https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom E-ISSN: 3032-1190
Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM) Juli 2026, Vol.04, No.02, Hal:818 – 824

Studi Etnografi Virtual Gamer Perempuan Surabaya sebagai Shotcaller dalam Membangun Kerja Tim di Game Mobile Legends

[1]M. Ferza Maulidy Aldy, [2]Merry Fridha Tri Palupi, [3]Wahyu Kuncoro
[1,2,3]Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
m.ferzamaulidyaldy@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini mengkaji bagaimana seorang shotcaller perempuan membangun kepemimpinan virtual dalam Tim 8StarGold Surabaya melalui komunikasi digital dalam game Mobile Legends: Bang Bang. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual, data dikumpulkan melalui observasi partisipan dan wawancara mendalam. Penelitian ini dilandasi Social Information Processing Theory (SIP) dan Computer-Mediated Communication (CMC) untuk menganalisis pembentukan kepercayaan dan otoritas kepemimpinan melalui interaksi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepemimpinan terbentuk melalui empat elemen: ketegasan komunikasi yang tenang, konsistensi instruksi, kemampuan membaca permainan, dan pembangunan kepercayaan berkelanjutan. Ruang digital game online mengurangi bias gender dan memungkinkan kepemimpinan perempuan berkembang berbasis kompetensi, bukan gender. Discord dan fitur ping menjadi media penting dalam mendukung koordinasi tim real-time. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman kepemimpinan digital perempuan dan dinamika gender dalam komunitas gaming kompetitif.
Kata kunci: Kata kunci: Shotcaller Perempuan, Komunikasi Virtual, Etnografi Virtual, Mobile Legends, Kepemimpinan Digital

Abstract
This study examines how a female shotcaller builds virtual leadership within the 8StarGold Surabaya team through digital communication in the game Mobile Legends: Bang Bang. Using a qualitative approach with virtual ethnography as the method, data were collected through participant observation and in-depth interviews. This study is grounded in Social Information Processing Theory (SIP) and Computer-Mediated Communication (CMC) to analyze the formation of trust and leadership authority through digital interactions. The results show that leadership is formed through four elements: calm and assertive communication, consistent instructions, the ability to read the game, and the continuous building of trust. The digital space of online games reduces gender bias and allows female leadership to develop based on competence rather than gender. Discord and its ping feature serve as important tools for supporting real-time team coordination. This study contributes to the understanding of female digital leadership and gender dynamics within competitive gaming communities.
Keyword: *Keywords: Female Shotcaller, Virtual Communication, Virtual Ethnography, Mobile Legends, Digital Leadership*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital di era globalisasi telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan sesama. Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan pola komunikasi baru yang memungkinkan masyarakat berkomunikasi secara cepat, efisien, dan mudah melalui perangkat digital. Aktivitas bermain game online kini tidak hanya menjadi

sarana refleksi diri tetapi juga ruang sosial tempat suatu individu membangun identitas dan relasi. Menurut (Kawung, 2023) game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet. Fenomena adanya game online ini menarik perhatian berbagai lapisan masyarakat, karena pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa (Wahid & Fauzan, 2021).

Game online saat ini tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi virtual dan kompetisi sosial. Di dalam arena permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), informasi mengalir sangat cepat melalui berbagai simbol dan suara yang harus diproses secara instan oleh setiap pemain (Amri et al., 2025). Namun realitanya penyatuan persepsi antara lima pemain yang berbeda latar belakang ini seringkali menemui hambatan teknis komunikasi, di mana pesan yang dikirimkan oleh satu pemain belum tentu diinterpretasikan dengan makna yang sama oleh pemain lainnya (Hafis & Sjani, 2025). Kesenjangan komunikasi inilah yang sering menjadi pemicu kegagalan strategi tim, meskipun secara teknis individu tersebut memiliki kemampuan bermain yang baik (Leonardo & Pandrianto, 2024).

Meskipun persentase gamer perempuan meningkat pesat di dunia game, posisi pemimpin dalam game MOBA masih seringkali didominasi oleh laki-laki. Hal ini disebabkan adanya stigma gender yang menganggap perempuan kurang meyakinkan atau kurang mampu mengambil keputusan strategis di bawah tekanan. Menurut (Fauzi, 2024), terdapat anggapan stereotip bahwa perempuan tidak mahir dan hanya dianggap sebagai pengacau dalam game MOBA seperti Mobile Legends yang didominasi oleh pria. Representasi gender dalam wacana digital tidak terjadi secara acak, melainkan berakar pada struktur sosial yang lebih luas seperti budaya patriarki, dominasi maskulinitas, dan relasi kuasa yang menjadikan tidak seimbang di ruang digital (Aldy et al., 2025).

Dalam dunia kompetitif, sosok pemimpin yang memberikan komando suara tersebut dikenal dengan istilah In-Game Leader (IGL) atau Shotcaller. Menurut Business (2022) shotcaller adalah sosok yang sangat penting atau "otak" dari sebuah tim karena ia merupakan orang yang menentukan rotasi, strategi, serta bagaimana rekan satu timnya harus memposisikan diri ketika bagian-bagian tertentu dari peta (map) harus diserang.

Penelitian ini dilandasi oleh dua kerangka konseptual utama yang saling melengkapi. Social Information Processing Theory (Walther, 1992) menjelaskan bahwa kepercayaan dan hubungan interpersonal dapat terbentuk melalui media digital melalui proses extended time (waktu yang diperpanjang) dan cue adaptation (adaptasi isyarat). Teori ini membuktikan bahwa keterbatasan isyarat nonverbal dalam komunikasi digital tidak mematikan kemampuan manusia untuk membangun hubungan yang bermakna dan berkualitas. Sementara itu, Computer-Mediated Communication Thurlow et al., (2004) mengungkapkan bahwa dalam ruang digital, identitas seseorang tidak ditampilkan melalui kehadiran fisik atau karakteristik biologis, melainkan melalui kualitas komunikasi, pilihan kata, gaya penyampaian, dan kontribusi aktual yang ditunjukkan. Hal ini memiliki implikasi signifikan: dalam lingkungan digital seperti game online dengan fitur komunikasi yang kaya, penilaian terhadap kemampuan kepemimpinan seseorang lebih didasarkan pada kualitas instruksi dan efektivitas keputusan strategis, dibandingkan faktor-faktor fisik seperti penampilan atau gender.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengajukan pertanyaan utama: Bagaimana seorang shotcaller perempuan dalam komunitas game kompetitif membangun dan mempertahankan kepemimpinan virtual di tengah dominasi pemain laki-laki? Serta, apakah ruang digital justru menciptakan kondisi yang lebih kondusif bagi pengakuan kepemimpinan perempuan dibandingkan dengan interaksi tatap muka? Untuk menjawab pertanyaan ini, penelitian ini mengeksplorasi kasus Tim 8StarGold Surabaya, sebuah tim Mobile Legends yang terdiri dari seorang shotcaller perempuan dan empat pemain laki-laki. Studi etnografi virtual ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana proses pembentukan kepemimpinan, mekanisme komunikasi yang digunakan, dinamika gender yang terjadi, dan peran media digital dalam mendukung atau menghambat efektivitas kepemimpinan virtual. Pemahaman mendalam tentang fenomena ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam studi kepemimpinan digital dan dinamika gender dalam komunitas virtual.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual. Etnografi virtual dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi mendalam terhadap praktik komunikasi dan interaksi sosial yang terjadi dalam ruang digital, sambil sekaligus memahami konteks budaya komunitas gaming. Menurut Nasrullah (2018), etnografi virtual memiliki keunggulan dalam mengeksplorasi fenomena komunikasi yang terjadi di internet dengan mempertimbangkan aspek teknologi, sosial, dan budaya secara holistik.

Subjek penelitian adalah Tim 8StarGold Surabaya yang terdiri dari satu shotcaller perempuan (Keisya, 24 tahun, role jungler) dan empat pemain laki-laki dengan peran yang berbeda-beda: Baim (gold laner), Mahmod (exp laner), Robby (roamer). Tim 8StarGold dipilih karena representatif dari fenomena yang diteliti memiliki shotcaller perempuan yang diakui dan dihormati dalam komunitas gaming Surabaya, serta aktif dalam pertandingan resmi. Data dikumpulkan melalui tiga teknik: (1) observasi partisipan virtual, di mana peneliti terlibat langsung dalam pertandingan langsung bersama tim untuk memahami secara natural dinamika komunikasi dalam situasi permainan sesungguhnya; (2) wawancara dengan informan utama (Keisya) dan tiga informan pendukung (Baim, Mahmod, Robby) untuk menggali persepsi mereka terhadap kepemimpinan, dinamika gender, dan proses pembangunan kepercayaan dan (3) dokumentasi digital berupa tangkapan layar (screenshot) percakapan Discord, screenshot moment dalam game, dan catatan lapangan observasi.

Analisis data menggunakan metode Analisis Media Siber (Nasrullah, 2018) yang menganalisis komunikasi digital pada empat level: (1) ruang media (infrastruktur teknologi dan fitur platform Discord dan Mobile Legends), (2) dokumen media (konten pesan, instruksi, dan simbol visual), (3) objek media (pola interaksi antar pengguna tim), dan (4) pengalaman (makna subjektif dan persepsi anggota tim terhadap komunikasi). Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara iteratif menggunakan coding tematik untuk mengidentifikasi pola-pola komunikasi, mekanisme pembangunan kepercayaan, dan dinamika gender dalam konteks kepemimpinan. Framework teoritis Social Information Processing Theory (Walther,

1992) dan Computer-Mediated Communication digunakan sebagai lensa analisis untuk menjelaskan bagaimana kepemimpinan terbentuk melalui interaksi digital.

Hasil dan Pembahasan

Pola Komunikasi Verbal dan Nonverbal Tim 8StarGold

Proses komunikasi virtual yang dibangun oleh Tim 8StarGold Surabaya terwujud melalui kombinasi saluran verbal dan nonverbal yang bekerja secara simultan sejak sebelum pertandingan hingga permainan berakhir. Sebelum memasuki arena pertempuran virtual, komunikasi verbal tim berpusat pada platform Discord selama fase drafting atau pemilihan karakter hero. Pada tahapan ini komunikasi yang terjadi memiliki kecenderungan bersifat lebih interaktif. Berdasarkan data observasi dan konfirmasi dari wawancara dengan Robby, seluruh anggota tim aktif bertukar informasi untuk menganalisis komposisi hero yang berpotensi digunakan oleh tim lawan, mendiskusikan strategi counter hero, serta merencanakan taktik awal yang akan dijalankan. Meskipun Baim dan anggota tim laki-laki lainnya memiliki kebebasan untuk mengajukan usulan hero yang membuat mereka nyaman, keputusan final tetap berada di bawah kendali Keisya selaku shotcaller yang melihat kecocokan komposisi tim secara keseluruhan demi keuntungan di dalam pertandingan.

Ketika fase drafting selesai berpindah ke fase in-game, tempo interaksi berubah drastis menjadi instruktif, di mana komando suara Keisya melalui Discord menjadi navigasi utama pergerakan tim. Pada situasi pertempuran yang sangat cepat dan dinamis, komunikasi verbal ini didukung penuh oleh adaptasi isyarat nonverbal melalui fitur-fitur bawaan di dalam game Mobile Legends, seperti sistem penandaan ping yang meliputi perintah Attack, Retreat, dan Gather. Mahmod mengonfirmasi bahwa instruksi Keisya tidak selalu berupa kalimat panjang, melainkan instruksi makro yang taktis. Sebagai contoh, sebelum tim melakukan perebutan objektif besar seperti Lord atau Turtle, Keisya akan memberikan komando suara yang diperkuat tanda ping agar pemain Exp Laner melakukan pembersihan jalur (cut lane) terlebih dahulu agar minion naik. Bentuk koordinasi nonverbal ini terbukti sangat krusial, karena saat informasi visual dikirimkan melalui peta mini (minimap), tanda tersebut langsung menggantikan pesan tekstual rumit dan mengegolasiasi makna pergerakan secara instan. Sementara itu bagi Baim yang bertugas sebagai Gold Laner, instruksi pendek dari Keisya untuk sekadar menjaga posisi sudah cukup diinterpretasikan sebagai perintah untuk bermain aman dan menyimpan daya rusak (damage) demi fase akhir pertandingan (late game), yang menegaskan bahwa efisiensi taktik tim sangat bertumpu pada kesamaan persepsi terhadap simbol digital yang digunakan bersama.

Hambatan Komunikasi Virtual Saat Pertandingan Berlangsung

Interaksi kelompok di ruang virtual tidak pernah lepas dari kendala teknis siber yang dapat mengganggu jalannya koordinasi permainan yang kompetitif. Hambatan utama yang sering dialami oleh Tim 8StarGold bersumber dari gangguan jaringan internet ataupun ketidakstabilan aplikasi pihak ketiga seperti Discord yang menyebabkan penurunan kualitas suara atau keterlambatan pesan. Berdasarkan paparan pengalaman dari Baim, hilangnya akses komunikasi verbal utama secara mendadak memaksa tim untuk melakukan penyesuaian darurat dengan bergantung sepenuhnya pada fitur ping dan quick chat bawaan game. Kondisi keterbatasan saluran ini berdampak langsung pada penurunan kecepatan respons tim karena

informasi yang disampaikan lewat simbol visual jauh lebih terbatas dan tidak mampu menampung penjelasan strategi yang dinamis. Kesenjangan komunikasi teknis ini berpotensi merusak koordinasi, terutama saat tim harus mengambil keputusan kolektif dalam hitungan detik di area pertempuran.

Selain hambatan yang bersifat teknologis, Tim 8StarGold juga menghadapi hambatan operasional berupa tumpang tindih instruksi yang terjadi ketika kepanikan melanda anggota tim di tengah situasi perang besar yang tidak menguntungkan. Munculnya perbedaan pendapat atau argumen spontan antar-pemain di tengah pertandingan sebenarnya dipandang positif oleh Robby dan Baim sebagai sarana bertukar perspektif demi memahami pola pikir dan gaya bermain masing-masing anggota secara mendalam. Namun, untuk mencegah perdebatan tersebut berlarut-larut dan merusak fokus taktis, peran Keisya sebagai pusat kendali strategi menjadi penentu. Keisya akan mengambil alih komando dengan intonasi suara yang tegas guna memotong tumpang tindih suara tersebut, menenangkan kepanikan, dan menyatukan kembali fokus tim ke dalam satu instruksi tunggal. Melalui penyelesaian konflik yang cepat di ruang obrolan audio, tim dapat segera keluar dari tekanan dan kembali menyelaraskan pergerakan mereka berdasarkan arahan dari sang shotcaller.

Interaksi Digital Shotcaller dalam Membangun Kendali Kepemimpinan

Posisi Keisya sebagai shotcaller dalam Tim 8StarGold tidak muncul dari faktor formalitas penunjukan, melainkan terbentuk secara organik karena perannya sebagai jungler yang menuntut fokus tinggi pada peta dan objektif permainan. Dalam perspektif teori SIP, proses legitimasi kepemimpinan ini dipahami melalui konsep extended time dan cue adaptation. Otoritas Keisya terbentuk dari akumulasi performa dan keputusan-keputusan tepat yang ia tunjukkan dari satu pertandingan ke pertandingan berikutnya.

Strategi penting yang digunakan Keisya untuk mempertahankan kendali kepemimpinannya adalah menjaga stabilitas emosi dan ketenangan berbicara saat situasi pertandingan sedang kritis. Informan Baim menyebutkan bahwa saat tempo permainan memuncak dan suasana menjadi kacau, Keisya tetap menyampaikan instruksi dengan intonasi suara yang tenang dan tegas sehingga perintahnya mudah dipahami oleh anggota tim lainnya. Berdasarkan konsep cue adaptation, perubahan nada bicara dan intonasi suara ini berfungsi sebagai pengganti isyarat nonverbal tatap muka (seperti ekspresi wajah dan bahasa tubuh) untuk menyampaikan tingkat urgensi dan keyakinan sang pemimpin.

Selain itu, keberhasilan Keisya dalam mengeksekusi momen krusial seperti penggunaan retribution pada perebutan lord dan turtle menjadi unit informasi sosial penting yang memperkuat kepercayaan tim. Hal ini berkaitan erat dengan model Hyperpersonal Communication pada aspek feedback. Umpan balik positif berupa kemenangan dan keberhasilan strategi dari arahan (call) Keisya menumbuhkan citra kepemimpinan yang kuat dan mengikis bias gender di internal tim. Seluruh anggota tim yang bermayoritas laki-laki secara konsisten menyatakan bahwa gender bukan hambatan; pengakuan terhadap pemimpin di dalam game murni dinilai berdasarkan kompetensi, kejelasan Call, dan pemahaman kondisi game.

Reduksi Bias Gender Melalui Komunikasi Hyperpersonal

keberhasilan Keisya dalam mengeksekusi momen-momen krusial di dalam game—seperti memenangkan adu mekanik retribution saat perebutan Lord menjadi unit data

informasi sosial yang sangat kuat di mata anggota timnya. Keberhasilan taktis yang berulang ini berkaitan erat dengan model Hyperpersonal Communication pada aspek feedback (umpan balik). Ketika sebuah instruksi atau call dari Keisya menghasilkan umpan balik positif berupa kemenangan pertempuran (war) atau pencapaian objektif, citra Keisya sebagai pemimpin yang kompeten semakin teroptimalisasi secara ideal di benak anggota tim.

Proses interaksi yang termediasi oleh teknologi ini secara bertahap mampu mengikis stereotip negatif dan bias gender yang sering melekat pada gamer perempuan di skena kompetitif game MOBA. Melalui ruang digital Discord dan ekosistem Mobile Legends, identitas gender dilepaskan dari bias fisik dan direduksi menjadi performa berbasis data visual serta kompetensi vokal.

Seluruh informan laki-laki dalam Tim 8StarGold secara konsisten menyatakan bahwa gender sama sekali bukan hambatan dalam kepatuhan mereka terhadap komando tim. Pengakuan terhadap otoritas kepemimpinan di dalam game murni dinilai berdasarkan kapabilitas teknis, kejelasan artikulasi instruksi, serta ketepatan analisis makro game. Dengan demikian, lingkungan virtual terbukti menyediakan ruang yang lebih setara bagi perempuan untuk menduduki posisi strategis sebagai pemimpin (shotcaller) dibandingkan dengan struktur sosial konvensional.

Penutup

Temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi serta potret riil bagi para gamer perempuan yang beraspirasi untuk mengambil peran strategis sebagai shotcaller atau penentu komando di dalam tim kompetitif. Hasil studi ini menegaskan bahwa pengakuan atas kepemimpinan di dalam ekosistem digital game online tidak lagi dipengaruhi oleh sekat-sekat gender, melainkan bertumpu pada kualitas pesan komunikasi, konsistensi performa teknis, serta ketepatan analisis makro yang ditunjukkan secara berkala. Oleh karena itu, para gamer perempuan didorong untuk lebih percaya diri dan aktif dalam mengonstruksi kepercayaan kelompok melalui pembuktian kapabilitas dan artikulasi instruksi yang lugas. Fenomena ini membuktikan bahwa keterbatasan fisik dalam ruang siber justru membuka peluang yang jauh lebih adil untuk mengedepankan kompetensi objektif, sekaligus meminimalisasi hambatan bias gender yang kerap ditemui pada interaksi konvensional.

Secara akademis, luaran dari penelitian ini diproyeksikan dapat menjadi referensi literatur bagi peneliti masa depan yang tertarik untuk mendalami implementasi Social Information Processing Theory (SIP) serta Computer-Mediated Communication (CMC). Teori-teori tersebut sangat relevan untuk membedah dinamika komunikasi virtual kelompok kecil yang bergerak di lingkungan kompetitif dan penuh tekanan seperti komunitas esports. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan lokus penelitian dengan mengamati variasi tim yang lebih banyak serta ekosistem game online yang lebih beragam, sehingga generalisasi data yang dihasilkan dapat menjadi lebih luas. Di samping itu, kajian berikutnya juga dapat mengeksplorasi variabel-variabel baru yang belum terjamah dalam studi ini, seperti pengaruh perbedaan tingkatan peringkat (rank) atau level kemahiran pemain terhadap pola koordinasi tim, hingga peta dinamika gender dalam berbagai genre komunitas gaming yang lebih kompleks.

Daftar Pustaka

Aldy, M. F. M., Sarwenda, M. A., & Paramita, F. B. A. C. (2025). Analisis Wacana Kritis Perempuan Dalam Kontroversi KBGO Melalui Media Sosial instagram @emak_moba. Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM), 03(02), 128–133. https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom/article/view/5999

Amri, M. A., De Rossi, M. A., & Hartati, R. (2025). Soft Communication Skills Through Mobile Legends: Exploring Teamwork and Strategy Interaction Among University Students. HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation, 2(1), 174–181.

Fauzi, R. Y. (2024). PERJUANGAN PEREMPUAN TERHADAP DISKRIMINASI DALAM GAME ONLINE (Studi Deskriptif tentang Pemain Perempuan pada Mobile Legends 2024).

Hafis, F., & Sjani, A. (2025). Pola Komunikasi Antar Pemain Game Online Mobile Legends Bang-Bang (Studi Kasus Kelurahan Klender). Communication Lens, 5(2).

Kawung, E. J. R. (2023). Jurnal ilmiah society. 3(1), 1–11.

Leonardo, & Pandrianto, N. (2024). Menentukan Strategi Komunikasi Tim dalam Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Tim INFINITY). Kiwari, 3(4), 617–623.

Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). Computer Mediated Communication: Social Interaction and the Internet. SAGE Publications.

Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). GAME ONLINE SEBAGAI POLA PERILAKU (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako). 8(3), 275–283.

Walther, J. B. (1992). Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction: A Relational Perspective. Communication Research, 19(1), 52–90. https://doi.org/10.1177/009365092019001003