.

Kata kunci : *E-Sports, MLBB, Modality Switching, Mobile Legend Profesional League, Komunikasi Ansietas*

Abstract

Modality switching is a change of modality in the form of changing communication channels in e-sports, especially Mobile Legends Bang Bang (MLBB) is 5 vs 5 e-sports game, modality switching can cause anxiety for players. The reason is the change in the way of fight online to offline fight in a tournament. Knowing the anxiety of players who experience a change in modality is the aim of this research so that it can be applied to players and the public. The research was conducted using a qualitative approach with a case study method examining the RRQ vs NAVI e-sports team. The case taken is the MPL 2025 tournament in the Indonesian socio-cultural context. Data was obtained through field observations and linked to the cybernetic tradition and Computer-Mediated Communication (CMC) theory. The results show that MLBB pro players show a variety of anxieties communication that can be seen from face-to-face expressions such as smiles, glances, ways of communicating and how to play in the gameplay screen such as attacking strategies, defense and speed in fighting.

Keywords: *E-Sports, MLBB, Modality Switching, Mobile Legend Profesional League, Anxiety Communication*

PENDAHULUAN

Seseorang yang sebelumnya bertukar informasi verbal dan nonverbal secara online dalam jangka panjang akan membentuk ekspektasi mengenai lawan bicaranya (Sumner et al., 2024). Dalam *computer mediated communication*, hal ini disebut sebagai *modality switching* (pergantian modalitas). Pergantian modalitas merupakan perubahan keyakinan seseorang dalam menaruh harapan, karena terjadi perbedaan dengan kenyataan akibat proses penyampaian informasi yang bergeser. Dalam konteks *e-sports*, misalnya MLBB, pemain yang biasa bermain *game* secara *online* dapat menjadi pribadi yang lain dalam berkomunikasi secara tatap muka.

Perubahan pemain MLBB menjadi kepribadian lain ini sesuai dengan penelitian Saputra et al. (2024) yang mengemukakan bahwa perubahan kondisi seseorang yang disebabkan *game online* terjadi karena durasi permainan yang terlalu lama sehingga saat menjalankan aktifitas tatap muka diluar *gaming* seseorang akan mengalami penurunan berkomunikasi sehingga moral dan perilaku pemain *game* menyimpang dari etika. Konsep ini menitik beratkan pada pemain *game* saat ini melampaui durasi yang seharusnya bertanding dengan sistem tiga ronde yang mana jika kedua ronde permainan dimenangkan oleh tim yang sama maka permainan berakhir. Juga terkait etika pemain saat ini kerap kali berkomunikasi dengan *hate speech* atau kata-kata kasar yang menyebabkan kemerosotan moral dan kecemasan bagi pemain yang dilontarkan kata-kata tersebut.

Durasi permainan yang berlebihan ini terjadi karena MLBB dirilis secara gratis, pada 2019 tim dari Indonesia yaitu EVOS menjadi pemenang turnamen MLBB internasional sehingga pada 2020 MLBB menjadi *most popular game in ASEAN*. Tujuan awal *game* ini yaitu untuk melatih kekompakan tim dalam berkompetisi kini berimbas pada minat dalam motivasi dan komunikasi karena kecanduan *game* (Nawawi et al., 2021). Kecanduan *game* ini membuat pemain menghabiskan waktu untuk bermain *game* 3-5 jam perhari bahkan bermain *game* di malam hari sehingga kurang tidur yang menyebabkan pemain menjadi tidak berprestasi dalam *game* ataupun menjadi komunikator handal yang pandai menjalin kerjasama saat menghadapi tugas dan bertemu secara langsung menjadi cemas.

Terdapat peningkatan komunikasi digital pasca pandemi Covid-19 beberapa waktu lalu, yaitu 41%, diikuti dengan peningkatan panggilan suara (35%), media sosial (33%), panggilan video (30%), *email* (22%), dan *game online* (21%) (Nguyen et al., 2022). Berdasarkan data tersebut industri *game online* terus berkembang pasca pandemi walaupun sektor perekonomian meredup tetapi mendapatkan hiburan dengan bermain *game online* masih digandrungi masyarakat dan *game* merupakan hal yang patut untuk diteliti karena saat ini alat komunikasi seseorang semakin bertambah dengan adanya *game online* seseorang dapat menyalurkan keinginan untuk berkomunikasi walaupun sebatas dengan cara bermain bersama pemain lain.

Namun, menurut penelitian oleh (Nuzuli et al., 2023) mengemukakan bahwa ketika seseorang kecanduan *game online*, akan menimbulkan gangguan komunikasi berupa : 1) Kesulitan berkomunikasi secara verbal karena seringnya berkomunikasi secara virtual. 2) Kurang memahami emosi orang lain karena jarang bersosialisasi. 3) Sulit dipahami karena kurang efektif dalam mengekspresikan diri. 4) Sulit membangun hubungan sosial karena

terisolasi ketika bermain *game* menjadikan kurnagnya dukungan sosial 5) Kurang mampu membaca situasi dan merespons. 6) Kualitas hidup menurun sehingga akan menghambat *gamers* dalam berinteraksi akibat terlalu banyak bermain *game online*.

Peralihan modalitas dalam MLBB terjadi ketika mode permainan berubah menjadi pertandingan tatap muka. Pada saat itu, keadaan yang ekstrem atau tidak terduga membuat mode permainan sulit untuk dilanjutkan. Pada masa peralihan modalitas, metode permainan lainnya digunakan untuk memastikan kelanjutan pertandingan, namun, terdapat potensi kesenjangan dalam persiapan dan pelatihan pemain. Misalnya, instruktur kelas *Face to Face* (FtF) mengalami gangguan yang membuat mereka tidak dapat meninggalkan rumah (Kuznekoff & Munz, 2022).

Sejumlah penelitian tentang *modality switching* telah dilakukan, namun masih sedikit bukti empirik *modality switching* menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut data dari Telkom University oleh (Mulya et al., 2024) menginvestigasi pengelolaan kecemasan dalam komunikasi melalui aplikasi *discord*. Penelitiannya menunjukkan bahwa cara mengatur kecemasan adalah berusaha tetap terus berinteraksi, menggunakan penerjemah ketika tidak mengerti bahasa lawan serta fokus pada tujuan bermain sehingga kecemasan dapat diatur dengan menghargai orang asing yang memiliki latar belakang berbeda. Data dari Clark Digital Commons (Martin, 2020) mengemukakan, *modality switching* memberikan kemudahan sosial (misalnya, anonimitas visual, asinkronisitas) memungkinkan pengguna yang terhambat secara sosial untuk mengatasi hambatan yang biasanya dialami dalam komunikasi tatap muka dan, melalui proses peralihan modalitas, membantu memperkuat persahabatan yang sudah ada sebelumnya dan berpotensi menghasilkan tingkat dukungan sosial tambahan yang mungkin tidak mungkin terjadi tanpa akomodasi sosial yang disediakan oleh ruang permainan daring. Ramirez et al., (2015) menyelidiki perilaku komunikasi pada situs *online dating*, dan hasilnya menunjukkan bahwa komunikasi secara daring dan pesan relasional secara bermakna dapat memprediksi hubungan pada masa dan proses pencarian informasi saat anggota *online dating* bertemu secara luring.

Berdasarkan ketiga penelitian diatas, *modality switching* telah diteliti untuk menemukan kesenjangan pada sektor *online dating*, *cost* dan *learning*. *Modality switching* juga telah diteliti dalam persahabatan serta kecemasan yang diteliti pada penelitian sebelumnya juga berada dalam sektor aplikasi. Penelitian *modality switching* mengenai industri *game* masih terbatas. Adapun penelitian berbasis *literature review* oleh (Romadhona et al., 2022) mengenai MLBB dengan penyelidikan hubungan manusia, teknologi dan masyarakat masih sedikit jurnal yang membahas mengenai MLBB yaitu 11 jurnal yang menginformasikan pemain MLBB saat ini berkembang pada kota besar dan masih kurang pada daerah tertentu, durasi bermain 6-8 jam perhari dan cenderung individual.

Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah *genre* yang populer di bidang game saat ini, dan mode peringkat yang sangat kompetitif adalah salah satu bagian inti dari *gameplay*, dan studi tentang faktor-faktor yang memengaruhi keinginan pemain untuk terus bermain adalah masalah yang diperlukan untuk memastikan profitabilitas yang berkelanjutan dari *game-game* ini (Xia et al., n.d.) Mobile Legends Bang Bang (MLBB) merupakan *game* dengan *genre* MOBA yang memungkinkan pemainnya bermain dengan tim 5 vs 5 secara

online memilih karakter (*hero*) tertentu sesuai kemampuan serta jalur (*lane*) yang berbeda dengan tujuan menghancurkan 3 menara (*tower*) dan 1 markas (*base*) lawan. Karena MOBA terutama MLBB merupakan *genre* yang populer saat ini dengan tingkat pemain yang tinggi, penelitian mengenai MLBB dapat menambah pengetahuan mengenai faktor yang membuat cemas dan memotivasi pemain untuk setia memainkan game ber-*genre* MOBA.

Pemain MLBB berusia 13 tahun hingga dewasa serta dapat menyembunyikan identitas asli seperti nama dan foto yang mana ketika berkomunikasi lewat game memunculkan kata-kata yang mengandung bahasa yang mencaci atau menghina seperti membuat lelucon dengan pemain lain, berkata kasar dan istilah jorok lainnya akibat dari identitas yang anonim, rekan yang meninggalkan *game*, permainan yang kurang baik atau sengaja melontarkan makian terhadap pemain lain yang dapat menimbulkan emosi dan kecemasan (Zikrillah et al., 2021). Kondisi pemain yang seperti ini ketika berada dalam *game* dapat membawa perilaku yang serupa ketika bertemu tatap muka pemain menjadi mudah emosi sehingga dirinya dan orang lain akan merasa cemas ketika berkomunikasi.

Intensitas berkomunikasi dalam *game* khususnya *game* pertempuran lebih tinggi dan adiktif dibanding *game* lain, seseorang akan duduk bermain game 7 – 9 jam tanpa terganggu konsentrasinya. Hal ini disebabkan oleh keinginan untuk diakui sebagai pemain yang mahir, ingin belajar bahasa asing, lari dari kenyataan atau sekadar menghilangkan kebosanan. Namun, keinginan untuk belajar dari game ini malah membuat pemainnya menjadi melupakan kewajibannya bahkan ikut mengutarakan kosa kata kasar (Angelina et al., 2021). Memanfaatkan *game* sebagai sarana belajar merupakan hal yang baik tetapi jika terlalu lama dalam bermain akan timbul gangguan baru seperti kurang istirahat atau terlalu fokus pada *game* sehingga cemas ketika melakukan hal lain seseorang menjadi mudah bosan.

Pemain MLBB dengan atlet e-sports memiliki perbedaan dalam menjalankan kariernya atlet cenderung mempertahankan prestasi akademiknya dan mendapatkan uang dengan bermain dalam tim e-sports, terdapat tingkatan yang berbeda dalam e-sports yaitu tingkat trainee untuk kompeten, relatif kompeten dan kompeten yang berganti seiring hegemoni latihan, ambiguitas pesaing dan akan menjadi profesional yang memiliki pendapatan sekitar \$728 per bulan (Rao, 2022). Banyak orang bermimpi untuk menjadi pemain profesional yang berpendapatan jutaan tetapi pada faktanya hanya satu dari ribuan pemain yang bisa meraihnya karena beberapa trainee menyerah dalam usia 20-an untuk menjadi atlet e-sports harus bisa kompetitif.

Atlet *e-sports*, khususnya di tingkat profesional, secara rutin melakukan tugas kognitif yang kompleks di bawah tekanan psikologis yang intens. Tekanan ini, meskipun tidak mengancam jiwa, dapat dibandingkan dalam dampak kognitifnya dengan tekanan yang dialami oleh personel militer dalam situasi berisiko tinggi. Oleh karena itu, organisasi militer seperti United States Army dan The British Army melakukan rekrutmen untuk pemain *e-sports* (Sharpe et al., 2025). Kecemasan, tekanan dan keterampilan bermain game seperti strategi pengambilan keputusan merupakan hal yang sesuai dengan simulasi militer karena kompetitif dan terorganisasi dengan tujuan yang jelas untuk mendapat pengakuan.

Pengakuan dalam game MLBB dapat dilihat bukan hanya dari seberapa lama atau mahir kemampuan pemain tetapi ada beberapa elemen seperti pencapaian, progres, persaingan, cara berkomunikasi, kerjasama dan hal baru yang bisa didapat dari point virtual

untuk membeli *item* dalam game atau mengisi *Real Money Trade* (RMT) uang yang diisi kedalam game untuk menjadi member khusus sehingga mendapatkan item spesial dan menjadikan pemain dijuluki “kolektor sultan” karena memiliki banyak *item* berbayar (Andreas & Arymami, 2022). Item berbayar tersebut didukung oleh gawai dan provider yang bagus sehingga pemain puas dan menjadi MLBB game *top grossing* yaitu game dengan penjualan berbayar tertinggi dan keinginan untuk bermain MLBB meningkat.

Keinginan untuk memainkan game MLBB berasal dari rangsangan orang sekitar yang terus menerus mengajak bermain sehingga timbul budaya bermain game yang tadinya hanya untuk bersenang-senang tetapi karena menjadi kebiasaan *gaming*, kegiatan ini dinormalisasikan menjadi nilai-nilai yang disediakan sumbernya sehingga kegiatan produktif selain bermain game akan luntur mengakibatkan intensitas komunikasi dalam game meningkat sehingga sikap kurang terbuka pada pemain game serta seorang akan lebih dipercaya ketika memiliki channel Youtube *gaming* (Bismark Putra & Atnan, 2020). Penelitian oleh Putra tersebut menunjukkan pergeseran cara berkomunikasi saat ini seseorang yang bertemu kini lebih suka bermain game bareng atau menonton influencer *gaming* bahkan disediakan fasilitas sehingga kompetisi *gaming* berkembang dan cara berkomunikasi seseorang akan terbatas pada game sehingga kurang terbuka akan hal lain.

Penelitian oleh Planting mengidentifikasi bahwa keterampilan mental penting untuk kesuksesan dalam *e-sports* yaitu atribut seperti fokus yang berlebihan, peningkatan kepercayaan diri, serta manajemen stres dan kecemasan yang efektif. Keterampilan ini telah merupakan hal yang penting untuk mencapai mental yang memiliki performa maksimal dalam *e-sports* (Planting, 2024). Mental pemain MLBB harus dibangun agar dapat mengolah kecemasan dengan efektif sehingga pemain dapat fokus untuk bermain bukan fokus pada hal yang membuat mental pemain cemas. Ketika seorang pemain fokus dan dalam keadaan mengalir, ia akan memenangkan pertandingan oleh karena itu penelitian mengenai kecemasan pemain MLBB merupakan hal yang penting untuk mengetahui cara mengatur fokus pemain.

Menurut Soo, pemain MOBA seperti MLBB merasakan hal yang memicu adrenalin seperti suasana hati yang negatif, kejadian yang membuat stres dari lingkungan, konfrontasi dengan isyarat perilaku sehingga membentuk respons afektif dan kognitif. Respons afektif dapat mencakup perasaan senang, bahagia, atau frustrasi, sedangkan respons kognitif melibatkan evaluasi *gameplay* (Soo Ting et al., 2025). Hal yang memicu adrenalin pemain MLBB dapat berasal dari luar kendali pemain seperti komentator, kekompakan tim atau atensi lawan serta berasal dari dalam diri pemain sendiri yang merasa stress atau cemas. Permainan yang menantang juga membuat pemain semakin tertantang sehingga topik penelitian MLBB merupakan hal yang membantu pemain maupun seseorang yang mengalami kecemasan untuk dapat mengatasi kecemasannya.

Kecemasan pemain MLBB dapat dikontrol dengan tingkat percaya diri pada pemain MLBB yang dapat dilihat dari faktor internal yang berdasarkan perhitungan persentase dari konsep diri, harga diri, kondisi fisik, dan pengalaman hidup. Sedangkan faktor eksternal yang menunjukkan tingkat pendidikan, pekerjaan, dan lingkungan (Septiana, 2023). Penelitian terdahulu mengenai tingkat percaya diri pemain MLBB tersebut dapat Indikator pembiasaan diri dan latihan berikut dapat difokuskan pada pengembangan aspek mental, rasa

percaya diri, dan konsentrasi pada atlet *e-sports*. Sebelum setiap pertandingan, tim mempersiapkan strategi, kesiapan mental, dan kesiapan bermain. Berdasarkan indikator berikut rasa percaya diri merupakan hal yang perlu diperhatikan guna memenangkan pertandingan.

Jika bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada mental pemain yang mengganggu interaksi sosial karena berimajinasi menjadi tokoh MLBB, mudah emosi, berkata kasar, serta lebih menyukai bermain game di rumah dibanding berinteraksi diluar rumah (Utami & Bandarsyah, 2022). Sinkronasi antara bermain game di rumah dengan aktivitas tatap muka secara langsung menjadi hal yang penting saat ini karena internet menyebabkan penggunaanya menatap layar terus menerus mengonsumsi konten atau *game* sehingga mental seseorang menjadi terganggu ketika bertemu orang secara langsung atau berfokus pada *game* kesukaannya dibanding menyelesaikan tugas.

Kondisi fokus yang dirasakan *gamers* dalam bermain *game* demi meraih cita-cita mencapai level yang tinggi dan menjadi *pro player* dinamakan *fine tuning* (penyamaan frekuensi) yaitu penyesuaian pemikiran seseorang dengan logika dalam game sehingga dapat mempertajam analisis permainan menjadi lebih baik dari pemain biasa menjadi *pro player* yang bermain dalam turnamen sedangkan pemain yang tidak dapat mengelola kecemasannya cenderung mengeluarkan kata-kata kasar yang nantinya akan disensor dan di laporkan oleh pemain lain kepada sistem komputer MLBB ketika permainannya buruk (Arif & Aditya, 2022). Pelaporan mengenai permainan yang buruk biasanya karena pemain cemas dan sudah merasa tidak dapat memenangkan pertandingan sehingga terlihat tidak kompak.

Penelitian Leis dapat menjadi salah satu pertimbangan meneliti *e-sports* yang sejatinya hanya sebuah permainan namun para pemain *e-sports* mengakui adanya berbagai respons stres sebelum kompetisi seperti kecemasan, kegugupan, kegembiraan, dan aktivasi sistem saraf otonom. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa emosi yang menyenangkan (misalnya, kegembiraan) terkait dengan tingkat kinerja yang lebih tinggi, sementara emosi yang tidak menyenangkan (misalnya, kecemasan) terkait dengan tingkat kinerja yang lebih rendah. (Leis et al., 2022). Walaupun kompetisi *e-sports* merupakan *games* yang menyenangkan tetapi perasaan tidak menyenangkan seperti cemas dapat muncul memperburuk performa pemain. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis komunikasi kecemasan terjadi saat para pemain MLBB bertemu secara luring.

Adapun topik yang dibahas ketika berkomunikasi secara daring yaitu mengenai strategi bermain, bertukar informasi untuk mengasah cara berkomunikasi serta informasi mengenai posisi player sehingga bisa memenangkan pertandingan yang bisanya seseorang bermain *game online* sehabis bekerja sehingga memakan waktu istirahat dan komunikasi dengan keluarga secara luring sebatas basa-basi (Satria et al., 2022). Topik tersebut Ketika dikomunikasikan terus-menerus dan dipraktekkan dalam permainan akan membuat kemampuan pemain menjadi lebih handal tetapi waktu bersosialisasi akan berkurang.

Komunikasi pemain MLBB masih terlihat kurang baik dimata masyarakat umum melihat *gamers* hanya bersenang-senang ketika bermain game padahal Kemenpora telah membuat organisasi IeSPA (Indonesia eSports Association yang merupakan anggota IeSF (International eSports Federation) sebagai tempat resmi untuk membantu para pemain

bertumbuh sehingga dibutuhkan komunikasi baik langsung dalam turnamen MPL atau melalui portal online yang menunjukkan profil prestasi pemain sehingga mengurangi kecemasan terhadap pemain maupun orang awam (Nasrullah & Sewaka, 2022). Pemain dan Masyarakat umum diharapkan saling bersinergi membangun iklim *e-sports* yang ramah sehingga kecemasan pemain dan masyarakat dapat berkurang.

Secara umum, kecemasan yang dirasakan oleh pemain *e-sports* berasal dari tekanan untuk mempertahankan performa, suasana hati pemain, pergantian modalitas dari daring menjadi luring, kegembiraan ketika menang permainan atau kecemasan ketika kalah seseorang akan merasa cemas pada ronde berikutnya sehingga penting untuk memperhatikan situasi permainan agar tidak terbawa arus negatif maupun performa rekan satu tim agar tidak menyalahkan diri sendiri sehingga dapat berprestasi dan meraih juara bahkan ada beasiswa untuk pemain *e-sports* pada institusi tertentu sebaiknya memperhatikan kemampuan lain diluar *gaming* agar tidak cemas dalam turnamen (Beres et al., 2023). Kemampuan lain diluar *gaming* tersebut dapat berupa rasa percaya diri atau cara berkomunikasi.

Komunikasi dalam pertandingan *e-sports* dibagi menjadi kategori instrumental dan sosial. Komunikasi instrumental menyangkut taktik dan strategi permainan, sedangkan komunikasi sosial melibatkan sapaan, lelucon, dan diskusi lain di luar permainan. Komunikasi instrumental dapat menjadi tantangan karena banyaknya variabel yang dikomunikasikan dalam durasi yang singkat dan penuh tekanan, tetapi penting untuk membangun taktik dalam permainan video kompetitif (Maier, 2024). Kedua jenis komunikasi tersebut sebaiknya dilatih untuk menghadapi beragam tekanan dan kecemasan.

Turnamen *e-sports* memberikan bermacam-macam tekanan bagi pemain yaitu peralatan bertanding seperti kursi yang membuat sakit pinggang, pencahayaan yang kurang, headset yang terlalu lama menyebabkan kelelahan serta musik dan tekanan lain dari luar pemain. Tekanan tersebut menurut WHO bukan hanya membedakan seseorang sakit atau tidak tetapi gaya hidup sehat atau tidak sehat seperti kafein terlalu banyak dapat menyebabkan kelelahan dan kurang tidur sehingga pemain harus menyeimbangkan aktivitas diluar ruangan, terhidrasi, dan peralatan yang mendukung (Monteiro Pereira et al., 2023)

Walaupun para atlet *e-sport* profesional sudah mendapat dukungan dari dalam tim atau luar tim seperti KONI, mental atlet masih memerlukan perhatian karena rawan terjadinya stress akibat kecemasan yang dapat menimbulkan cedera, menurunkan kinerja dan merusak hubungan interpersonal karena atlet esport memiliki tingkatan stress, cemas dan depresi karena ingin mempertahankan performa dan intensitas pertandingan (Mardiansyah et al., 2024) tekanan lawan yang membuat performansi pemain menjadi stress saat bertanding memuncak saat akhir pertandingan membuat pemain tidak fokus bermain sehingga dibutuhkan dukungan psikologis terhadap atlet yang rentan stress demi menurunkan tingkat kecemasan agar tidak mengalami depresi berat.

Kecemasan dalam *game* sudah muncul sejak 1970-an yaitu Ketika game Death Race ditarik dari pasaran karena protes publik atas penggambarannya tentang aksi menabrak pejalan kaki untuk mendapatkan poin, tetapi baru pada tahun 2014 atau lebih interaksi antara pemain game menjadi bahan diskusi yang signifikan. Karena dalam game seseorang dapat berkomunikasi mengenai informasi pribadi sehingga terdapat kasus dalam Gamergate mengungkapkan seorang mantan pacar dari wanita menyebarkan informasi pribadi seperti

Alamat dan informasi pribadi didepan umum atau yang biasa disebut “*doxing*.” (Sherman & Mclard, 2020). Sejak dahulu kala *game* dirancang untuk memicu adrenalin pemainnya sehingga menimbulkan rasa kecemasan.

Menurut data dari Konferensi CHI Yokohama oleh (Lee et al., 2025) mengemukakan kecemasan dalam game tidak dapat dilihat dari *gameplay* saja tetapi harus terjun langsung memperhatikan turnamen yang sedang berlangsung. Turnamen MLBB didominasi oleh pemain laki-laki sehingga audies perempuan harus mengadopsi strategi penanggulangan untuk mencegah pelecehan berbasis gender dari pemain lain. Sejalan dengan pekerjaan sebelumnya, peserta perempuan menggambarkan pengalaman sebelumnya tentang pelecehan seksual, cercaan, dan pelecehan verbal lainnya terkait identitas gender yang dikomunikasikan lewat chat, suara atau emote. Emote adalah gambar atau animasi ekspresif yang menyampaikan emosi selama permainan, sering kali menampilkan karakter dengan berbagai ekspresi seperti kegembiraan, penyesalan, atau provokasi.

Penanggulangan dampak kecemasan pemain *game online* ini harus dilakukan mengingat saat ini lebih dari 16,5% dari total populasi penduduk Indonesia merupakan orang yang sering bermain *game online* dan jumlah pemain aktif Mobule Legends di Indonesia mencapai 34 juta. Adapun cara menanggulanginya dibagi menjadi beberapa tahap. Pertama, mengidentifikasi tingkat kecanduan game agar dapat ditentukan cara penanganannya. Kedua, mencari tahu penyebab seseorang bermain game apakah sebab internal yaitu diri sendiri yang merasa depresi, kesepian, stress atau eksternal yaitu tekanan dari teman. Ketiga, tenaga pendidik atau orang yang lebih tau harus membimbing untuk mengendalikan kegiatan bermain game serta memberi dukungan (Panatra & Tiatri, 2024).

Dukungan untuk mengatasi kecemasan akibat bermain game dapat berupa komunikasi interpersonal yang baik dengan cara verbal yaitu dengan kata-kata, nonverbal yaitu dengan ekspresi tubuh atau wajah, serta tulisan yang memotivasi pemain mealalui cara mendengarkan keluhan dengan baik, memberikan kritik dengan bijak dan memberikan pujian Ketika pemain berhasil mengendalikan permainannya (Berampu & Saragih, 2024). Ketika pemain telah berkomunikasi secara interpersonal dengan baik, maka hubungan yang harmonis dan sehat dapat terbentuk karena telah mengungkapkan diri dengan baik, tidak cemas sehingga dapat memahami pemain lain saat bertemu langsung secara tatap muka.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan karena melibatkan eksplorasi fenomena secara verbal tanpa menghitungnya secara numerik seperti teks atau observasi dapat dilihat dari perspektif peneliti menyebabkan penafsiran data diantara peneliti yang berbeda (Gwenhure & Rahayu, 2024). Mengumpulkan jurnal sumber rujukan merupakan langkah awal peneliti menaliti *mobile gaming*. Teori-teori dari buku maupun web mengenai komunikasi, *modality switching* dan kecemasan dikutip sebagai pendukung keabsahan penelitian. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan masih jarang penelitian dan teori tersebut kaitannya dengan *mobile gaming*. Peneliti mengobservasi langsung untuk mengumpulkan data ke acara MPL 2025 yang merupakan turnamen mobile legends untuk *pro player* serta mencari data pendukung melalui buku, internet dan mengolah data dengan menganalisa teori dan hasil

lapangan. Unit analisis merupakan situasi, kondisi sosial atau tempat lokasi penelitian yang diteliti (Sugiyono, 2019). Penelitian ini berlokasi di MPL 2025 Jakarta Barat tempat pertandingan MPL 2025 berlangsung, dengan unit analisis pemain Tim NAVI vs Tim RRQ.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah konstruktivis yang memahami pengalaman yang terbentuk dari luar diri, ilmu dan kebenaran bersifat murni dan fleksibel (Hasan et al., 2023). Pengalaman tersebut terkait dengan turnamen e-sports MPL 2025 yang merupakan turnamen MLBB dengan dua sesi pertandingan jika kedua sesi tim yang sama menang. Pemahaman dibangun melalui observasi yang dilakukan dalam beberapa sesi untuk dapat menangkap variasi dalam praktik pada subjek yang berbeda (Diarko et al., 2025). Adapun data unit analisis yang diobservasi dalam dua sesi pertandingan MPL 2025 adalah berikut ini :

Nama Pemain	Posisi
Aether	Jungler NAVI
Hanafi	Roamer NAVI
Karss	Exp Lane NAVI
xMagic	Mid Lane NAVI
Xyve	Gold Lane NAVI
Sutsujin	Jungler RRQ
Idok	Roamer RRQ
Dyrennn	Exp Lane RRQ
Rinz	Mid Lane RRQ
Toyy	Gold Lane RRQ

Tabel 1 Daftar nama dan posisi pemain

Setelah observasi lapangan dilakukan olah data oleh peneliti dengan menganalisa praktik komunikasi kecemasan pemain melalui data ekspresi pemain, foto *gameplay* maupun kalimat yang pemain ucapkan. Observasi non-partisipan didefinisikan sebagai teknik penelitian di mana peneliti terlibat dalam pengamatan subjek atau kelompok tertentu tanpa terlibat dalam pertukaran informasi apa pun (Emilio et al., 2024). Berdasarkan tabel dan teori tersebut, posisi pemain xMagic dari NAVI yang berada pada tengah (*mid*) turnamen menjadi sorotan konten IG MPL karena membawa teman satu tim teleportasi menghindari tetapi masih terkena serangan eliminasi dan tim NAVI terlihat cemberut cemas, sedangkan dari tim RRQ mempunyai Toyy sebagai penembak handal yang banyak mengeliminasi tetapi gerak gerik cemas seperti menaikkan kaki dan menggaruk rambut masih terlihat.

Kecemasan pemain dikaitkan dengan penelitian terdahulu untuk mengetahui keterkaitan serta mengatasi kecemasan terkini yang dirasakan pemain dan memperbaharui teori lama serta menghubungkannya dengan *modality switching* yang merupakan proses pergantian cara bermain yang tadinya bermain memakai media komputer seperti *mobile phone* kini menjadi turnamen langsung secara tatap muka sehingga dikaitkan dengan teori CMC (*Computer-Mediated Communication*) yang membahas praktik komunikasi yang berubah *stisfaction*, *closeness*, *clues filtered out* hingga *hyperpersonal model* yang merupakan bagian dari *modality switching* para pemain.

Peneliti menggunakan analisis observasi non-partisipan untuk merahasiakan identitas peneliti sehingga permainan akan berjalan natural sehingga hasil penelitian akan lebih objektif tanpa rekayasa. Selain itu, karena dalam meneliti pertandingan MPL 2025 memiliki sistem yang tidak memungkinkan peneliti melakukan wawancara langsung dengan *pro player* yang bertanding. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi pemain MLBB pada acara MPL 2025 yaitu tim NAVI yang melawan tim RRQ. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan analisis

tematik model Spradley, dengan tema-tema penelitian mengacu pada model *modality switching* yang dikemukakan oleh McEwan & Zanolli, (2013). Model Spradley memfokuskan pada pemahaman terkait realitas sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Praktik Komunikasi Para Pemain

Kecemasan para atlet e-sports dapat diketahui dengan menelusuri rekam jejak performa tim. Natus Vincere (NAVI), salah satu organisasi Ukraina terpenting di bidang industri game yang dibentuk pada tanggal 17 Desember 2009, organisasi Natus Vincere (dari bahasa Latin ‘lahir untuk menang’) didirikan atas dasar tim Counter-Strike (Tomazic & Science, 2021). Namun di Indonesia NAVI mengembangkan sayapnya ke lini e-sport dengan mengakuisisi tim e-sport Indonesia yaitu Rebellion yang sekarang menjadi NAVI dan pertama kali bertanding pada MPL 2025. Sebelum diakuisisi oleh NAVI, Rebellion merupakan tim yang tidak pernah memenangkan MPL dari awal berdiri. Oleh karena itu, saat pembukaan pertandingan mereka dijuluki *runner-up* pada *new era* dan pemainnya terlihat tidak terlalu percaya diri. Hal ini sesuai dengan penelitian Utami & Bandarsyah, (2022) yang menyatakan bahwa pemain yang sering bermain *game* akan lebih menyukai *gaming*, terlihat pada layar trunamen di pojok kiri bawah RRQ sudah menjadi *champion* pada musim sebelumnya seperti dalam gambar berikut ini.

Gambar 1 Tim NAVI (kanan) vs RRQ (kiri)



Sumber : Peneliti 2025

Data pada opening MPL 2025 yang menampilkan NAVI masih menjadi *runner-up* belum seperti lawannya yang sudah pernah juara *champion* pada *season 10* menyebabkan para pemain NAVI yang baru saja mengikuti pertandingan ini membuat semakin banyak praktik komunikasi yang dilakukan dalam menyusun strategi permainan saat bertanding langsung secara offline sementara para pemain lawan yang telah terbiasa memenangkan pertandingan berkomunikasi secukupnya. Data ini sesuai dengan penelitian (Xia et al., 2024) yaitu Pemain dengan keterampilan rendah menghasilkan valensi emosional positif, yang jika dikombinasikan dengan rasa frustrasi, akan meningkatkan tingkat identifikasi avatar mereka dan keinginan terus-menerus untuk bermain. Tim yang baru bermain pada pertandingan ini memiliki keinginan yang besar untuk bisa mencatatkan timnya sebagai pemenang.

Gambar 2 Komunikasi pemain NAVI



Sumber : Peneliti 2025

Sebelum pertandingan para pemain NAVI berkomunikasi dengan beraneka ragam. Pemain paling kiri yaitu Xyve terlihat fokus pada layar HP tidak berdiskusi dengan asisten *coach* yang membantu merancang formasi. Pemain sebelah kanan Xyve secara berurutan yaitu Hanafi, xMagic, Aether dan Karss terlihat aktif berdiskusi. Hal ini sesuai dengan penelitian (Baudin, 2024) yang menyatakan Tiga kategori berbeda dari tindakan agresif dalam permainan MOBA diidentifikasi: psikologis, pasif, dan aktif, masing-masing dengan dampak berbeda pada hasil permainan. Pemain yang aktif berkomunikasi pra pertandingan akan mengetahui strategi lebih dalam dan meningkatkan kekompakan tim.

Engagement Para Pemain dengan Pesan

Keterkaitan antar pemain dapat dilihat dengan pesan yang dikomunikasikan pemain MLBB dalam pertandingan langsung di MPL Arena menggunakan headset untuk berkomunikasi dengan pemain yang duduknya cukup jauh. Pemain seringkali mengengok pemain yang lebih dekat atau memberi kode dengan lirikan seperti yang dilakukan Xyve dan Hanafi. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Maris & Fantini, 2023) bahwa komunikasi dalam pertandingan *e-sports* meningkatkan Kerjasama tim walaupun game yang dimainkan mengandung keekrasan tetapi menimbulkan rasa saling mendukung.

Gambar 3. Sebagian Pemain NAVI Berkomunikasi



Sumber : Peneliti 2025

Ketika bermain secara langsung, rekan sesama tim berkomunikasi dengan bersalaman sambil membahas strategi pertandingan, namun hanya beberapa pemain saja yang melakukannya, sebagian pemain lain tidak menyimak. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kuznekoff & Munz, 2022) yaitu untuk memastikan kelanjutan pembelajaran atau pertandingan sering dievaluasi pada masa peralihan modalitas; namun, ada kesenjangan yang signifikan dalam persiapan dan pelatihan. Misalnya, instruktur *Face to Face* (FtF) seperti pada pertandingan MPL secara langsung, pemain hanya diberi waktu terbatas untuk mempersiapkan strategi bertanding pada ronde berikutnya sehingga proses evaluasi permainan secara langsung belum maksimal sehingga pesan yang dikirimkan pemain terlihat kurang erat dalam berkomunikasi saat pertandingan langsung.

Satisfaction

Saat memulai pertandingan pemain berjalan dari belakang tribun menaiki panggung pertandingan, berbagai macam cara berjalan yang pemain lakukan guna menyesuaikan dengan pertandingan yang biasanya dilakukan secara online kini menjadi langsung bertatap muka dengan tim lawan, penonton dan kru lain yang terlibat dalam pertandingan. Hal ini sesuai dengan penelitian Hening (2023) bahwa kecemasan komunikasi merupakan perasaan cemas yang dirasakan individu ketika berkomunikasi dengan orang lain atau ketika hendak berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini terlihat saat pemain memasuki panggung.

Gambar 4. Kepuasan saat memasuki area NAVI (atas) vs RRQ (bawah)



Sumber : Peneliti 2025

Saat hendak memasuki panggung, berbagai gaya berjalan dan komunikasi dilakukan tim NAVI ada yang berdiam diri, tersenyum, menunduk, hanya melirik, menyapa penonton, memainkan rambut dan barisan pemain juga tidak rapat serta kompak seperti pemain RRQ sehingga terdapat perbedaan kepuasan antar pemain. Hal ini sesuai dengan penelitian (Li & Xu, 2024) bahwa saat turnamen baru memasuki tahap persiapan pertandingan, pemain akan melihat heterogenitas baik itu penampilan atau kekompakkan pemain lain yang akan memengaruhi kepuasannya.

Closeness

Kedekatan merupakan salah satu aspek perubahan kondisi seseorang menjadi cemas termasuk dengan rekan satu tim, *crew*, maupun *supporter* tim yang duduk dikursi bagian NAVI terlihat lebih sedikit dan lebih pasif dalam meneriakkan yel-yel seperti tim lawan yang membawa banyak spanduk serta drum band untuk mendukung RRQ bahkan memakai kostum dan helm proyek yang seragam menunjukkan identitasnya membuat semakin tim NAVI terlihat tidak sedekat tim lawan dalam berinteraksi dengan *supporter* karena yang datang hanya beberapa orang. Hal ini sesuai dengan penelitian (Xia et al., 2024) bahwa *video game* menciptakan praktik media yang unik terkait hubungan antara media dan penonton. Penonton tidak lagi hanya menjadi penerima pesan media, tetapi memasuki media untuk "memainkan media" untuk mengirim pesan game.

Gambar 5 Gambar supporter Tim Lawan (kiri) dan Tim NAVI (kanan)



Sumber : Peneliti 2025

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa supporter yang tidak memiliki gaung suara saat bermain online berbeda dengan pertandingan langsung, *modality switching* bukan hanya terjadi pada gameplay yang dimainkan namun atmosfer yang sebenarnya terbangun pada permainan *offline* terjadi saat supporter memasang banner besar yang bertuliskan "BERSAMA KAMI, RRQ

KINGDOM”, “KESETIAAN INI TIDAK DIJUAL *SKM : SUPPORTER HOSHI MENTALITY” dipasang dengan font besar dengan tujuan membuat pembacanya terkena mental juga yel-yel yang berbunyi “RRQ JUARA” menambah sifat positif untuk terus menang. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Esiri, 2022) bahwa keterlibatan audiens merupakan komponen penting dalam turnamen *e-sports*, karena keterlibatan penggemar secara langsung memengaruhi loyalitas merek dan perolehan dukungan. Tim esports dapat membangun keterlibatan dengan audiens melalui sosial media seperti Instagram atau Youtube karena tidak seperti olahraga tradisional, di mana penggemar mendukung tim berdasarkan lokasi geografis, loyalitas *e-sports* sering kali dibangun berdasarkan minat bersama dan komunitas digital.

Saat pertandingan langsung para pemain bukan saja dipengaruhi skill yang dimiliki atau kecemasan pribadi tetapi lingkungan yang mendukung untuk ikut memberi semangat juga mengharuskan pemain mendapatkan dukungan dari penonton agar rasa percaya diri bertambah dan dukungan dari luar pihak seperti supporter, rekan satu tim, maupun komentator yang mengomentari pertandingan. Hal ini sesuai dengan riset oleh (Xue et al., 2024) bahwa performa dan produktivitas pemain akan meningkat skarena komunitas *e-sports* dan hadiah yang didapatkan sehingga penonton juga tertarik, dalam MPL 2025 diakhir pertandingan host hanya memeberi hadiah kepada penonton yang memiliki aplikasi gopay.

Cues Filtered Out

Berdasarkan penelitian lapangan yang dilakukan, peneliti memfilter penyebab komunikasi kecemasan yang terlihat dalam berbagai *Computer Mediated Communication* (CMC) atau media komunikasi yang dilakukan oleh pemain MLBB. Media komunikasi tersebut memiliki dampak positif maupun negatf, media tersebut antara lain yaitu *gameplay* yang meriah membuat adrenalin terpacu, sebelum memulai pertandingan pemain memilih *hero* untuk dimaninkan pada game. Saat mengetahui *hero* pilihan lawan, terlihat Xyve tersenyum sinis dan minum. Ditambah ucapan komentator “lagu lama” yaitu strategi atlet yang bermain sama seperti pemain pada umumnya yang menyindir pemain membuat kegugupan terjadi. Sesuai dengan penelitian dari (Beres et al., 2023) bahwa kecemasan yang dirasakan oleh pemain *e-sports* berasal dari tekanan untuk mempertahankan performa, suasana hati pemain, pergantian modalitas dari daring menjadi luring, kegembiraan ketika menang permainan atau kecemasan ketika kalah seseorang akan merasa cemas pada ronde berikutnya sehingga penting untuk memperhatikan situasi permainan agar tidak terbawa arus negatif maupun performa rekan satu tim agar tidak menyalahkan diri sendiri.

Gambar 6 Kecemasan Saat Memilih Hero



Sumber : Peneliti 2025

Berdasarkan hasil penelitian Leis, sebaiknya pemain diberi motivasi dari asisten agar tidak terpengaruh oleh pilihan lawan atau komentator untuk membangun emosi positif pemain sehingga kinerja pemain akan optimal bukan malah ditakut-takuti dengan komentar yang membuat *down* mental pemain akan merasakan kecemasan sebelum bermain padahal hasil permainan belun keluar bahkan malah mundur sebelum bertanding yang disebabkan oleh emosi yang tidak menyenangkan.

Kecemasan juga muncul dari ketidak kompakkan tim yang berkomunikasi saat offline pemain yang menengok kearah rekannya dan ingin berkomunikasi malah tidak dihiraukan menyebabkan perasaan tidak menyenangkan. Hal ini sesuai dengan riset (Sehar, 2025) bahwa pemain dapat berkomunikasi secara efektif dalam pertandingan dengan inovasi *gameplay* yang lebih memfokuskan pada komunikasi multimodal sehingga pemain dapat berkomunikasi secara singkat tapi padat dan semua rekan akan fokus mendengarkan ketika bermain secara *offline*.

Pergantian modalitas permainan secara *offline* menyebabkan pemain yang terbiasa berkomunikasi melalui obrolan daring menjadi ketergantungan dan berharap sesuai dengan kemauannya padahal pemain lain sedang berkomunikasi dengan orang lain, hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Sumner et al., 2024) yaitu *Modality switching* berisiko bagi seseorang dengan periode interaksi panjang dalam situs akan membentuk ekspektasi secara online serta pergeseran komunikasi antara saluran yang bervariasi dalam kemampuannya untuk mengirimkan informasi nonverbal dan sosial.

Bahasa nonverbal lirikan Xyve tidak digubris oleh Hanafi yang malah berkomunikasi dengan rekan lainnya membuat hal yang ingin disampaikan Xyve menjadi tidak sesuai ekspektasi karena saluran komunikasi secara langsung yang berbeda dengan kode yang dikirim secara online sehingga perasaan cemas meningkat, kekompakkan tim akan menurun dan hasil pertandingan menjadi kurang memuaskan. namun jika peralihan modalitas dipelajari dengan baik maka hasil yang positif akan muncul seperti dimenit pertama pertandingan NAVI memimpin pertandingan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Hassan et al., 2022) bahwa pemain e-sports amatir dengan skill rendah, tinggi dan profesional memiliki perbedaan bergantung pada durasi bermain dan penggunaan *game* harus dapat dinikmati oleh pemain dengan kebutuhan khusus dengan alat yang mendukung.

Sociological Interpretation of Discourse and Explanation/SIDE

Peneliti mengumpulkan data pemain MLBB dengan datang langsung ke turnamen MPL 2025 karena topik penelitian yang diteliti adalah kecemasan pemain dan *modality switching* pemain yang biasa bermain secara online beralih ke permainan tatap muka secara langsung. Analisis wacana yang dilakukan pemain dalam kaitannya dengan *modality switching* dan kecemasan pemain dapat dilihat secara verbal dan nonverbal serta diinterpretasikan dalam sebuah penjelasan seperti ucapan komentator terdengar memenuhi ruangan bahkan ketika memakai *headset* terdengar komentar yang dapat menyulut kecemasan pemain terlihat dari gestur pemain dan asisten yang berubah sehingga mengharuskan komentator untuk berkomentar dengan bahasa yang tidak asal karena alih-alih ingin memicu semangat pemain, komentar yang dilontarkan justru menambah geram pemain, hal ini sesuai dengan riset oleh (Kitani et al., 2023) bahwa interaksi saat pertandingan langsung berpotensi untuk meningkatkan kapasitas individu untuk mengekspresikan pemikirannya dengan jelas dan meningkatkan kecakapan berkomunikasi dengan tata krama yang berlaku.

Gambar 7 Gestur Pemain dan Asisten



Sumber : Peneliti 2025

Ketika pertandingan dimulai, komentator menyebut permainan tim NAVI belum semahir RRQ. Ini membuat pemain terganggu sehingga xMagic terlihat memegang dagu memikirkan strategi

dan asisten yang berdiri melirik sinis akibat komentar yang kurang mengenakan dari komentator. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Tseng, 2021) bahwa komentator dapat menyampaikan emosi yang dapat menarik perhatian penonton untuk memberikan reaksi yang sama terhadap acara tersebut. Emosi komentator yang bertujuan untuk menjelaskan sesuatu terkadang membuat lupa akan konteks materi yang diberikan mengenai MLBB tidak melenceng ke tim tertentu atau pemain secara pribadi.

Adapun *common sense* atau hal wajar yang dilakukan berulang-ulang oleh pemain MLBB juga ditemukan dalam pertandingan ini, hal tersebut dapat berasal dari kepribadian pemain sendiri juga menjadi salah satu penyebab kecemasan yang dialami pemain. Tipe pemain yang tidak terbiasa bermain langsung dengan ditonton banyak penonton ditempat yang ramai juga menjadi salah satu faktor untuk pemain merasakan kecemasan saat bertanding secara langsung (*modality switching*) yang tadinya pemain bertanding secara online kini merasakan bertanding di studio dengan kursi, pencahayaan ruang, penonton dan earphone yang berbeda hal ini sesuai dengan penelitian (Mendoza et al., 2021) bahwa kecemasan juga dipengaruhi oleh subjektivitas individu, pemain *e-sports* ahli menunjukkan kecemasan kognitif dan persepsi yang jauh lebih tinggi tentang pentingnya pertandingan daripada kelompok kontrol sebelum pertandingan.

Kecemasan yang pada tim NAVI dapat dilihat pada tingkah laku pemain seperti Aether yang meremas busa saat bermain, Xyve yang mengacak-acak rambut, xMagic yang memegang kepala atau Hanafi yang suka menengok pemain lain. Tindakan tersebut bukan hanya membuat penonton tidak nyaman tetapi juga memengaruhi kondisi permainan yang dapat menyebabkan kerja sama tim menjadi tidak terstruktur, pemain harus lebih mengatur kecemasan yang dirasakan jangan sampai melampiaskannya dengan cara yang salah hingga berdampak negatif bagi diri pemain atau pemain lain. Hal ini sesuai dengan riset (Zheng & Farzan, 2023) bahwa terdapat faktor kontekstual, internal dan eksternal dalam komunikasi pemain seperti tujuan, ancaman yang dirasakan, dan kolaborasi.

Hyperpersonal Model

Penelitian mengenai *modality switching* tak terlepas dari pergeseran peran media khususnya *Computer Mediated Communication* (CMC) untuk berkomunikasi antar individu, CMC tersebut disusun dan dikembangkan menjadi berbagai model seperti dalam penelitian mengenai MLBB ini peneliti menemukan berbagai persepsi yang muncul pada pemain ketika bermain game dengan rekan dan lawannya. CMC ini merupakan tradisi siberetik yaitu tradisi yang menggunakan berbagai sistem yang saling berkaitan baik secara sosial maupun perilaku yang saling melengkapi, setiap sistem dibatasi oleh keterkaitannya pada bagian lain yang menghasilkan output dari input, komunikasi merupakan salah satu bagian dalam sistem (Littlejohn, 2021). Siberetik yang biasanya digunakan untuk penelitian objektifis dipilih dalam penelitian ini dengan beberapa alasan yang tidak mengesampingkan objektivitas tersebut yaitu penelitian ini merupakan penelitian langsung dilapangan berupa kecemasan pemain MLBB sebagai objek yang sedang bermain sehingga peneliti tidak diperbolehkan mengganggu dan tidak diizinkan memewawancarai pemain yang telah bermain. Ketika selesai bermain, pemain bergegas pulang sehingga peneliti menggunakan narasi, komunikasi verbal maupun non-verbal yang dilakukan pemain sebagai sumber penelitian

a. Self Presentation

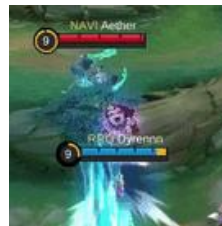
Kecemasan dapat dilihat dari cara pemain yang berusaha bermain dengan menunjukkan kepiawaiannya dalam menggunakan karakter yang dipilih, namun masih ada komunikasi yang disampaikan dengan berbeda disebabkan oleh pemain yang terlalu percaya diri, alaupun pada awal pertandingan NAVI unggul dalam pertandingan menyebabkan NAVI bermain dengan ambisius selalu menyerang tanpa berkomunikasi memikirkan lini pertahanan sehingga di menit ke-6 pemain NAVI mulai cemas terburu-buru ingin memenangkan

pertandingan sehingga kehilangan kekompakan untuk melindungi base. Komentator juga mengingatkan para pemain dengan mengucapkan “Nafsu membunuhmu!” Pemain RRQ yang melihat kesempatan untuk menyerang langsung membalas hingga skor seimbang sehingga list prediksi semua juri melihat pola pertandingan tersebut dapat diprediksi NAVI akan kalah telak dari RRQ sampai ronde ke-2. Hal ini sesuai dengan penelitian Xia et al., (2024) yaitu mode peringkat yang sangat kompetitif adalah salah satu bagian inti dari gameplay MOBA, dan studi tentang faktor-faktor yang memengaruhi keinginan pemain untuk terus bermain adalah masalah yang diperlukan untuk memastikan profitabilitas yang berkelanjutan dari game ini.

b. Idealize Perception

Persepsi yang berbeda dalam menyaring dan menerima informasi terlihat pada pertandingan MPL 2025 ketika NAVI mulai kehilangan fokus untuk merebut kembali skor yang tertinggal. Alih-alih mengolah kecemasan dengan berkomunikasi dengan sesama tim, pemain NAVI lebih memilih cara menghilangkan kecemasan dengan membalas sticker yang dikirim oleh pemain lain sehingga permainan yang seharusnya terlihat profesional malah menjadi ajang lempar *sticker*. Hal ini sesuai dengan penelitian (Poeller et al., 2023) yaitu beberapa peserta memperingatkan tentang hal positif dengan berbagai cara: seperti menyebutkan bahwa pemain yang awalnya positif sering kali menjadi *toxic* di kemudian hari dalam permainan, atau bahwa memuji rekan setim dapat membuat mereka kehilangan fokus.

Gambar 8 Pemain NAVI Kehilangan Fokus



Sumber : Peneliti 2025

Persepsi pemain dalam menyikapi sikap serta perkataan pemain lain sebaiknya lebih profesional lagi. Saling mengejek, melempar sticker, dan sika kekanak-kanakan tersebut sebaiknya dihindari untuk mencontohkan kepada pemain yang masih dibawah umur pemain yang profesional merupakan pemain yang bukan hanya jago dalam bermain tetapi dapat mengendalikan emosi serta fokus pada jalannya pertandingan sehingga pemain lain tidak mencontoh sikap buruk para pemain profesional. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Glory & Krisvianty, 2024) bahwa ketika pemain *e-sports* berkomunikasi maka seluruh perkataannya akan tersebar secara masif sehingga pemain harus menjaga perilakunya.

c. Dynamic Feedback

Walaupun MPL merupakan ajang pertandingan para pemain profesional tetapi masih terdapat kesalahan paham/miss communication yang dilakukan pemain dalam mengelola diri, berinteraksi dengan pemain dan berinteraksi dengan orang lain. Pemain yang kehilangan fokus cenderung lebih memikirkan hal yang ditakutkan sehingga kecemasan yang menguasainya akan merubah suasana pikiran pemain menjadi tidak logis meskipun hal yang ditakutkan. Walaupun sudah terlihat dari prediksi juri, permainan dapat berubah jika pemain bisa mengendalikan kecemasannya menjadi kekuatan positif. Pemain NAVI sama sekali tidak berusaha mengejar ketertinggalan skor, saat tim lawan mengumpulkan point dengan mengalahkan monster yang disebut lord atau turtle dengan tujuan untuk mengumpulkan kekuatan dan menghancurkan base NAVI hanya diam cemas hingga skor tertinggal 5 - 3. Hal ini sesuai dengan riset oleh (Nareswara & Isnaini, 2023) bahwa semakin banyak

pertandingan yang dimainkan oleh tim maka mereka akan semakin paham skill dan lawan yang terlihat pada win rate atau grafik riwayat skill dalam bermain selama ini.

Skor pemain NAVI yang tertinggal karena cemas dan hanya berdiam tanpa berusaha mengumpulkan power dengan mengalahkan monster ini sesuai dengan hasil penelitian oleh (Planting, 2024) yang menyebutkan bahwa berbagai hambatan yang mungkin dihadapi pemain *e-sports* dalam perjalanan mereka untuk mencapai performa optimal. Hambatan ini mencakup berbagai tantangan, termasuk "masalah kepercayaan diri, strategi penanganan kecemasan yang tidak efektif, dampak dari pencapaian dan kesalahan masa lalu, pengalaman pelecehan, kekurangan dalam pengembangan diri dan tim (seperti pengetahuan tentang permainan, dinamika tim, komunikasi tim, dan keterampilan individu), dan tantangan dalam memisahkan kehidupan dari permainan secara efektif.

Proses *Modality Switching*

Modality switching dalam pertandingan MLBB dimulai ketika pertamakali pemain memasuki arena pertandingan walaupun para pemain belum mulai bertanding tetapi kecemasan pemain sudah terlihat dari cara berjalan, berkomunikasi, hingga mempersiapkan strategi pertandingan. Pemain yang tadinya bermain secara online tidak mendapat distraksi dari komentator, penonton, pemain lain maupun komunikasi dalam tim sendiri yang mengalami perubahan karena berada disamping pemain maka komunikasi non verbal terlihat digunakan pemain seperti melirik, tersenyum, menepuk, bersalaman atau berbicara dengan rekan sebelah berbeda dengan pertandingan online pemain tidak perlu memikirkan hal yang ada disekitar. Ruang pertandingan yang menggunakan *speaker* keras juga memungkinkan pemain mendengar suara dari luar *headset* sehingga mengakibatkan pemain bersemangat ataupun cemas mendengar kata-kata yang kurang mendukung. Pidato pembukaan yang membagi tim menjadi tim legenda dan tim baru juga menambah kecemasan pemain dalam bertanding tetapi juga membakar semangat pemain. Hal ini sesuai dengan riset (Jiang et al., 2021) bahwa beberapa pertandingan luring berkarakteristik kompleksitas yang tinggi serta ketidakpastian yang menyebabkan tim *e-sports* menemukan pelajaran yang belum diketahui, konfrontasi, perbedaan, dan lebih mengetahui individu dalam tim.

Pemain NAVI yang dianggap *new comer* berhati-hati dalam memilih karakter untuk dimainkan pada ronde pertama walaupun kehati-hatian itu menyebabkan pemain cemas terlihat dari pemain yang memainkan rambut hingga meremas busa yang disediakan. Namun pemain dapat mengatasi kecemasan tersebut tidak berkembang menjadi perilaku tidak wajar. Ronde pertama NAVI berhasil membuktikan keunggulannya dengan skor lebih tinggi dua point hingga menit kelima RRQ dapat menyeimbangkan skor hingga membalikkan keadaan. NAVI mulai kehilangan fokus mempertahankan dalam keadaan hingga para juri memprediksi NAVI akan kalah. Proses tersebut menunjukkan pertandingan online yang berganti ke offline memiliki banyak indikator kecemasan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Lee et al., 2025) bahwa semakin tinggi skill pemain maka pemain akan adaptif dalam bertanding serta komunikasi yang jelas dalam pertandingan adalah hal yang baik.

Peralihan modalitas yang menyebabkan NAVI unggul 2-0 dimenit ke tiga merupakan hasil dari pembelajaran NAVI yang cukup tenang mengolah kecemasan diawal pertandingan, sesuai dengan hasil riset dari (Schwarz & Hamburger, 2022) bahwa pergeseran modalitas juga terkait dengan pergeseran biaya yaitu tugas yang sama tetapi dijalankan dengan metode yang berbeda menyebabkan harus mengeluarkan biaya lebih untuk belajar, memahami serta mencurahkan banyak waktu untuk membuat keputusan yang tepat atau keputusan akan lebih salah dari modalitas sebelumnya. Waktu belajar yang kurang serta lawan yang terus berusaha bersaing menyebabkan lawan dapat

menyeimbangkan skor NAVI dan semua juri memprediksi RRQ sebagai lawan yang menjadi pemenang pertandingan pada menit ke-6.

Sejalan dengan hasil penelitian Planting, ketika tekanan dari lawan berupa kata-kata yang tidak mengenakan serta *track record* NAVI yang tidak pernah memenangkan perlombaan sejak awal berdiri tahun 2019, NAVI tidak dapat mengolah kecemasan dengan efektif. Ronde pertama pertandingan MPL berakhir dengan tim NAVI yang kalah telak 9-4 dari tim lawan. Kekalahan tersebut mengakibatkan NAVI tidak optimal saat bertanding pada ronde ke-2 sesuai dengan penelitian (Soo Ting et al., 2025) Pemain MOBA merasakan hal yang memicu adrenalin seperti suasana hati yang negatif, kejadian yang membuat stres dari lingkungan, konfrontasi dengan isyarat perilaku sehingga membentuk respons afektif dan kognitif. Respons afektif dapat mencakup perasaan senang, bahagia, atau frustrasi, sedangkan respons kognitif melibatkan evaluasi *gameplay*.

Sejalan dengan hasil penelitian Ting, kekalahan pada ronde pertama menyulut konfrontasi permainan NAVI menjadi tidak bahagia bahkan frustrasi dan tertinggal lebih parah dari ronde pertama dimenit 6 skor masih seimbang sementara pada ronde kedua NAVI sudah tertinggal 5 point. NAVI terlihat tertinggal jauh dan tidak berusaha untuk bermain lebih baik, para pemain malah berkomunikasi non verbal secara digital dengan saling melempar sticker garang seperti *sticker monster* yang dimiliki pemain untuk menunjukkan maskulinitas sehingga komunikasi digital terlihat *toxic*. Sticker yang awalnya digunakan untuk berkomunikasi secukupnya berubah menjadi ajang pamer kepemilikan sticker yang dapat dibeli dalam *game* dengan *real money*. Sejalan dengan penelitian Nguyen dan Ong (2023) sejak pandemi komunikasi bergeser menjadi digital, 21% masyarakat lebih senang berkomunikasi dengan bermain MLBB. Ketika terjadi pergeseran modalitas dan bermain secara langsung komunikasi menjadi berbeda serta tidak efektif.

Gambar 9 Pemain Saling Melempar Sticker



Sumber : Peneliti (2025)

Komunikasi yang tidak efektif ini menyebabkan pemain lawan mengeliminasi pemain NAVI dua kali serta terlihat pemain lawan tertawa terhibur, menyebabkan pemain saling curhat dan komentator juga curhat/bercerita menyebut ini dikarenakan faktor strategi *hide* yang terlalubanyak bersembunyi sehingga NAVI dibantai beda 6000 koin bahkan seperti tertinggal 12000 sehingga tidak ada kekuatan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Prochnow et al., 2021) yaitu semakin banyak orang yang menggunakan *video game online* sebagai sumber hiburan reguler, mereka membuat jejaring sosial informal ini secara *online* sehingga menghasilkan lebih banyak kesempatan untuk berkomunikasi dan *curhat* dengan anggota komunitas *game online*.

Komentator menyorot dua WNA yang berada pada kursi tribun NAVI karena NAVI merupakan tim internasional yang membangun jejaring sosial online dan menghadirkan sosok tersebut untuk menyemangati NAVI setelah tereliminasi dua kali berturut-turut, namun tim NAVI hanya bisa meningkatkan dua point sementara tim lawan berhasil merubah skor menjadi 17 – 6. Surprise attack dari tim lawan mengaktifkan *metal detector* berbunyi menandakan serangan musuh

jauh lebih besar dari NAVI, komentator memberikan perkataan yang membuat NAVI semakin cemas “Game sense yang porak-poranda” *hidden kill* lawan membuat triple kill (tiga kali berturut-turut) pemain NAVI dieliminasi. Hal yang terjadi di ronde pertama tidak ada apa-apanya dibandingkan ronde kedua, kinerja tiap pemain terlihat jauh menurun, kekompakkan tim tidak lagi dapat mengimbangi tim lawan. Pemain hanya menggunakan kemampuan berpindah tempat dengan *hero* Luo-Yi yang dipakai xMagic, MPL bahkan membuat *meme* mencela permainan NAVI pada ronde ke-2 di Instagram. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Martončík, 2024) bahwa kesuksesan pemain dapat dilihat dari pengetahuan dari *coach*, jam terbang bermain, kemampuan saintifik mengelola emosi, regulasi diri dan *skill* yang dimiliki.

Pemain lawan yang melakukan eliminasi tiga kali juga mengambil point tambahan dengan mengalahkan monster yang ada sehingga kekuatan mereka bertambah sementara NAVI terlihat diam tidak percaya diri dan tidak berusaha mengambil monster untuk menambah kekuatannya. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Septiana, 2023) yaitu tingkat percaya diri pada pemain MLBB dapat dilihat dari faktor internal yang berdasarkan perhitungan persentase dari konsep diri, harga diri, kondisi fisik, dan pengalaman hidup. Sedangkan faktor eksternal yang menunjukkan tingkat pendidikan, pekerjaan, dan lingkungan. Indikator pembiasaan diri dan latihan berikut dapat difokuskan pada pengembangan aspek mental, rasa percaya diri, dan konsentrasi pada atlet *e-sports*. Sebelum setiap pertandingan, tim mempersiapkan strategi, kesiapan mental, dan kesiapan bermain.

Pertandingan ronde ke-2 berakhir dengan kemenangan Tim RRQ mengalahkan NAVI dengan skor 19 – 6. Komentator mengatakan ini merupakan kemenangan tercepat yang dilakukan RRQ pada menit ke 12 dengan hasil sempurna memenangkan dua ronde pertandingan. MPL mengadakan pertandingan dengan waktu yang sesuai untuk porsi bermain game yaitu total 2 ronde jika tim berhasil memenangkan keduanya maka durasi permainan dicukupkan, jika hasil kedua ronde seimbang, maka hanya ada satu tambahan ronde. Waktu yang dibatasi ini selaras dengan penelitian Khadifa dan Pradnyadewi (2024) yaitu durasi bermain menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menghabiskan antara 2 hingga 7 jam per hari untuk bermain Mobile Legends karena kecanduan game online telah dilaporkan dapat mengganggu kesehatan mental, meningkatkan depresi, kecemasan, dan psikotik, serta mengganggu hubungan keluarga. Serta kecanduan *game* lebih tinggi pada laki-laki.

Pemain yang didominasi laki-laki membuat MLBB menjadi game yang kebanyakan cara berkomunikasi memakai bahasa yang kasar untuk menunjukkan maskulinitas sehingga para pemain perempuan harus diberi ruang agar tidak cemas dengan ucapan laki-laki dan menganggapnya sebagai *cyberbullying* bahkan terbawa arus ikut berkata kasar. Hal ini sesuai dengan penelitian (Baudin, 2024) bahwa distribusi gender pemain Mobile Legends: Bang Bang mencerminkan ketidakseimbangan gender yang lebih luas dalam permainan *e-sports*. Dominasi pemain laki-laki fitur-fitur yang mendorong lingkungan yang lebih ramah bagi perempuan dan gamer LGBTQI+ harus dikembangkan, seperti langkah-langkah untuk mengekang *toxic masculinity* dan *trash-talking* yang agresif. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game menjadi perantara hubungan antara *cyberbullying* dan agresi, yang menunjukkan efek mediasi yang konsisten di berbagai konteks *game*.

Game yang saat ini banyak dimainkan dengan menggunakan media seperti *mobile phone* karena mudah dalam penginstalan serta dapat bermain hingga 10 pemain seperti MLBB yang menghasilkan atlet *e-sports* yang bermain *game* bukan hanya untuk sebatas hiburan tetapi untuk menghibur penonton dan menunjukkan aktualisasi diri atau sisi maskulin para pemain lelaki sehingga kerap kali menimbulkan kecemasan yang terjadi seperti yang telah dijelaskan diatas, akibat *modality switching* pemain harus merasakan perbedaan suasana bermain sehingga strategi baru serta adaptasi merupakan kunci untuk mengendalikan rasa cemas dan menimbulkan atmosfer positif.

PENUTUP

Kecemasan ketika mengalami pergantian mode permainan yang biasanya online menjadi pertandingan langsung secara tatap muka sehingga para pemain MLBB menimbulkan *modality switching* yang ditunjukkan oleh para pemain yang memiliki berbagai gaya komunikasi masing-masing seperti berjalan ke atas panggung dengan tegap, menyapa penonton, berkerumun, bersalaman dengan para pemain atau melirik pemain. Gaya komunikasi tersebut tidak dapat dilihat dan dirasakan secara *online* karena turnamen secara tatap muka menciptakan atmosfer yang membuat kagum penonton dan pemain mulai dari *opening ceremony* yang menampilkan sejarah tim, pidato yang berapi-api, animasi layar dengan grafis yang tajam, serta audio jernih yang mengisi ruangan. Hal lain yang terlihat pada pertandingan tatap muka yaitu *supporter* yang menunjukkan identitas mencolok untuk mendukung tim jagoannya seperti membawa spanduk besar, memakai seragam dan menyanyikan yel-yel dengan lantang serta terdapat komunitas baik nasional maupun internasional dan wanita *brand ambassador* untuk menarik perhatian penonton. Komentator yang menjelaskan pertandingan juga menjadi pembeda pertandingan tatap muka dengan *online*. Faktor peralihan modalitas ke arah *offline* tersebut menyebabkan kecemasan pada pemain yang ditunjukkan dengan pola yang beragam seperti yang dapat dilihat secara langsung yaitu gestur tubuh menunduk, bertopang dagu, saling tersenyum bahkan tertawa, komunikasi nonverbal dengan lirikan, tepukkan, atau secara verbal berbincang dengan pemain disamping dan menggunakan microphone untuk berkomunikasi. Proses komunikasi juga dapat dilihat secara tidak langsung pada *gameplay* yang menunjukkan strategi pemain dalam mengeliminasi, waktu permainan, saling mengirim sticker atau pergerakan pemain guna memenangkan pertandingan. Durasi pertandingan dirancang maksimal 3 ronde jika seri membuat pertandingan tidak terlalu lama sehingga penonton dapat teredukasi untuk tidak kecanduan dalam bermain *game*. Para pemain game yang kecanduan didominasi oleh laki-laki, selaras dengan *pro player* yang semuanya laki-laki yang *notabene* suka menunjukkan sticker garang, berpenampilan maskulin, bahkan berkata kasar mengharuskan MLBB membuat peraturan yang tegas untuk menghindari *cyberbullying* yang dapat meningkatkan kecemasan pemain wanita bahkan laki-laki.

REFERENSI

- Andreas, R., & Arymami, D. (2022). Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring Mobile Legends: Perspektif Deleuze dan Guattari. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 8(2), 209. <https://doi.org/10.22146/jps.v8i2.67351>
- Angelina, F., Salem, V., & Gugule, H. (2021). Dampak Sosial Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Remaja Desa Fogi Kecamatan Sanana Kabupaten Kepulauan Sula. *JURNAL PARADIGMA : Journal of Sociology Research and Education*, 2(2), 137–142. <https://doi.org/10.53682/jpjsre.v2i2.1827>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Berampu, A. E. P., & Saragih, M. Y. (2024). Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMAN

- Sidikalang Terhadap Kecanduan Bermain Game Mobile Legend. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(1), 693–699.
<https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.537>
- Beres, N. A., Klarkowski, M., & Mandryk, R. L. (2023). Playing with Emotions: A Systematic Review Examining Emotions and Emotion Regulation in Esports Performance. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 7(November). <https://doi.org/10.1145/3611041>
- Bismark Putra, F., & Atnan, N. (2020). ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI ANTARPRIBADI PLAYER GAME ONLINE MOBILE LEGENDS : BANG BANG. 7(2), 4285–4296.
- Esiri, S. (2022). Integrated marketing communication framework for esports brand growth and audience expansion. *Journal of Advance Multidisciplinary Research*, 1(2), 39–47.
<https://doi.org/10.54660/jhmr.2022.1.2.39-47>
- Glory, G., & Krisvianty, E. (2024). Communication Patterns in the Use of Communication Features in Online Games Case Study: Valorant. *Jurnal Vokasi Indonesia*, 11(2).
<https://doi.org/10.7454/jvi.v11i2.1203>
- Hasan, M., Harahap, T. K., Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalhah, S. Z., Rakhman, C. U., Ratnaningsih, P. W., Inanna, Mattunruang, A. A., Herman, Nursaeni, Yusrani, Nahriana, Silalahi, D. E., & Hajera, S. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Hassan, M., Shimizu, Y., & Hada, Y. (2022). Joy-Pros : A Gaming Prosthesis to Enable Para-Esports for Persons With Upper Limb Deficiencies. *IEEE Access*, 10, 18933–18943.
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3151094>
- Jiang, J., Maldeniya, D., Lerman, K., & Ferrara, E. (2021). *The Wide , the Deep , and the Maverick : Types of Players in Team-based Online Games*. 5(April), 1–26.
<https://doi.org/10.1145/3449290>
- Kitani, A. B. M., Malasmas, O. M. T., Balbin, M. T. M., Hoggang, M. B., An, M. J. N., & Maske, J. L. (2023). *Exploring the Impact of Mobile Gaming on Oral Communication Skills among Intermediate Learners*. 3(6), 434–442. <https://doi.org/10.47760/cognizance.2023.v03i06.029>
- Lee, J., Kim, S., Park, Y. S., Kim, J., Jang, J. W., & Seering, J. (2025). Less Talk, More Trust: Understanding Players' In-game Assessment of Communication Processes in League of Legends. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings* , 1.
<https://doi.org/10.1145/3706598.3714226>
- Li, Y., & Xu, Z. (2024). *CUPID : Improving Battle Fairness and Position Satisfaction in Online MOBA Games with a Re-matchmaking System*. 8(November). <https://doi.org/10.1145/3686978>
- Maier, T. (2024). Talking to Win: The Impact of Communication on Performance in Esports. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.1123/jege.2024-0036>
- Mardiansyah, M. M., Hadjarati, H., & Haryani, M. (2024). ANALISIS TINGKAT STRESS , CEMAS , DAN DEPRESI PADA ATLET. 3(2), 69–78.
- Maris, L., & Fantini, C. (2023). ESPORTS CHAMPIONSHIPS , COMPANIES AND ORGANIZATIONS IN ELECTRONIC SPORTS AND THEIR REGULATORY AND COMPLIANCE CHALLENGES WITH THE BRAZILIAN STATUTE OF CHILD AND ADOLESCENT (ECA). *BRAZILIAN JOURNAL OF LAW, TECHNOLOGY AND INNOVATION*, 1.
- Martončík, M. (2024). *Psychological Predictors of Long-term Esports Success : A Registered Report Collabra : Psychology*. 10, 1–18.
- Monteiro Pereira, A., Bolling, C., Birch, P., Figueiredo, P., Verhagen, E., & Brito, J. (2023).

- Perspectives of eFootball Players and Staff Members Regarding the Effects of Esports on Health: A Qualitative Study. *Sports Medicine - Open*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40798-023-00617-0>
- Nareswara, D. P., & Isnaini, M. (2023). *Fantasi dan Transformasi Makna Bermain Game Online Mobile Legends : Bang Bang Fantasy and Transformation Meaning of Playing Online Gaming Mobile Legends : Bang Bang*. 9(2). <https://doi.org/10.31289/symbolika.v9i2.10262>
- Nasrullah, A., & Sewaka. (2022). Perancangan Sistem Informasi E-Sports Di Indonesia (Khususnya Mobile Legends) Berbasis Website Menggunakan Metode OOAD (Object Oriented Analysis Design). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sience (OKTAL)*, 1(5), 499.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., & Syukri, N. (2021). *Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa / i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar*. 3(1), 46–54.
- Nuzuli, A. K., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Palenza, N. R., & Ghazali, A. (2023). *Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend Communication Disorders in Mobile Legend Online Game Addict Students*. 5(2).
- Panatra, V., & Tiatri, S. (2024). *HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DAN KECEMASAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SMP XYZ JAKARTA*. 8(1), 188–195.
- Rao, Y. (2022). Competition Ideologies among Student Gamers. *The International Journal of Anthropology*, 66(4), 69–90. <https://doi.org/10.3167/sa.2022.660404>
- Romadhona, W., Surejo, S., Nugroho, B. I., Studi, P., Informatika, T., Studi, P., Informasi, S., Studi, P., & Informasi, S. (2022). *PENERAPAN INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER DALAM APLIKASI GAME MOBILE*. 1(3).
- Saputra, A., Jumri Salam, N., Azikin, A., Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, P., & Agama Islam Negeri Bone, I. (2024). *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Bone*. 1(2), 2020–2025.
- Satria, D. P., Nabila, H., Rasel, M. J., Tinggi, S., Komunikasi, I., & Indonesia, I. (2022). *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online Mobile Legends di Lingkungan Keluarga*. 3(1), 34–42.
- Sehar, S. (2025). Linguistic Shifts in Virtual Spaces : The Development of Gamer-Constructed Languages. *Review Journal of Social Psychology & Social Workss*, 3, 929–942.
- Sharpe, B. T., Blacker, S. D., Myers, S. D., & Birch, P. (2025). *Commentary of the Transferability of Esports to Military and Emergency Responder Roles*. April.
- Sherman, J., & Mclard, A. (2020). Toxicity v. toxicity: How Ethnography Can Inform Scalable Technical Solutions. *Ethnographic Praxis in Industry Conference Proceedings*, 2020(1), 279–297. <https://doi.org/10.1111/epic.12037>
- Utami, A. T., & Bandarsyah, D. (2022). *Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. 8(3), 899–907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>
- Xia, T., Lin, X., Mo, X., Su, Q., & Ding, S. (2024). Players’ continuous willingness to play in MOBA game ranking mode: through the lens of selfdetermination theory and social comparison theory. *Humanities and Social Sciences Communications*, 2024, 1–11. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03934-1>
- Xue, H., Du, J., Pizzo, A. D., Baker, B. J., Henry, T. E., Yan, G., & Watanabe, N. M. (2024). The

dynamics of esports crowdfunding campaign success : a social exchange perspective.
International Entrepreneurship and Management Journal, 20(2), 549–573.
<https://doi.org/10.1007/s11365-023-00850-9>

Zheng, K., & Farzan, R. (2023). Understanding Player ' s Gesture-Based Communicative Behavior in MOBA Games. *ACM*, 7(November). <https://doi.org/10.1145/3611061>

Zikrillah, A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang). *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 6(1), 95.
<https://doi.org/10.29240/jdk.v6i1.2960>