

**ANALISIS POLA KOMUNIKASI TIM E-SPORTS YANG
TERGAMBARAKAN DALAM KONTEN *MIC CHECK* PADA *GAME*
MOBILE LEGENDS DI INDONESIA**

(Skripsi)

Oleh

KAFITAN ARYUAN DAFFA SUKIRMAN

1816031053



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

ANALISIS POLA KOMUNIKASI TIM E-SPORTS YANG TERGAMBARAKAN DALAM KONTEN *MIC CHECK* PADA *GAME* MOBILE LEGENDS DI INDONESIA

Oleh:

KAFITAN ARYUAN DAFFA SUKIRMAN

Penelitian ini berfokus pada *game* Mobile Legends yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi tim E-Sports yang tergambarkan dalam konten *mic check* pada *game* Mobile Legends di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi deskriptif dengan teknik observasi dan dokumentasi terhadap 4 video konten *mic check* tim E-Sports Mobile Legends yang terdiri dari 2 video utama dan 2 video pendukung. Menghasilkan temuan berupa, dari ke-6 unit analisis (yang terdiri dari memberi informasi, mencari informasi, memberi bantuan, mengarahkan, mendorong, dan menyerang) terdapat 2 pola komunikasi yang tergambarkan, yaitu pola komunikasi satu arah dan pola komunikasi dua arah. Pola komunikasi satu arah dominan terjadi ketika seorang anggota tim melakukan peranannya seperti yang tercantum di unit analisis antara lain, memberi informasi, memberi bantuan, mengarahkan, mendorong, dan menyerang. Sedangkan pola komunikasi dua arah dominan terjadi ketika seorang anggota tim melakukan peranannya, yakni berupa mencari informasi.

Kata Kunci: E-Sports, *Game*, Mobile Legends, Pola Komunikasi, Analisis Isi.

ABSTRACT

ANALYSIS OF E-SPORTS TEAM COMMUNICATION PATTERN DESCRIBED IN MIC CHECK CONTENT ON MOBILE LEGENDS GAME IN INDONESIA

By:

KAFITAN ARYUAN DAFFA SUKIRMAN

This study focuses on the game Mobile Legends, with the goal of determining how the communication pattern of the E-Sports team is reflected in the content mic check on the game Mobile Legends in Indonesia. In this study used descriptive content analysis method with observation and documentation techniques for 4 content videos from the E-Sports Mobile Legends team consisting of 2 major videos and 2 supporting videos. Findings include, based on the examination of the six units of analysis (information-giving, information-seeking, assistance-giving, directing, encouraging, and attacking) be found two communication patterns, namely one-way and two-way communication patterns. One-way communication pattern dominance occurs when a team member fulfills his or her job as listed in units of analysis among others, information-giving, assistance-giving, directing, encouraging, and attacking. While the two-way communication pattern dominance occurs when a team member fulfills his or her job, namely information-seeking.

Keywords: E-Sports, Game, Mobile Legends, Communication Patterns, Content Analysis.

**ANALISIS POLA KOMUNIKASI TIM E-SPORTS YANG
TERGAMBARAKAN DALAM KONTEN *MIC CHECK* PADA *GAME*
MOBILE LEGENDS DI INDONESIA**

Oleh

KAFITAN ARYUAN DAFFA SUKIRMAN

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **ANALISIS POLA KOMUNIKASI TIM
E-SPORTS YANG TERGAMBARAKAN
DALAM KONTEN MIC CHECK PADA
GAME MOBILE LEGENDS DI
INDONESIA**

Nama Mahasiswa : **Kafitan Aryuan Daffa Sukirman**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1816031053**

Program Studi : **Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



1. **Komisi Pembimbing**

Ahmad Riza Faizal, S.Sos., IMDLL.
NIP. 198009292005011002

2. **Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**


Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.
NIP. 198007282005012001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Ahmad Riza Faizal, S.Sos., IMDLL.**



Penguji Utama

: **Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Ida Nurhaida, M.Si.
NIP. 196108071987032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Februari 2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kafitan Aryuan Daffa Sukirman

NPM : 1816031053

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Alamat : Jl. Ceremai Raya 2, Perumahan Bumi Cikarang Makmur
Blok C3 No. 16, Kecamatan Cikarang Selatan, Kabupaten
Bekasi, Jawa Barat.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Analisis Pola Komunikasi Tim E-Sports yang Tergambarkan dalam Konten *Mic Check* pada *Game Mobile Legends di Indonesia*”** adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau skripsi saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 28 Februari 2023
Yang membuat pernyataan,



Kafitan Aryuan Daffa Sukirman
NPM. 1816031053

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Kafitan Aryuan Daffa Sukirman dilahirkan pada tanggal 15 Januari 2000 di Menggala, Kabupaten Tulang Bawang. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Arpi Yuledi dan Ibu Yunita Sari. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 1 Menggala (2006-2007), lalu berlanjut di SD Negeri Sukaresmi 05 (2007-2012), dan melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Cikarang Selatan (2012-2015), hingga SMA Negeri 1 Cikarang Selatan (2015-2018). Pada tahun 2018 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Lampung Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada Jurusan Ilmu Komunikasi melalui jalur SBMPTN.

Semasa menjadi mahasiswa, penulis mengabdikan ilmu dan keahlian yang dimiliki kepada masyarakat dengan melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di Kelurahan Durian Payung, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung selama 40 hari pada periode 1 tahun 2021. Kemudian Penulis juga menerapkan hasil pembelajaran dari bangku kuliah pada praktik kerja lapangan (PKL) di Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Provinsi Lampung pada bagian UPTD Pusat Data dan Informasi Pembangunan Daerah selama 40 hari pada bulan Juli 2021. Selain fokus dengan kegiatan Universitas, penulis juga berfokus dibidang kreatif menjadi seorang podcaster di salah satu platform digital.

MOTTO

“Menjadi apapun kamu di masa depan, sebisa mungkin yang pertama kali kamu bantu ialah keluargamu sendiri. Dikarenakan merekalah darah dagingmu.”

(Nyonya Besar Yunita Sari)

“Don't worry about a thing, every little thing is gonna be alright.”

(Bob Marley)

“Love the life you live. Live the life you love.”

(Bob Marley)

Hidup itu simpel, manusiakanlah manusia.

PERSEMBAHAN

Terucap syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, ku persembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak Arpi Yuledi dan Ibu Yunita Sari

Yang selalu memberikan semangat berkorban mencari nafkah, senantiasa mendoakanku, memberikan kasih sayang, dan mendukungku, kalian berdualah semangat terbesar dalam hidupku.

Ketiga Saudara Kandungku

Yang selalu membuatku semangat, mendoakan, serta menghibur.

Keluarga Besar, Sukirman Anwar dan Sabki Nangtjik

Yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian, serta motivasi.

Para Pendidikku (Guru dan Dosen)

Yang telah memberi ilmu-ilmu yang bermanfaat, nasehat, serta memberikan bimbingan dan pengajaran materi dan kehidupan

Sahabat-sahabatku

Yang memberikan semangat untukku dan selalu menghiburku.

Serta Almamater Tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala berkat dan rahmat serta karunia-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Pola Komunikasi Tim E-Sports yang Tergambarkan dalam Konten *Mic Check* pada *Game* Mobile Legends di Indonesia” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan. Namun penulis berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini dengan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki selama perkuliahan, serta berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
5. Bapak Ahmad Riza Faizal, S.Sos., IMDLL., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan banyak pengalaman, ilmu, serta kesediaan, kesabaran, dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan, saran, ataupun kritik sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. Ibu Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembahas. Terima kasih atas ilmu, dukungan, masukan, kritik dan saran yang membangun sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Ibu Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis yang selalu memberikan saran yang membangun kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh dosen, staf, administrasi, dan karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung yang telah banyak membantu penulis selama masa perkuliahan.
9. Mas Redi, Mas Hanafi, Mas Tur, Bu Is, serta jajaran staf lainnya yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan berkas keperluan perkuliahan.
10. Kedua orang tuaku yang ku kasihi dan sayangi, Yanda Arpi Yuledi dan Manda Yunita Sari yang selalu memberikan semangat dan bekerja keras untuk memenuhi segala kebutuhan perkuliahan serta yang tiada hentinya mendoakan penulis agar selalu diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan studi.
11. Ketiga saudara kandungku Kafitan Ali Pratama Sukirman, Kafitan Aidil Fitra Sukirman, dan Kafitan Fahada Sukirman yang selalu memberi dukungan serta do'a. Semoga kita berempat bisa sukses menjadi seorang anak yang mampu membanggakan kedua orang tua.
12. Keluarga Besar Sukirman Anwar dan Keluarga Besar Sabki Nangtjik yang tidak dapat penulis ucapkan satu-satu terimakasih atas doa, nasihat dan dukungan yang diberikan.
13. Seorang gadis bernama Aisyah Ayu Fitri yang selalu memberikan semangat dan menjadi tempat untuk menuangkan kegelisahan dalam proses penyusunan skripsi ini, serta membantu memberikan masukan serta saran didalam skripsi ini. Semoga kelak engkau selalu ada untuk menemani perjalanan hidupku.
14. PODLOT (Podcast Nyolot): Billy Anisman dan Muhammad Ghazali yang selalu ada dalam situasi apapun.
15. CILGENG: Muzdalifa, Rian Nuriman Kurniawan, Ferindo Saputra, Hari Tri Prayoga, Agita KW, Abdul Aziz, Jordan Bimandama, Fahdi Rasman dan Suwardi Rosdi yang selalu menjadi tim hore disegala suasana.

16. JACKPOT: Ginanda Afifah, Imelta Santalova, Putri Calista, Alifia Zahra, Alghifahri Syuhada, Beby Destira, Fathir Alam, dan Salwa Nazifah yang selalu meramaikan panggung ketika sahara didendangkan.
17. POKJAR SQUAD: Afizuy, Ihsantuy, Dwi, Gista, Jantikuy, Komet, Nadila, Titik, Urba, Habiba, Rilla, Muni, Rayen, dan Marsel yang telah menemani serta menjadi tempat bersandar selama perkuliahan berlangsung.
18. PANCONG RECING: Ghylbert Binsar Situmorang, Fahmi Yuliansyah, dan Rizky Izza Ramadhan yang telah menjadi saudara beda emak dan bapak sekaligus teman mabar mobile legends walau nge-troll terus.
19. Teman-teman Jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2018. Terima kasih kepada kalian semua atas cerita dan kenangan yang telah kita ukir bersama. Kalian adalah salah satu alasan kenapa penulis begitu merindukan bangku perkuliahan. Semoga kita semua berhasil di jalannya masing-masing. Semoga bila ada kesempatan, Tuhan izinkan kita semua untuk bertemu dan saling berbagi pengalaman tentang suka ataupun duka

Bandar Lampung, 28 Februari 2023
Yang membuat pernyataan,

Kafitan Aryuan Daffa Sukirman
NPM. 1816031053

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| DAFTAR ISI | i |
| DAFTAR TABEL | iii |
| DAFTAR GAMBAR | iv |
| I.PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 9 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 9 |
| 1.5 Kerangka Pikir | 10 |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | 12 |
| 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu | 12 |
| 2.2 <i>Game Online</i> | 16 |
| 2.2.1 Definisi <i>Game Online</i> | 16 |
| 2.2.2 Jenis <i>Game Online</i> | 17 |
| 2.3 E-Sports di Indonesia | 19 |
| 2.4 Mobile Legends | 20 |
| 2.4.1 Alur Permainan | 21 |
| 2.4.2 Istilah – Istilah Dalam Mobile Legends | 23 |
| 2.5 Kajian Teori | 31 |
| 2.5.1 Komunikasi Kelompok | 31 |
| 2.5.2 Pola Komunikasi | 32 |
| 2.5.3 Dinamika Komunikasi Kelompok | 33 |
| 2.5.4 <i>Groupthink Theory</i> | 34 |
| 2.6 Peranan Seorang Anggota Kelompok | 38 |
| 2.6.1 Peranan Tugas Kelompok (<i>Group Task Roles</i>) | 38 |
| 2.6.2 Pembentukan Kelompok dan Peranan Pemeliharaan | 40 |

| | |
|--|-----------|
| 2.6.3 Peranan Perseorangan..... | 41 |
| III. METODE PENELITIAN | 44 |
| 3.1 Tipe Penelitian | 44 |
| 3.2 Metode Penelitian | 44 |
| 3.3 Definisi Konseptual | 45 |
| 3.4 Unit Analisis | 46 |
| 3.5 Sumber Data..... | 47 |
| 3.6 Populasi dan Sampel | 48 |
| 3.4.1 Populasi | 48 |
| 3.4.2 Sampel | 48 |
| 3.7 Teknik Pengumpulan Data..... | 50 |
| 3.8 Keabsahan Data..... | 51 |
| IV. HASIL DAN PEMBAHASAN | 52 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 52 |
| 4.1.1 Profil Tim E-Sports | 52 |
| 4.1.2 Hasil Analisis..... | 55 |
| 4.1.3 Pola Komunikasi | 57 |
| 4.1.4 Hasil Analisis Mendalam Pola Komunikasi..... | 69 |
| 4.1.5 Hasil Triangulasi | 73 |
| 4.2 Pembahasan..... | 80 |
| 4.2.1 Kaitan Penelitian Dengan Teori | 80 |
| V. KESIMPULAN DAN SARAN..... | 84 |
| 5.1 Kesimpulan | 84 |
| 5.2 Saran | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 86 |
| LAMPIRAN | 92 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Berbagai Konten <i>Mic Check</i> di Youtube..... | 5 |
| Tabel 2. Penelitian Terdahulu..... | 12 |
| Tabel 3. Sampel Penelitian | 49 |
| Tabel 4. Contoh Pola Komunikasi Ketika Memberi Informasi..... | 58 |
| Tabel 5. Contoh Pola Komunikasi Ketika Memberi Bantuan | 60 |
| Tabel 6. Contoh Pola Komunikasi Ketika Mengarahkan | 61 |
| Tabel 7. Contoh Pola Komunikasi Ketika Mendorong | 63 |
| Tabel 8. Contoh Pola Komunikasi Ketika Menyerang..... | 64 |
| Tabel 9. Contoh Pola Komunikasi Ketika Mencari Informasi | 67 |
| Tabel 10. Hasil Triangulasi berdasarkan Video Pendukung | 74 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1. Potret Turnamen Space Invader Atari pada tahun 80an.. | 2 |
| Gambar 2. Medal Table E-Sports Sea Games 2019. | 4 |
| Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir..... | 11 |
| Gambar 4. Logo Mobile Legends..... | 20 |
| Gambar 5. <i>Battle Spell</i> Pada Permainan Mobile Legends..... | 27 |
| Gambar 7. Kategori dalam Analisis Proses Interaksi..... | 43 |
| Gambar 8. Logo Tim Onic Esports.. | 52 |
| Gambar 9. Logo Tim Evos.. | 53 |
| Gambar 10. Logo Tim Alter Ego.. | 54 |
| Gambar 11. Grafik Frekuensi Kemunculan Kategori Unit Analisis.. | 55 |
| Gambar 12. Konsep Pola Komunikasi Satu Arah. | 57 |
| Gambar 13. Konsep Pola Komunikasi Dua Arah..... | 66 |
| Gambar 14. Momen I Adegan Terjadinya Pola Komunikasi Satu Arah. | 69 |
| Gambar 15. Momen II Adegan Terjadinya Pola Komunikasi Satu Arah..... | 70 |
| Gambar 16. Momen III Adegan Terjadinya Pola Komunikasi Satu Arah. | 71 |
| Gambar 17. Momen IV Adegan Terjadinya Pola Komunikasi Satu Arah. | 72 |
| Gambar 18. Momen Adegan Terjadinya Pola Komunikasi Dua Arah..... | 73 |
| Gambar 19. Logo Tim NCPG. | 78 |
| Gambar 20. Adegan I Yang Mencerminkan <i>Groupthink Theory</i> | 81 |
| Gambar 21. Adegan II Yang Mencerminkan <i>Groupthink Theory</i> | 83 |

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, *game online* berkembang sangat pesat, berdasarkan data yang dilansir dari Indonesia Esports Premier League (IESPL) pada tahun 2019, Indonesia menempati peringkat ke 12 di pasar *gaming* dunia dengan jumlah pemain aktif sebesar 62,1 juta orang (Anggraeni, 2020). Seiring pertumbuhan *game online* di Indonesia, saat ini *game online* telah membuka peluang bagi pemain *game* untuk dapat bermain *game* dengan serius, di mana era E-sports (olahraga elektronik) hadir menggandeng pemain *game* untuk menjadi pemain *game* profesional atau yang biasa disebut *pro player* (Triyantama dan Santoso, 2019).

E-Sports dikenal sebagai olahraga elektronik dan sebagai media kompetisi dimana pemain berkompetisi melalui *game* yang memiliki jaringan dan aktivitas terkait yang sudah populer sejak tahun 1980 (Borowy dan Jin, 2013). Olahraga selalu dipahami dalam bentuk fisik, tetapi E-Sports atau olahraga elektronik dapat dipahami sebagai kompetisi *video games* yang dilakukan dalam level profesional secara *online* maupun *offline*. Perkembangan E-Sports di dunia semakin pesat seiring kemajuan teknologi yang semakin canggih pada zaman sekarang, banyaknya turnamen-turnamen E-Sports yang bermunculan di seluruh dunia membuktikan bahwa peminat E-Sports semakin meningkat dari waktu ke waktu (Firdan, 2018).

Dilansir dari situs *Dunia Games*, sejarah E-sports dimulai dari para mahasiswa Universitas Stanford pada tahun 1972 silam. Di mana pada masa itu para mahasiswa Stanford berkompetisi melalui *game* Spacewar untuk memperebutkan hadiah berupa 1 tahun langganan gratis majalah *Rolling Stone*. Setelah itu pada tahun 1980, diselenggarakan salah satu kompetisi *video games* terbesar dan sudah terorganisir dengan baik, yang bertajuk Space Invader Atari. Di mana kompetisi ini tercatat sebagai kompetisi yang paling populer pada saat itu, dengan peserta yang mencapai kurang lebih 10.000 orang (Ikhsan, 2021).



Gambar 1. Potret Turnamen Space Invader Atari pada tahun 80an. Sumber: DuniaGames.

Perkembangan E-sports semakin pesat lagi pada tahun 1990-an, hal ini disertai dengan industri PC (*Personal Computer*) yang mulai berkembang dan *game-game* di PC (*Personal Computer*) juga sudah mulai semakin maju karena dibantu oleh perkembangan *internet*. Di tahun itulah E-sports mulai berkembang dan bisa semakin populer dan sebesar E-sports di zaman sekarang ini.

Menurut situs *Games Grid*, E-Sports di Indonesia hadir sesuai dengan perkembangan *internet* yang dimulai sejak 1995. Saat itu, para pemain *game* tanah air mulai memainkan berbagai jenis *game online* yang sudah digandrungi di luar negeri. Perkembangan E-Sports pun semakin pesat berkat hadirnya warung internet atau warnet yang tersebar di setiap kota besar di Indonesia (Dio, 2020).

Hingga akhirnya pada tahun 1999, E-Sports muncul secara resmi pertama kali di Indonesia. Saat itu kompetisi *game online* pertama kali digelar, di mana kompetisi tersebut dipelopori oleh Liga *Game* yang merupakan wadahnya para pecinta *game* di Indonesia. Terdapat dua *game* yang dipertandingkan kala itu, yakni Quake II dan StarCraft. Memasuki era 2000-an, E-Sports semakin besar dari sebelumnya. Kejuaraan World Cyber *Game* dilangsungkan di delapan kota besar di Indonesia dengan mempertandingkan FIFA World Cup, Age of Empires II, Counter-Strike dan StarCraft: Brood War (Dio, 2020).

Era E-Sports di Indonesia pun semakin berkembang pesat dengan dibentuknya suatu induk organisasi cabang olahraga yang berhimpun di FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) dan dibawah oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), yang bernama Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia atau Indonesia E-Sports Association (IESPA). Kepopuleran E-Sports merambah ke dunia olimpiade, di mana E-sports untuk pertama kalinya resmi menjadi cabang olahraga di Asian *Games* 2018 sebagai ajang eksibisi, artinya medali yang diperebutkan tidak terakumulasi ke dalam jumlah medali yang ada (Isriadhi, 2018). Pada tahun 2019, E-Sports menjadi cabang olahraga resmi di Sea *Games* 2019 yang diselenggarakan di Filipina, dengan 6 *game* yang dipertandingkan. Di mana Indonesia meraih 2 medali perak pada cabang *game* Arena of Valor dan Mobile Legends (SEA GAMES PH, 2019).

| Rank ↕ | Nation ↕ | Gold ↕ | Silver ↕ | Bronze ↕ | Total ↕ |
|---------------------------|--|----------|----------|----------|-----------|
| 1 |  Philippines* | 3 | 1 | 1 | 5 |
| 2 |  Thailand | 2 | 2 | 0 | 4 |
| 3 |  Malaysia | 1 | 0 | 1 | 2 |
| 4 |  Indonesia | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 5 |  Singapore | 0 | 1 | 1 | 2 |
| 6 |  Vietnam | 0 | 0 | 3 | 3 |
| Totals (6 nations) | | 6 | 6 | 6 | 18 |

Gambar 2. Medal Table E-Sports Sea Games 2019 by Sea Games PH 2019.

Mobile Legends merupakan sebuah *game* yang bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dapat dimainkan di *Smartphone* Android maupun iOS. Di mana permainan ini dimainkan oleh 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim di setiap pertandingannya (Hutagaol, 2018). Mobile Legends juga merupakan salah satu *game* yang dirilis dan dikembangkan oleh perusahaan asal Tiongkok, yang bernama Moonton. Sejak tahun 2016 Mobile Legends sukses mencuri perhatian para pemain *game* di tanah air (Hutagaol, 2018).


Moonton sendiri menyediakan turnamen resmi E-Sports Mobile Legends di Indonesia yang sudah berjalan selama 8 musim dengan tajuk MPL (*Mobile Legends Professional League*). Di mana turnamen ini mempertemukan 8 tim E-Sports besar Indonesia yang akan memperebutkan hadiah total miliaran rupiah dan tiket menuju Mobile Legends World Championship. Setidaknya sudah ada 4 tim besar yang telah menjuarai MPL, di antaranya: tim NXL yang menjuarai musim 1; tim RRQ yang menjadi juara 3 kali di musim 2, musim 5, dan musim 6; tim Onic yang telah menjuarai di musim 3 dan musim 8; dan tim Evos yang menjadi juara 2 kali di musim 4 dan musim 7.



Sedangkan Mobile Legends World Championship telah digelar sebanyak 3 kali berturut-turut dalam rentang waktu 2019 - 2021. Sesuai seperti namanya, Mobile Legends World Championship merupakan sebuah turnamen resmi Mobile Legends dari Moonton yang mempertemukan tim-tim terbaik dari seluruh dunia. Di mana tim E-Sports dari Indonesia pernah menjuarai Mobile Legends World Championship musim pertama (M1), dengan suguhan *All Indonesia Team* di babak final. Di mana tim Evos Legends mengalahkan Tim RRQ dengan skor akhir 4 – 3, sehingga tim Evos menjadi juara dunia Mobile Legends untuk yang pertama kali, serta berhak membawa pulang titel dan hadiah sebesar USD 80.000 dari total hadiah turnamen.

Seusai mengikuti turnamen, biasanya tim-tim E-Sports yang berkecimpung di dalam skena Mobile Legends akan mengunggah suatu konten di Youtube yang berisikan percakapan mereka selama bertanding, atau yang lebih dikenal dengan sebutan konten *Mic Check*. Konten *mic check* biasanya berisikan momen-momen komunikasi sepanjang pertandingan berlangsung. Dan di dalam penelitian ini peneliti berfokus pada analisis isi konten-konten *mic check* tersebut, dan terdapat beberapa konten *mic check* yang peneliti temui di Youtube, antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. Berbagai Konten *Mic Check* di Youtube.

(Sumber: Youtube, diakses pada 21 Januari 2022)

| No | Kanal Youtube | Tanggal Upload | Jumlah Penonton Pada Saat Diakses | Judul Konten | Gambar Pratinjau |
|----|---------------|-----------------|-----------------------------------|--|---|
| 1 | Geng Kapak | 21 Januari 2022 | 143.117 | NO SENSOR!!! GPX MIC CHECK MDL PLAY-INS MUSIM 5 GENG KAPAK |  |

| No | Kanal Youtube | Tanggal Upload | Jumlah Penonton Pada Saat Diakses | Judul Konten | Gambar Pratinjau |
|----|---------------|----------------|-----------------------------------|--|---|
| 2 | EVOS TV | 25 Mei 2021 | 1.189.952 | Mic Check Grand Final Vs Bigetron MPL ID S7 |  |
| 3 | EVOS TV | 31 Okt 2019 | 3.597.007 | MIC CHECK EVOS vs RRQ |  |
| 4 | EVOS TV | 6 Des 2019 | 14.656.452 | M1 WORLD CHAMPION |  |
| 5 | ONIC Esports | 29 Okt 2021 | 146.629 | DO YOU BLEED? YOU WILL!!!! THE ULTIMATE MIC CHECK PLAYOFFS ONIC VS RRQ |  |
| 6 | ONIC Esports | 15 Apr 2020 | 729.369 | MIC CHECK ONIC VS RRQ - MPL ID S5 REGULAR MUSIM |  |
| 7 | ONIC Esports | 20 Des 2021 | 11.241 | KERA YANG TIDAK TERLALU SAKTI - THE ULTIMATE MIC CHECK M3 ONIC VS TEAM SMG |  |

| No | Kanal Youtube | Tanggal Upload | Jumlah Penonton Pada Saat Diakses | Judul Konten | Gambar Pratinjau |
|----|-------------------|----------------|-----------------------------------|---|---|
| 8 | ONIC Esports | 22 Des 2021 | 14.320 | MISTERY HILANGNYA POIN KEMENANGAN - THE ULTIMATE MIC CHECK ONIC VS BLACKLIST INTERNATIONAL M3 |  |
| 9 | Alter Ego Esports | 18 Mar 2021 | 1.251.176 | MIC CHECK ALTER EGO VS BTR MPL S7 WEEK 3 |  |
| 10 | Alter Ego Esports | 8 Sept 2021 | 210.580 | MIC CHECK ALTER EGO VS EVOS LEGEND MPL ID MUSIM 8 WEEK 4 DAY 2 |  |
| 11 | AURATV | 30 Des 2021 | 179.723 | MIC CHECK GRAND FINAL PIALA PRESIDEN I AURA VS ALTER EGO! |  |
| 12 | AURATV | Des 2021 | 166.027 | MIC CHECK I BANTAI HABIS, AURA KELUAR SEBAGAI JUARA 1 PIALA PRESIDEN CLOSED QUALIFIER |  |
| 13 | AURATV | 28 Agu 2021 | 33.135 | AURA VS ONIC MIC CHECK MPL ID MUSIM 8 WEEK 2 |  |

Dari 13 video *mic check* yang peneliti sebutkan di atas, kebanyakan percakapan (komunikasi kelompok) yang terjadi pada video-video *mic check* tersebut terjadi pada saat di fase *in game* berlangsung. Di mana di dalam fase ini, para pemain dari kedua kelompok (tim E-Sports) yang bertanding akan saling beradu keahlian dan strategi satu sama lain.

Mengapa disebut komunikasi kelompok, dikarenakan setiap tim E-Sports Mobile Legends yang bertanding terdiri dari 5 anggota/pemain. Dan setiap anggota berhak untuk berkomunikasi selama berada di fase *in game* kepada anggota yang lainnya. Seperti yang kita tau, pengertian komunikasi kelompok ialah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok kecil. Dan komunikasi kelompok berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi dan pengetahuan di antara anggotanya. Dan komunikasi juga tidak lepas dari penggunaan tutur kata, penggunaan tutur kata ini digunakan dalam menyampaikan pesan untuk menunjang komunikasi yang efektif (Gustina, 2013).

Pola komunikasi di dalam sebuah Tim E-Sports Mobile Legends sangatlah penting. Dengan penerapan pola komunikasi yang baik diantara anggota tim E-Sports Mobile Legends, akan memberikan hasil yang baik pula antara anggota tim dalam mengatasi masalah serta lebih sulit mengalami penurunan rasa percaya diri selama pertandingan berlangsung. Maka dari itu pola berkomunikasi yang dilakukan oleh kedua tim sangatlah penting bagi penerapan strategi dari masing-masing tim untuk mencapai sebuah kemenangan.

Alasan peneliti melakukan penelitian ini, dikarenakan menurut peneliti masih jarangya penelitian tentang fenomena E-Sports. Apalagi penelitian tentang fenomena E-Sports dari segi komunikasi yang menurut peneliti masih sangat jarang diteliti.

Penelitian ini menggunakan *Groupthink Theory* (Teori Pemikiran Kelompok) dari Irving Janis. Dalam Teori *Groupthink* ini fenomena E-Sports menjadi menarik untuk diteliti, dikarenakan teori ini membahas adanya tekanan yang kuat dalam sebuah kelompok (Tim E-Sports) menentukan keputusan untuk menuju pada ketaatan yang tak langsung disetujui oleh kelompok (Tim E-Sports).

Penggunaan analisis isi dalam penelitian ini bisa menjadi sarana untuk memulai penelitian selanjutnya tentang fenomena E-Sports. Di mana peneliti ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi yang terjadi selama pertandingan berlangsung dan peneliti ingin menemukan pola komunikasi yang baik untuk tim-tim E-Sports kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah di atas, maka yang jadi permasalahan di dalam penelitian ini, ialah: Bagaimana pola komunikasi tim E-Sports yang tergambar dalam konten *mic check* pada *game* Mobile Legends di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan pokok permasalahan yang telah peneliti rumuskan di atas, maka terdapat tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini, ialah: Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi tim E-Sports yang tergambar dalam konten *mic check* pada *game* Mobile Legends di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti berharap agar hasil dari penelitian yang peneliti lakukan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi di Indonesia, terutama yang

melibatkan dinamika kelompok dalam analisa. Selain itu dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terutama terkait kajian analisis isi.

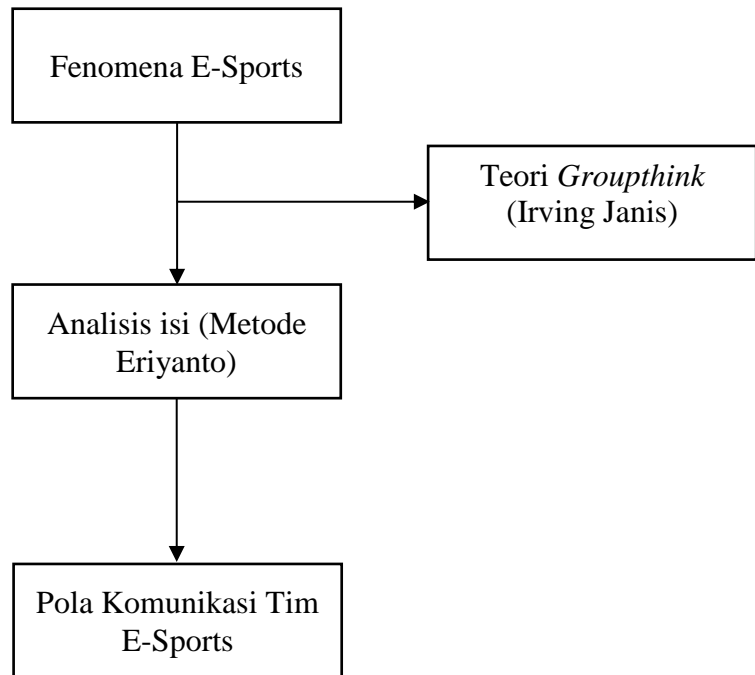
2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi pembaca untuk dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang perkembangan komunikasi, terutama komunikasi di dalam *game* E-Sports.

1.5 Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis isi data fenomena tentang E-Sports yang berupa konten *mic check* turnamen Mobile Legends, yang bersumber dari berbagai kanal Youtube tim-tim E-Sports Mobile Legends. Dengan masih terbatasnya penelitian tentang fenomena E-Sports, apalagi dari segi kajian ilmu komunikasi. Maka dari itu peneliti merasa tertantang dan tertarik untuk melakukan penelitian tentang fenomena E-Sports ini.

Penelitian ini menggunakan *Groupthink Theory* (Teori Pemikiran Kelompok) dari Irving Janis. Dimana *groupthink theory* ini sangat berkaitan dengan dinamika komunikasi kelompok yang dapat melihat pergerakan arus pesan dari satu anggota kelompok ke anggota kelompok lainnya, sehingga membentuk sebuah pola komunikasi. Maka peneliti ingin melihat pola komunikasi yang terjadi di dalam tim E-Sports Mobile Legends. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan untuk penelitian selanjutnya mengenai fenomena E-Sports.



Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir.
Sumber: Diolah Oleh Peneliti.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berguna untuk mengetahui hasil penelitian sebelumnya sehingga memudahkan peneliti untuk menentukan langkah yang sesuai dalam konsep penelitian maupun pembahasan teori, juga sebagai pembanding untuk mendukung penelitian selanjutnya. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

Tabel 2. Penelitian Terdahulu.

| | | |
|---|----------------------------|--|
| 1 | Peneliti | Bayu Nugraha Pratama (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya) |
| | Judul Penelitian | Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast <i>Game</i> Mobile Legends Di Surabaya |
| | Tujuan Penelitian | Penelitian ini bertujuan meneliti pola komunikasi kelompok yang digunakan dalam permainan dari anggota-anggota inti Squad Golden Beast <i>Game</i> Mobile Legends di Surabaya. |
| | Perbedaan Penelitian | Perbedaan penelitian ini ialah teori dan metode yang digunakan. |
| | Kontribusi Pada Penelitian | Membantu peneliti untuk memahami konsep komunikasi di dalam tim E-Sports Mobile Legends. |

| | | |
|---|----------------------------|---|
| 2 | Peneliti | Yonatan Trianto (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Surabaya) |
| | Judul Penelitian | Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim <i>Game Online</i> Counter Strike: Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan. |
| | Tujuan Penelitian | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi dalam percakapan tim dalam menyusun strategi. |
| | Perbedaan Penelitian | Perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian, teori, dan metode yang digunakan. |
| | Kontribusi Pada Penelitian | Membantu peneliti untuk memahami konsep pola komunikasi di dalam <i>game</i> . |
| 3 | Peneliti | Firdan Rastama Faherty (Universitas Islam Indonesia) |
| | Judul Penelitian | Strategi IESPA (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports di Indonesia |
| | Tujuan Penelitian | Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui strategi IESPA dalam mengkampanyekan E-Sports di Indonesia dan untuk mengetahui bagaimana peluang E-Sports di Indonesia |
| | Perbedaan penelitian | Perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian, teori, dan metode yang digunakan. |

| | | |
|---|----------------------------|---|
| | Kontribusi Pada Penelitian | Membantu peneliti memahami tentang fenomena E-Sports di Indonesia. |
| 4 | Peneliti | Novaldi Nurrisal Aziz (Universitas Lampung) |
| | Judul Penelitian | Kekerasan Dalam Pacaran Pada Film <i>Story of Kale: When Someone In Love</i> |
| | Tujuan Penelitian | Dalam penelitian ini terdapat 3 tujuan, yaitu: Untuk mengetahui apa saja perilaku <i>toxic relationship</i> dan seberapa sering adegan tersebut ditampilkan dalam film, untuk mengetahui apa saja dampak dari <i>toxic relationship</i> yang ditampilkan dalam film, dan untuk mengetahui seberapa sering karakter dalam film melakukan tindakan kekerasan berdasarkan gender karakter. |
| | Perbedaan Penelitian | Perbedaan penelitian ini adalah objek dari penelitiannya. |
| | Kontribusi Pada Penelitian | Membantu peneliti memahami metode analisis isi. |

Kajian pertama dilakukan oleh Bayu Nugraha Pratama dari Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast *Game* Mobile Legends Di Surabaya”. Penelitian ini bertujuan meneliti pola komunikasi kelompok yang digunakan dalam permainan dari anggota-anggota inti Squad Golden Beast *Game* Mobile Legends di Surabaya. Dengan hasil penelitian terdapat dua pola komunikasi berbeda yang Squad Golden Beast lakukan, yakni pola komunikasi spiral dan pola komunikasi linear.

Penelitian selanjutnya berjudul “Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim *Game Online* Counter Strike: Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan.” Oleh Yonatan Trianto dari Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi dalam percakapan tim dalam menyusun strategi. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa adanya pola komunikasi multi arah yang terbentuk dari aktivitas-aktivitas komunikasi di dalam tim.

Penelitian ketiga berjudul “Strategi IESPA (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports di Indonesia” oleh Firdan Rastama Faherty dari Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Indonesia. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui strategi IESPA dalam mengkampanyekan E-Sports di Indonesia dan untuk mengetahui bagaimana peluang E-Sports di Indonesia. Dengan hasil menunjukkan, strategi IESPA dalam mengkampanyekan E-Sports di Indonesia dilakukan dalam beberapa program seperti pembuatan *event* tingkat nasional dan internasional, melakukan sosialisasi dan memberikan pemahaman tentang E-Sports di sekolah-sekolah dan beberapa kampus di Indonesia.

Penelitian terakhir berjudul “Kekerasan Dalam Pacaran Pada Film *Story of Kale: When Someone In Love*” oleh Novaldi Nurrisal Aziz dari Ilmu Komunikasi, Universitas Lampung. Di dalam penelitian ini memiliki 3 tujuan utama, yaitu: Untuk mengetahui apa saja perilaku *toxic relationship* dan seberapa sering adegan tersebut ditampilkan dalam film, untuk mengetahui apa saja dampak dari *toxic relationship* yang ditampilkan dalam film, dan untuk mengetahui seberapa sering karakter dalam film melakukan tindakan kekerasan berdasarkan gender karakter. Penelitian ini membantu peneliti untuk lebih memahami metode analisis isi.

2.2 *Game Online*

2.2.1 *Definisi Game Online*

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) definisi *game online* dipisahkan menjadi dua kata yaitu *game* (permainan) dan *online* (daring). Dalam KBBI, pengertian permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti dari kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Jadi dapat disimpulkan jika pengertian *game online* atau permainan daring menurut KBBI adalah sesuatu (dalam hal ini *video game*) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet. Sedangkan berdasarkan situs Lexico, definisi dari *game online* ialah Sebuah permainan yang sedang atau dapat dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan dua atau lebih pemain di lokasi yang berbeda untuk berpartisipasi secara bersamaan.

Sedangkan menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, karena dalam *game online* terdapat sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain secara bersamaan. Biasanya aktivitas bermain *game online* bertujuan untuk bersenang-senang, ataupun mengisi waktu luang dan bisa dimainkan dengan perorangan ataupun bersama-sama. Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya *game online* menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game online* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain.

2.2.2 Jenis Game Online

Menurut Rollings Andrew dan Ernest Adams (2006), genre-genre dari *game online* meliputi:

1. *Action and Arcade Game*

Sebuah *action game* mengandalkan kemampuan fisik. Permainan ini membutuhkan kordinasi tangan dengan mata yang baik dan biasanya membutuhkan reaksi yang cepat. *Arcade game* adalah *action game* yang didesain dengan bentuk permainan mengumpulkan koin atau uang. *Game* ini dirancang semakin sulit hingga pemain kesulitan untuk mendapatkan kemenangan. Contoh *game* yang berjenis *action and arcade game* ialah Dragon Ball Fighter

2. *Strategy Game*

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika. *Strategy game* menuntut pemain untuk berpikir, mempunyai rencana, dan strategi untuk menentukan langkah mereka untuk mencapai kemenangan. Contoh *game* berjenis *strategy game* ialah Empire Total War.

3. *Role Playing Game (RPG)*

Game RPG memungkinkan pemain untuk berinteraksi ke dalam *game world* yang lebih luas dan memainkan banyak karakter dibandingkan *game* lain. Dalam *game RPG*, pemain bisa memainkan peran satu karakter yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan tertentu. Contohnya ialah *game* Final Fantasy.

4. *Sport Game*

Sebuah permainan yang menyimulasikan olahraga nyata ke dalam bentuk *game* seperti pertandingan asli. Permainan ini juga memasukan fungsi manajemen seperti mengatur karakter pemain. Contohnya FIFA dan E-Football.

5. *Vehicle Simulation*

Game ini juga merupakan *game* simulasi yang menyimulasikan pemain mengendarai kendaraan seperti pesawat atau mobil. Unsur paling umum adalah rasa *verisimilitude*, yang artinya pemain mendapatkan sensasi merasakan bahwa simulasi yang dimainkan itu benar-benar terjadi seperti menerbangkan pesawat atau mengemudi. Contoh *game* berjenis *vehicle simulation* ialah Burnout.

6. *Construction and Simulaton Games (CMSs)*

Pada permainan CMSs ini, pemain tidak berusaha untuk bertarung atau mengalahkan musuh, melainkan membangun sesuatu yang ada dalam *game*. *Game* ini menawarkan tantangan konseptual dan ekonomi. Melalui *game* ini, pemain belajar membangun, mengatur, dan mengendalikan sesuatu. Contohnya Bus Simulator.

7. *Adventure Game*

Permainan ini memiliki cerita yang interaktif tentang karakter yang dimainkan. Pada *adventure game*, pemain memainkan satu karakter sebagai pemeran utama dan lebih kearah pengembangan cerita. Contohnya Assassins Creed.

8. *Puzzle Game*

Dalam *puzzle game*, hal yang paling dasar dilakukan pemain adalah menyelesaikan puzzle. *Puzzle game* mempunyai tantangan meliputi mengenali pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami proses. Contohnya Zuma.

Selain jenis-jenis *game online* diatas, belakangan ini ada jenis *game online* terbaru yang telah berkembang dan marak dimainkan oleh masyarakat luas, *game* tersebut adalah *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). *Game* ini bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 10 orang dalam 1 kali permainan. MOBA sebenarnya hampir mirip dengan *game* ber-genre RPG, karena kita selaku pemain harus menaikkan level kita untuk bertarung dengan musuh di dalam *game*.

Hanya saja dalam MOBA masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. MOBA biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang sebagai karakter. Setiap hero mempunyai skill atau kemampuan yang berbeda-beda pastinya. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke dalam 1 *round* pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di *round* yang selanjutnya.

2.3 E-Sports di Indonesia

Berdasarkan pemaparan oleh Faisal, 2017 (di dalam Kurniawan, 2019), E-Sports Indonesia dimulai dengan hadirnya keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet membuat *game online* di Indonesia mulai marak dan dari sini, perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (warnet). Menariknya, menjamurnya warnet di akhir era 90-an hingga awal 2000-an, menyediakan lahan gembur untuk dijadikan tempat promosi. Meski harus keluar-masuk banyak warnet, kompetisi *game online* pertama di Indonesia akhirnya dihelat dengan hanya mempertandingkan dua *game*. Pada Tahun 2001, sekaligus diresmikannya komunitas Liga Game.

Liga Game juga merupakan penyelenggara acara pertama, yang menjalankan kejuaraan *game* pertama, dan mengirimkan atlet E-Sports pertama ke luar negeri. Di mana waktu itu Liga Game menjadi penyelenggara acara kejuaraan World Cyber Games pada Tahun 2002 yang diselenggarakan di delapan kota di Indonesia. Dengan skala yang lebih besar, *game-game online* yang dimainkan pun semakin banyak. Tercatat beberapa *game* seperti 2002 FIFA World Cup, Age of Empires II, Counter-Strike, dan StarCraft: Brood War dipertandingkan. Dari sini, perkembangan E-Sports di Indonesia berjalan naik dan turun lantaran semakin banyaknya *game online* baru bermunculan yang belum tentu termasuk ke dalam kategori E-Sports membuat animo masyarakat untuk mencoba *game* E-Sports jadi berkurang. Puncaknya, ketika *game*

semacam Ragnarok ramai pada 2003 hingga 2006. Namun, karena telah memiliki pondasi yang cukup kuat, E-Sports tetap menemukan jalan untuk terus berkembang. Bahkan, pada April Tahun 2018, kejuaraan Indonesia Games Championship yang mengundang tim-tim mancanegara, diikuti lebih dari 9.000 peserta dan dihadiri lebih dari 13 ribu pengunjung.

Olahraga elektronik atau E-Sport kini sedang berkembang pesat di Indonesia. Terbukti dari beberapa tim E-Sport Indonesia yang berprestasi di kompetisi E-Sports internasional. Sebut saja tim Evos, RRQ, atau ONIC yang kerap menyabet juara di turnamen E-Sport bergengsi, baik skala nasional maupun internasional. Atlet E-Sport Indonesia terhimpun dalam IeSPA (Indonesia E-Sport Association) yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). IeSPA bertekad mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani dalam bidang E-Sports di mata internasional (Kurniawan, 2019).

2.4 Mobile Legends



Gambar 4. Logo Mobile Legends. Sumber: Website Resmi MPL.

Game Mobile Legends atau dengan nama lengkap Mobile Legends : Bang Bang merupakan sebuah *game* yang ber-genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dirancang untuk para pengguna *smartphone*. Mobile Legends berada pada kategori ‘populer’ dan sempat menjadi peringkat pertama di *Play Store*. Layaknya *game* MOBA pada umumnya, ada karakter-

karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.

2.4.1 Alur Permainan

Mobile Legends adalah permainan *multiplayer* (banyak pemain) antara 5 orang melawan 5 orang. Dua tim yang berlawanan bertarung untuk mencapai dan menghancurkan basis “markas utama” lawan sambil mempertahankan basis jalur (*Lane*) yang dimiliki oleh tim sendiri, jalur (*Lane*) yang dimaksud ada tiga yakni jalur atas (*Top-Lane*), jalur tengah (*Mid-Lane*) dan jalur bawah (*Bottom-Lane*) yang menghubungkan dengan basis “markas utama”. Dalam setiap tim, terdapat lima pemain dengan *role*/peran yang berbeda yang mengontrol setiap karakter yang disebut sebagai “Hero” dari *smartphone* masing-masing pemain.

Hero dapat dikelompokkan menjadi 6 jenis yang berbeda, antara lain sebagai berikut:

1. *Marksman*, jenis hero yang memiliki jarak serang cukup jauh dan *damage* (daya serang) cukup tinggi, namun kelemahannya ialah ketebalan darah yang cukup minim.
2. *Assassin*, jenis hero yang memiliki daya serang yang besar dan memiliki mobilitas tinggi, yang biasanya menargetkan hero berjenis *Marksman* dan *Mage*.
3. *Mage*, jenis hero dengan tipe daya serang *Magic*, memiliki efek yang unik disetiap serangannya, namun memiliki tingkat *deffense* (pertahanan) yang rendah, sehingga mudah menjadi target jenis Hero lainnya.
4. *Support*, seperti namanya, hero jenis ini berguna untuk *men-support* jenis Hero lainnya, jadi Hero jenis ini harus selalu bersama dengan Hero yang lain.

5. *Fighter*, jenis Hero yang seimbang dalam hal daya serang dengan tingkat *deffense* yang dimiliki. Biasanya dipakai oleh tipe pemain *Offlaner*.
6. *Tank*, jenis Hero yang memiliki tingkat *deffense* atau pertahanan paling besar dan tebal dibandingkan jenis Hero lain, tugas utama Hero jenis *Tank* ialah melindungi Hero jenis lainnya.

Sedangkan terdapat 5 *role*/peran yang ada di dalam Mobile Legends, antara lain sebagai berikut:

1. *Tanker*

Role ini memiliki tugas sebagai tameng bagi tim yang dapat melindungi pemain lain dalam permainan. *Tank* sendiri memiliki tugas yang cukup krusial dimana *role* ini harus memiliki insting yang kuat untuk melakukan inisiasi.

2. *Offlaner*

Offlaner adalah *role* yang memiliki tugas bermain di sisi *exp-laner* dan sering diisi oleh hero *tank* atau *fighter*. Untuk *role* ini pemain dituntut untuk pandai membaca kondisi pada keseluruhan map untuk menentukan langkah apa yang sebaiknya diambil.

3. *Goldlaner*

Goldlaner adalah satu *role* yang didesain untuk menjadi mesin pembunuh di dalam pertarungan. *Role* ini sering diisi oleh hero *assasin*, *marksman* atau *fighter*. Pada *role* ini pemainnya harus fokus untuk melakukan *farming* pada *wave minion* hingga menit kelima untuk melengkapi item-nya.

4. *Support*

Role support adalah satu *role* yang memiliki tugas untuk membantu pertahanan sekaligus penyerangan. *Role* ini sering diisi oleh hero *mage* yang memiliki *damage* besar atau kemampuan *crowd control* yang mematikan. Pada *role* ini pemain harus pandai membaca situasi dalam permainan karena peran yang dimiliki bisa menjadi penentu kemenangan dalam permainan.

5. *Jungler*

Jungler memiliki tugas untuk mengambil obyektif *jungle* dari awal permainan hingga akhir dalam hal ini adalah *buff*, *turtle* dan *lord*. Pada *role* ini pemain harus pandai membaca situasi dan memiliki rotasi yang dapat menguntungkan tim. *Jungler* saat ini sering diisi oleh hero marksman, assasin dan fighter.

2.4.2 Istilah – Istilah Dalam Mobile Legends

1. *Tower/Turret*

Tower atau *turret* merupakan sebuah mekanisme pertahanan dari tim yang perlu dihancurkan untuk meraih kemenangan dalam sebuah permainan.

2. *Minion*

Minion atau *creep* merupakan sumber bantuan sekaligus metode *farming* yang bisa pemain dapatkan. Dalam hal ini, minion memiliki beberapa fungsi seperti mendorong *tower*, memberikan *damage* tambahan serta membuka map.

3. *Turtle*

Berbeda dengan minion, *turtle* menjadi sumber uang yang begitu besar dan berdampak ke seluruh tim.

4. *Lord*

Istilah dalam Mobile Legends lain yang tidak kalah penting adalah *Lord*. Bisa dibilang *lord* menjadi kunci kemenangan dan bisa membalikkan keadaan ketika kalah. *Lane* atau jalur secara random akan didorong oleh *Lord* bersama *Super Minion* yang lebih sulit dibunuh.

5. *CD/Cooldown*

CD adalah singkatan dari *cool down* atau *cooldown*. CD berarti waktu jeda sebelum menggunakan skill atau item di dalam *game*. Saat *cooldown*, pemain harus menunggu beberapa saat sampai *skill* atau *item* dapat digunakan kembali.

6. *Farming*

Farming merupakan proses mencari *gold*, baik dari *jungle* atau membunuh musuh atau *minion*.

7. *Ganking*

Ganking berasal dari kata *gank*, atau insiasi untuk membunuh satu atau dua musuh yang tidak dijaga oleh *support/tank* lawan.

8. *Pushing*

Dalam dunia Mobile Legends, *pushing* berarti mendorong, dalam arti lain pemain mendorong *minion* di *lane*. Fungsinya tidak lain untuk menghancurkan tower terakhir musuh.

9. *Gold Lane*

Gold Lane adalah salah satu *lane* atau jalur yang berseberangan dengan *Exp Lane* yang bisa terletak di atas atau di bawah dan lokasinya jauh dari *turtle* pertama kali akan muncul. *Hero* yang menempati *lane* ini akan dengan cepat membeli *item* agar mempunyai *damage* yang tinggi ke lawan. *Gold lane* cocok diisi oleh marksman agar bisa berkembang dengan cepat.

10. *Exp Lane*

Exp Lane atau *Experience Lane* adalah salah satu *lane* atau jalur yang akan memberikan *hero exp* lebih ketika bermain di *lane* ini saat membunuh musuh atau *minion*. Lokasi *Exp Lane* terletak dekat dengan lokasi *turtle* pertama yang akan muncul, bisa di jalur atas atau di jalur bawah. *Hero* yang cocok mengisi *exp lane* adalah *hero fighter* atau *tank* yang mempunyai ketahanan dan *damage* yang tinggi di *late game*.

11. *Mid Lane*

Mid Lane merupakan *lane* paling sibuk dalam pertandingan karena berada di tengah-tengah *map* yang memiliki posisi strategis seluruh *team*. *Lane* ini sangat strategis karena dekat ke *offlane*, *lord/turtle*, *jungle*, dan *buff*. *Mid lane* biasa diisi oleh *mage* atau *marksman* tetapi juga fleksibel bisa ditempati oleh *role* lainnya.

12. *Jungler*

Jungler merupakan suatu *role* yang mengontrol bagian hutan untuk mendapatkan sejumlah objektif seperti *turtle* atau *lord* yang sangat berguna selama permainan berlangsung. Saat *bermain*, sebuah tim wajib memiliki pemain yang berperan sebagai *jungler*. *Hero Assassin* sangat cocok mengisi *role* ini dengan membawa *spell retribution*.

13. *Early, Mid, Late Game*

Dalam pertandingan Mobile Legends, ada beberapa fase atau waktu yang harus pemain perhatikan. Karena dalam MOBA perbedaan waktu justru kunci atau tolak ukur perbedaan kekuatan antara tim. *Early* sendiri dimulai dari awal hingga menit ketiga, lalu *mid* dari menit tiga sampai sepuluh. Dalam fase ini metode *farming* pemain harus optimal dengan membunuh lawan atau mencuri *jungle* musuh. Sementara, *late game* merupakan istilah dalam Mobile Legends yang artinya pertandingan lebih dari menit sepuluh sampai selesainya pertandingan. Di waktu ini kalian harus memiliki item yang lengkap dengan peperangan yang harus minim kesalahan.

14. *Kill, death, assist, dan feeder*

Kill, death, dan assist merupakan jumlah atau torehan yang tertulis selama pemain bermain di sebuah pertandingan. Kamu dapat melihatnya di tab informasi mengenai seberapa banyak *Kill, Death, Assist* (KDA) yang sudah ditorehkan. Adapula istilah *feeder*, yang memiliki artian musuh atau rekan yang terus dikalahkan oleh lawan. Dalam artiannya, *feeder* merupakan momen ketika rekan tim memberi kesempatan musuh untuk berkembang melalui torehan *gold* dari *kill* dan *assist* yang lawan dapatkan.

15. *Backdoor*

Backdoor adalah istilah menyerang tower musuh tanpa bantuan dari *creep* atau *minion*. Strategi ini hanya bisa dilakukan oleh *hero* yang bisa menembak di luar jangkauan *tower* atau jika darah *tower* tinggal sedikit.

16. META

META adalah singkatan dari “*Most Effective Tactics Available*” yang berarti sebuah strategi atau taktik yang paling efektif untuk memenangkan pertandingan. META bisa dipakai atau dipelajari oleh siapa saja dan bisa berubah sewaktu-waktu ketika *developer* merilis *patch* baru, *nerf* dan *buff* pada *hero* tertentu.

17. Solo, offlane dan carry

Solo adalah melakukan kegiatan farming atau menjaga lane secara sendiri. Kelebihan dari *solo lane* adalah jumlah *exp* dan *gold* yang lebih besar, namun resiko diculik atau dibunuh lawan juga tergolong tinggi. *Offlane* sendiri juga memiliki istilah yang sama, namun berada di posisi atas *lane*. Sedangkan *Carry* merupakan posisi ketika satu atau dua *hero* mampu mengangkat performa seluruh tim. Dengan istilah yang sesuai artinya yaitu “menggendong” tim menuju titik kemenangan.

18. Talent

Talent merupakan bonus *skill* pasif yang didapatkan dari beberapa *emblem* yang tersedia. Beberapa jenis *talent* antara lain *fighter*, *jungle*, *assasin*, *physical*, *magical* dan banyak lainnya.

19. Build

Build adalah urutan *item* atau *gameplay* yang pemain tentukan dari jajaran *item* yang dipilih. Bisa dengan metode *burst damage*, *tank*, *sustain* atau apapun tergantung strategi tim.

20. Roaming

Roaming memiliki arti berjalan dari satu *lane* ke *lane* lainnya untuk membantu teman. Beberapa *hero* bisa bertukar posisi atau rotasi serta *roaming* di waktu yang tepat. Beberapa posisi yang kerap diminta *roaming* adalah posisi *mid*, *hero tank* dan *assasin*.

21. *Bait*

Bait sendiri berarti memancing musuh keluar dari strategi yang mereka tentukan. Sebagai contoh, ketika mereka sedang bertahan maka tim lawan menyerang *Lord* guna memancing agresi musuh dan melawan sekaligus menyelesaikan pertandingan.

22. *Teamfight/War*

Teamfight atau yang biasa disebut *war* merupakan istilah ketika 5 pemain lawan dan 5 pemain tim saling bentrok untuk mengakhiri pertandingan lebih cepat.

23. *Battle Spell*

Bila *talent* merupakan *skill* pasif bantuan, ada *battle spell* yang berperan sebagai *skill* aktif tambahan. Dalam fungsinya, *battle spell* kerap memberikan perbedaan secara signifikan. Beberapa contoh *battle spell* dan penjelasannya, sebagai berikut:



Gambar 5. *Battle Spell* Pada Permainan Mobile Legends. Sumber: Aplikasi Mobile Legends.

- *Execute*

Execute adalah *battle spells* yang bisa dipilih untuk memberikan *damage* atau pengurangan *hit points* (HP) kepada musuh terdekat secara instan. Pengurangan HP yang diberikan *Execute* akan semakin besar seiring *level hero* yang dimainkan. Jenis *damage* yang diberikan juga berupa "*True Damage*", alias

damage yang tidak akan dikurangi dengan variabel apapun, baik itu *resistance* maupun *defense*. *Execute* memiliki jeda pemakaian (*cooldown*) selama 90 detik dan angka tersebut akan berkurang 40 persen ketika musuh dibunuh dengan *battle spell* ini.

- *Retribution*

Retribution adalah *battle spells* eksklusif khusus peran (*role*) *jungler* di Mobile Legends. *Jungler* adalah sosok yang mengumpulkan duit (*farming*) dengan cara membasmi monster-monster kecil di hutan. Ketika karakter *jungler* memakai *battle spells* ini, maka mereka akan mendapatkan tambahan *damage* sebesar 60 persen, serta pengurangan *damage* dari monster hutan sebanyak 50 persen. Dengan begitu, *jungler* bisa *farming* dengan efisien dan memperkuat karakternya dengan cara membeli berbagai *item* andalan. *Retribution* memiliki *cooldown* 35 detik bisa diakses ketika akun Mobile Legends pengguna mencapai level 3.

- *Inspire*

Inspire merupakan *battle spells* yang berguna untuk meningkatkan kecepatan serangan (*attack speed*) secara instan hingga 55 persen. *Battle spells* ini juga bisa mengurangi pertahanan musuh yang diserangnya, sehingga akan mudah untuk dibunuh. *Inspire* memiliki *cooldown* 60 detik.

- *Sprint*

Sprint adalah *battle spells* yang bisa dipakai untuk meningkatkan kecepatan melangkah (*movement speed*) suatu *hero* sebanyak 50 persen selama 2 detik. Dalam durasi tersebut, *hero* pengguna akan kebal terhadap efek *slow* dan durasi dari beragam efek negatif lainnya akan berkurang sebanyak 40 persen. *Sprint* memiliki *cooldown* 100 detik.

- *Revitalize*
Revitalize merupakan *battle spell* yang bisa memunculkan sebuah area lingkaran yang bisa memulihkan HP atau "darah" dari hero satu tim yang sudah hilang. Besar HP yang dipulihkan adalah 2,5 persen dari total HP masing-masing hero yang masuk ke dalam area *battle spell* tersebut per 0,5 detik. Adapun durasi penyembuhan HP yang diberikan *Revitalize* adalah 5 detik. *Revitalize* memiliki *cooldown* 100 detik.
- *Aegis*
Aegis adalah *battle spells* yang bisa dipakai untuk memberikan efek *shield* atau tameng kepada *hero* pengguna. Efek tameng ini bisa menyerap *damage* yang didapat dan besar *damage* yang ditampung akan bertambah seiring level *hero* yang dipakai. Selain memberikan efek *shield* ke *hero* pengguna, *Aegis* juga bisa memberikan efek yang sama kepada *hero* satu tim di sekitar yang memiliki HP terendah. Namun, *damage* yang bisa ditampung berkurang sebanyak 30 persen. *Aegis* memiliki *cooldown* 90 detik
- *Petrify*
Petrify adalah *battle spells* yang bisa dipakai untuk memberikan *damage* instan ke musuh sekitar dan menyulap mereka menjadi batu. Dalam kondisi ini, musuh tidak akan bisa bergerak dan mengeluarkan *skill* apapun selama 0.8 detik. *Petrify* memiliki *cooldown* 90 detik.
- *Purify*
Purify adalah *battle spell* yang bisa digunakan untuk membebaskan hero pengguna dari beragam efek negatif yang mereka dapat, seperti efek *slow*, *stun*, serta efek yang diberikan *battle spell* *Petrify* tadi. Selain itu, mereka juga akan kebal dengan berbagai efek tersebut selama 1,2 detik dan mendapatkan bonus *movement speed* sebanyak 15 persen dalam durasi yang sama. *Purify* memiliki *cooldown* 90 detik.

- *Flameshot*
Flameshot merupakan *battle spells* yang bisa digunakan untuk memberikan *damage* dan efek *slow* kepada musuh yang berada di area yang cukup jauh. Apabila *hero* musuh ada di sekitar pengguna, maka *Flameshot* akan memberikan efek yang bisa mendorong musuh (*knock back*) ke belakang. *Flameshot* memiliki *cooldown* 50 detik.
- *Flicker*
Flicker adalah *battle spell* yang bisa digunakan untuk memindahkan *hero* pengguna ke titik tertentu. Setelah itu, *hero* tersebut juga akan mendapatkan bonus peningkatan untuk pertahanan serangan fisik (*physical*) dan magis (*magic*) selama 1 detik. Bonus peningkatan tersebut akan semakin besar seiring dengan level *hero*. *Flicker* memiliki *cooldown* 120 detik.
- *Arrival*
Arrival merupakan *battle spell* yang bisa memindahkan *hero* pengguna ke sebuah menara pertahanan, alias *turret* atau *minion* yang berjalan di seluruh penjuru peta. Perlu dicatat, mereka hanya bisa memilih *turret* atau *minion* yang milik tim sendiri, bukan tim lawan. Setelah sampai tujuan, maka *hero* yang menggunakan *Arrival* akan memiliki bonus *movement speed* sebesar 60 persen dan *basic attack* selanjutnya akan memiliki bonus *damage* yang meningkat seiring tingginya level *hero*. *Arrival* memiliki *cooldown* 75 detik.
- *Vengeance*
Vengeance adalah *battle spells* yang bisa membuat *hero* pengguna memantulkan kembali sebagian *damage* yang mereka dapat sebagai *magic damage* ke musuh dalam durasi 3 detik. Dalam durasi tersebut, *battle spells* ini juga bisa mengurangi *damage* dari musuh sebanyak 35 persen. *Vengeance* memiliki *cooldown* 75 detik.

2.5 Kajian Teori

2.5.1 Komunikasi Kelompok

Kelompok merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2005). Sedangkan komunikasi kelompok didefinisikan oleh Shaw (1976) sebagai sekumpulan individu yang dapat mempengaruhi satu sama lain, memperoleh beberapa kepuasan satu sama lain, berinteraksi untuk beberapa tujuan, mengambil peranan, terikat satu sama lain, dan berkomunikasi tatap muka.

Sendjaja (2008) mengklasifikasikan menjadi dua antara lain sebagai berikut:

1. Komunikasi Kelompok Kecil (*micro group*), merupakan kelompok komunikasi yang dalam situasi terdapat kesempatan untuk memberi tanggapan secara verbal atau dalam komunikator dapat melakukan komunikasi antar pribadi dengan salah seorang anggota kelompok, seperti yang terjadi pada acara diskusi, kelompok belajar, seminar, dan lain-lain. Umpan balik yang diterima dalam komunikasi kelompok kecil ini biasanya bersifat rasional, serta diantara anggota yang terkait dapat menjaga perasaan masing-masing dan norma-norma yang ada.

Dengan kata lain, antara komunikator dengan setiap komunikan dapat terjadi dialog atau tanya jawab. Komunikan dapat menanggapi uraian komunikator, bisa bertanya jika tidak mengerti dan dapat menyangkal jika tidak setuju dan lain sebagainya.

2. Komunikasi Kelompok Besar, merupakan sekumpulan orang yang sangat banyak dan komunikasi antar pribadi (kontak pribadi) jauh lebih kurang atau susah untuk dilaksanakan, karena terlalu banyaknya orang yang berkumpul seperti halnya yang terjadi pada acara tabligh akbar, kampanye, dan lainlain. Anggota kelompok

besar apabila memberitakan tanggapan kepada komunikator, biasanya bersifat emosional, yang tidak dapat mengontrol emosinya. Lebih-lebih jika komunikasi heterogen, beragam dalam usia, pekerjaan, tingkat, pendidikan, agama, pengalaman, dan sebagainya.

2.5.2 Pola Komunikasi

Menurut Soejanto (2001), pola komunikasi merupakan suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya. Sedangkan menurut Effendy (2007), pola komunikasi merupakan proses yang bertujuan untuk menghadirkan realitas saling ketergantungan unsur – unsur kepentingan dan keberlangsungan untuk memfasilitasi pemikiran yang sistematis dan masuk akal.

Dari dua pengertian pola komunikasi di atas, dapat diketahui bahwa proses komunikasi yang terjadi antara para pelaku komunikasi memiliki sebuah kaidah atau norma tertentu secara berulang dan terus – menerus sehingga membentuk perilaku komunikasi yang khas. Kaidah atau norma ini menjadi suatu petunjuk yang membatasi dan mengarahkan perilaku komunikasi tersebut.

Siahaan (dalam buku Liliweri, 1991), mengategorikan pola komunikasi menjadi tiga kategori antara lain sebagai berikut:

1. Pola Komunikasi Satu Arah

Pola komunikasi satu arah merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik menggunakan media maupun tanpa media, tanpa ada umpan balik dari komunikan. Dalam hal ini komunikan bertindak sebagai pendengar saja.

2. Pola Komunikasi Dua Arah atau Timbal Balik

Pola komunikasi timbal balik merupakan proses komunikasi yang di mana komunikator dan komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka, komunikator pada tahap pertama

menjadi komunikasi dan pada tahap berikutnya saling bergantian fungsi. Namun pada hakekatnya yang memulai percakapan adalah komunikator utama. Komunikator utama mempunyai tujuan tertentu melalui proses komunikasi tersebut, prosesnya dialogis, serta umpan balik terjadi secara langsung.

3. Pola Komunikasi Multi Arah

Pola komunikasi multi arah merupakan proses komunikasi yang terjadi dalam satu kelompok yang lebih banyak di mana komunikator dan komunikasi akan saling bertukar pikiran secara dialogis.

2.5.3 Dinamika Komunikasi Kelompok

Dinamika komunikasi pada sebuah kelompok didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan ketika dua orang atau lebih menyampaikan pesan secara tatap muka dan mereka menyadari keberadaan anggota lain di dalam kelompok, serta adanya kesamaan kepentingan yang dinyatakan sebagai tujuan untuk mencapai kesepakatan bersama (Goldhaber, 1993). Interaksi yang melibatkan satu individu dengan yang lain dalam penyampaian pesan yang terjadi pada kelompok, akan memungkinkan adanya kohesi yang diupayakan dalam mencapai tujuan-tujuan kelompok (Sofyandi, 2007). Dari adanya interaksi dan pertukaran pesan yang terjadi dalam kelompok tersebut, juga dapat dilihat adanya pergerakan pesan yang berpindah dari satu anggota kelompok ke anggota kelompok lainnya sehingga membentuk sebuah jaringan (*networks*). Jaringan dalam kelompok menjelaskan garis-garis yang terbuka dalam arus pesan yang disampaikan (Goldhaber, 1993).

2.5.4 *Groupthink Theory*

Groupthink merupakan salah satu teori komunikasi yang diasosiasikan dengan dinamika komunikasi kelompok. Komunikasi kelompok sendiri, menurut Mulyana (2011), merupakan komunikasi yang dilakukan oleh sekumpulan orang yang saling berinteraksi, kemudian saling bergantung dan akhirnya mengenal satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan bersama. *Groupthink* (pemikiran kelompok) sebagai sebuah teori yang sangat berkaitan dengan dinamika komunikasi kelompok ini didefinisikan sebagai suatu cara pertimbangan yang digunakan anggota kelompok ketika keinginan mereka akan kesepakatan melampaui motivasi mereka untuk menilai semua rencana tindakan yang ada (West and Turner, 2009). Dapat dikatakan bahwa seringkali anggota kelompok mengabaikan hal-hal yang ada di pikiran mereka demi menghindari konflik dan menyerahkan semua keputusan pada keinginan mayoritas, meskipun bertentangan. *Groupthink theory* mencoba mengemukakan tentang rendahnya kepedulian anggota kelompok untuk menilai ide-ide alternatif dari para anggota selain ide mayoritas (West and Turner, 2009).

Teori yang digagas oleh Irving Janis (West and Turner, 2009) ini lebih difokuskan pada kelompok pemecahan masalah (*problem-solving group*) dan kelompok yang berorientasi pada tugas (*task-oriented group*), yang tujuan utamanya adalah untuk mengambil keputusan dan memberikan rekomendasi kebijakan. Menurut West and Turner (2009), kelompok pemecahan masalah merupakan sekelompok orang yang tugas utamanya adalah mengambil keputusan dan memberikan rekomendasi kebijakan, sedangkan kelompok yang berorientasi pada tugas adalah sekelompok orang yang tujuan utamanya yakni bekerja untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepada mereka. Sedangkan menurut Robbins (2002), kelompok pemecahan masalah merupakan kelompok yang bertemu untuk mendiskusikan berbagai cara untuk

memperbaiki kualitas, efisiensi dan lingkungan kerja dengan cara berbagi ide atau saling memberikan saran mengenai perbaikan metode dan proses kerja demi meningkatkan hasil kerja yang lebih baik. Kelompok tugas, dijelaskan Robbins (2002), merupakan kelompok yang ditentukan secara organisasional dan mewakili orang-orang yang bekerja sama untuk menyelesaikan suatu pekerjaan.

Tiga asumsi penting dikemukakan Irving Janis yang muncul dalam menuntun *groupthink theory* ini, yaitu:

1. Terdapat adanya kondisi-kondisi di dalam kelompok yang sangat menginginkan suatu kohesivitas yang tinggi. Kohesivitas sendiri merupakan batas anggota-anggota suatu kelompok yang bersedia untuk bekerja bersama. Ini merupakan rasa kebersamaan dari kelompok tersebut (West and Turner, 2009:276).
2. Pemecahan masalah kelompok pada intinya merupakan proses yang menyatu. Dennis Gouran dalam West and Turner (2009:277-278) mengamati bahwa kelompok-kelompok lebih rentan terhadap batasan afiliatif (*affiliative constraints*), yang berarti bahwa anggota kelompok lebih memilih untuk menahan masukan mereka daripada mengambil resiko ditolak. Batasan afiliatif merujuk pada saat para anggota memilih untuk menahan masukan mereka daripada menghadapi penolakan dari kelompok. Hal ini membuat anggota kelompok lebih tertarik untuk mengikuti pemimpin ketika pengambilan keputusan tiba.
3. Kelompok dan pengambilan keputusan oleh kelompok sering kali bersifat kompleks. Usia, sifat kompetitif, ukuran kecerdasan, komposisi gender, gaya kepemimpinan dan latar belakang budaya dari para anggota kelompok dapat mempengaruhi proses-proses yang terjadi di dalam kelompok, seperti misalnya karena banyak budaya yang tidak menghargai komunikasi yang terbuka dan ekspresif, beberapa anggota kelompok akan menarik diri dari perdebatan atau dialog. Hal ini mungkin dapat membuat anggota

kelompok yang lain heran, serta bisa mempengaruhi persepsi dari para anggota kelompok, baik yang partisipatif maupun yang non partisipatif. Oleh karena itu, kelompok dan keputusan kelompok dapat menjadi sulit, tetapi biasanya melalui kerja kelompok, orang dapat mencapai tujuan mereka lebih baik dan efisien (West and Turner, 2009).

Groupthink dapat menjauhkan anggota kelompok dari banyaknya pemikiran dan analisis yang harusnya diperlukan untuk membuat suatu keputusan. Oleh sebab itu *groupthink* dalam sebuah kelompok dapat dikatakan sebagai suatu kecerobohan yang dapat dialami oleh kelompok terbaik sekalipun (Lumsden, 2010). Irving Janis dalam Lumsden (2010) mengemukakan empat kondisi yang dapat mendorong terjadinya *groupthink*, yaitu:

1. Kohesivitas

Kekompakan atau kohesivitas merupakan lem atau alat perekat dari suatu kelompok yang tidak hanya berkontribusi terhadap produktivitas, tetapi juga dapat memberikan gambaran terhadap efektivitas anggota kelompok. Namun seringkali ketika masalah muncul, tak seorang pun dari anggota kelompok yang ingin mengorbankan kekompakan kelompok demi suatu hal atau pemikiran kontra yang mungkin dapat melarutkan alat perekat tersebut, sehingga masalah menjadi tenggelam dan tidak dibahas. Inilah yang kemudian menunjukkan bahwa kekompakan kelompok justru dapat menjadi masalah yang menyebabkan *groupthink* (Lumsden, 2010).

2. Kondisi Struktural Kelompok

Sebuah kondisi struktural juga dengan mudah dapat mengembangkan adanya *groupthink* dalam sebuah kelompok. Faktor struktural yang dimaksud meliputi homogenitas kelompok, proses kelompok yang tidak memadai dan isolasi dari luar. Dengan homogenitas, anggota kelompok yang saling memiliki daya tarik

sosial yang tinggi sering berpikiran sama namun hasil yang didapat menjadi sempit. Anggota cenderung menyetujui segala hal yang diputuskan oleh pemimpin. Sedangkan jika melihat dari proses kelompok yang tidak memadai, kelompok tidak memiliki norma-norma untuk berpikir kritis dan menjauhkan kelompok dari keterbukaan terhadap ide-ide dan perbedaan pendapat. Terakhir, dengan adanya isolasi kelompok dari luar, anggota kelompok menjadi kurang memiliki informasi dan stimulasi yang lebih beragam dan efektif untuk dikembangkan bersama (Lumsden, 2010).

3. Situasi

Stres secara situasional juga dapat menekan kelompok pada *groupthink*. Dalam menghadapi suatu krisis, ancaman atau bahkan persaingan yang melibatkan taruhan yang sangat tinggi, para anggota kelompok lebih cenderung untuk tetap tertutup terhadap ide-ide baru yang berbeda. Chapman dalam Lumsden (2010) menulis bahwa saat menghadapi kecemasan, orang cenderung termotivasi untuk mencari kesepakatan dengan orang lain untuk mengurangi rasa gugup. Saat keputusan terjadi, anggota lebih nyaman untuk berkomitmen dengan solusi dibandingkan berkuat untuk mencari ide lain (Lumsden, 2010).

4. Faktor Kepemimpinan

Pemimpin yang terlalu mengarahkan dan otoriter dapat mendorong para anggotanya pada *groupthink*. Gaya kepemimpinan seperti itu menyebabkan rendahnya masukan atau perspektif alternatif dari para anggota dikarenakan keinginan pemimpin untuk mencapai kesepakatan menurut kehendaknya sendiri sehingga para anggota dapat meyakini bahwa segala pemikiran anggota mengenai arah kelompok tidak akan disuarakan (Lumsden, 2010).

2.6 Peranan Seorang Anggota Kelompok

2.6.1 Peranan Tugas Kelompok (*Group Task Roles*)

Menurut Tubbs & Moss (2001) pada bukunya yang berjudul *Human Communication* menjelaskan tentang peranan tugas kelompok (*group task roles*) dengan mendeskripsikan perilaku-perilaku anggota kelompok dalam melaksanakan tugas-tugasnya untuk mencapai tujuan kelompok melalui kemudahan pemecahan masalah. Antara lain sebagai berikut:

- Mengawali – Berkontribusi
Mengajukan gagasan baru atau cara baru memandang tujuan kelompok. Ini mencakup tujuan baru atau definisi baru permasalahan. Usaha ini bisa meliputi pengusulan pemecahan masalah atau suatu cara penanganan kesulitan yang dihadapi kelompok itu, juga bisa mencakup suatu prosedur baru untuk mengatur usaha-usaha kelompok dengan lebih baik.
- Mencari Informasi
Meminta penjelasan, informasi yang berwending dan fakta-fakta yang relevan dengan masalah yang dibahas.
- Mencari Pendapat
Mencari informasi terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai yang melandasi saran-saran yang sedang dipertimbangkan alih-alih berkaitan dengan data faktual.
- Memberi Informasi
Menawarkan fakta atau generalisasi berdasarkan pengalaman atau sumber yang berwenang.
- Memberi Pendapat
Menyatakan keyakinan atau pendapat yang relevan dengan saran yang telah diajukan. Penekanannya lebih kepada usulan yang harus menjadi pegangan kelompok daripada kepada usulan yang hanya menyajikan faktor-faktor atau informasi.

- Menguraikan
Memperluas usul-usul dengan contoh atau pernyataan ulang, menawarkan rasionalisasi atas usulan yang diajukan sebelumnya, dan mencoba menentukan hasilnya bila suatu usul diterima kelompok.
- Mengkoordinasikan
Menunjukkan hubungan di antara berbagai gagasan dan usul, berusaha menggabungkan gagasan dan usul, atau mencoba mengkoordinasikan aktivitas anggota kelompok
- Mengarahkan
Menunjukkan posisi kelompok dengan menyimpulkan kemajuan dan penyimpangannya dari arah atau tujuan kelompok yang disepakati, atau dengan mengajukan pertanyaan mengenai arah yang diambil kelompok.
- Mengevaluasi
Membandingkan pencapaian kelompok berdasarkan beberapa kriteria atau standar berfungsinya kelompok. Ini mencakup mempertanyakan kepraktisan, kelogisan, atau prosedur suatu usul.
- Memberdayakan
Mendorong kelompok untuk melakukan tindakan, atau membuat keputusan, berusaha meningkatkan kualitas kegiatan.
- Membantu Prosedur
Membantu atau mempermudah kerja kelompok dengan melakukan sesuatu bagi kelompok. Misalnya, melakukan tugas-tugas rutin seperti membagikan bahan-bahan, mengatur kembali tempat duduk, atau memutar *tape recorder*.
- Mencatat
Menulis usul-usul, mencatat keputusan kelompok, atau mencatat hasil diskusi. Ini memberi hasil nyata atas usaha kelompok.

2.6.2 Pembentukan Kelompok dan Peranan Pemeliharaan

Menurut Tubbs & Moss (2001) peranan dalam kategori ini membantu berfungsinya kelompok secara antarpersona. Peranan tersebut membantu mengubah cara kerja, memperkuat, mengatur, dan menjaga kelangsungan kelompok. Peranan tersebut antara lain, sebagai berikut:

- **Mendorong**
Memuji, menunjukkan minat, setuju pada, dan menerima peran serta orang lain; menunjukkan kehangatan pada anggota lainnya, mendengarkan gagasan orang lain dengansaksama dan serius, menunjukkan toleransi atas gagasan-gagasan yang berbeda dari gagasan sendiri, menyampaikan perasaan bahwa ikut sertanya orang lain merupakan sesuatu yang penting.
- **Menyelaraskan**
Merenungkan perbedaan di antara anggota-anggota lainnya, berusaha mendamaikan perselisihan, mengurangi ketegangan karena konflik melalui gurauan.
- **Berkompromi**
Bekerja dalam situasi konflik, orang dapat menawarkan suatu kompromi dengan mengalah, dengan mengakui kesalahan, dengan menertibkan diri sendiri demi keselarasan kelompok, atau mencari posisi jalan tengah.
- **Menjaga Gawang dan Melancarkan**
Berusaha menjaga saluran komunikasi agar tetap terbuka dengan mendorong sebagian anggota untuk berperan serta atau dengan mencegah peran serta beberapa anggota lainnya.
- **Menentukan Standar atau Cita-cita**
Menyatakan standar bagi kelompok dan/atau menilai kualitas proses kelompok (yang berbeda dari menilai kandungan diskusi).
- **Mengamati**
Mencatat berbagai aspek mengenai proses kelompok dan menyerahkan informasi ini, bersama-sama dengan penafsirannya, kepada penilaian kelompok mengenai prosedurnya. Kontribusi ini

paling baik diterima bila orang yang bersangkutan diminta oleh kelompok untuk melakukan hal tersebut. pengamat harus menghindari penilaian yang menunjukkan persetujuan atau penolakan dalam melaporkan pengamatannya.

- Mengikuti
Setuju pada kelompok, menerima gagasan-gagasan orang lain secara pasif, berlaku seperti penonton dalam diskusi kelompok.

2.6.3 Peranan Perseorangan

Dalam Tubss & Moss (2001), menjelaskan peranan perseorangan anggota kelompok. Di mana perilaku-perilaku ini dirancang untuk memuaskan kebutuhan perseorangan daripada untuk memenuhi kebutuhan kelompok. Perilaku ini kadang disebut dengan peranan terpusat pada diri (*self-centered roles*). Antara lain sebagai berikut:

- Menyerang
Mengecilkan status orang lain, menolak gagasan atau nilai-nilai orang lain, menyerang kelompok atau masalah yang sedang ditangani, mengolok-olok secara sinis, marah atas kontribusi orang lain dan/atau mencoba menguji mereka.
- Menutup (*blocking*)
Bersikeras, tidak menyetujui, dan menambah tanpa alasan; mengemukakan masalah yang telah lalu atau telah ditolak atau diabaikan oleh kelompok.
- Mencari Pengakuan
Memancing perhatian melalui kesombongan, mengutarakan prestasi pribadi, berlaku tidak pantas, bersikeras menghindari penempatan pada posisi lemah.
- Pengakuan Diri
Menuggunakan kelompok sebagai kesempatan menyatakan perasaan, wawasan dan ideology pribadi, yang tidak ada sangkut pautnya dengan kelompok.

- Berlaku sebagai “*playboy*”
Menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam kerja kelompok. Memerlihatkan sikap tidak ambil pusing, kesinisan, kelakar kasar, dan berbagai jenis perilaku lainnya yang membuang-buang waktu.
- Mendominasi
Mencoba menuntut kekuasaan atau keunggulan dengan memeralat anggota lain dalam kelompok. Ini dapat berbentuk bujukan, menuntut status istimewa atau hak untuk diperhatikan, memberi arahan dengan sewenang-wenang dan/atau menyela orang lain.
- Mencari Bantuan
Berusaha memperoleh simpati dari anggota lain melalui pengungkapan rasa takut, kelemahan pribadi, atau mengkritik diri sendiri tanpa alasan.
- Membela kepentingan khusus
Berbicara atas nama suatu kelompok seperti “kelompok yang tertindas”, “buruh”, “pedagang”, biasanya menyelubungi prasangka atau “bias” seseorang dalam stereotip yang paling cocok dengan kebutuhan sesaat orang tersebut.



Gambar 6. Kategori dalam Analisis Proses Interaksi. Sumber: Bales (1970) dalam Tubbs & Moss (2001).

Beberapa kategori di dalam Analisis Proses Interaksi memberi kerangka berharga untuk dapat melihat fungsi dan pola komunikasi. Setiap interaksi dimasukkan ke dalam satu kategori dan bila penilaian telah lengkap, beberapa pola perilaku akan menjadi jelas (Tubbs & Moss, 2001).

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah tipe penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Rakhmat (2004) menyatakan bahwa jenis penelitian ini tidak melakukan perhitungan atau dengan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara yang lain dari kuantifikasi. Dapat dikatakan bahwa penelitian tipe deskriptif ini punya tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, dan validasi dari karakteristik objek yang diteliti. Penelitian kualitatif, digunakan untuk mengemukakan gambaran dan/atau pemahaman (*understanding*) mengenai bagaimana dan mengapa suatu gejala atau realitas komunikasi terjadi dalam masyarakat (Pawito, 2007). Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan serta menggambarkan komponen isi dalam konten-konten *mic check* yang ditetapkan oleh peneliti, yang kemudian disimpulkan untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis isi dengan pendekatan deskriptif. Secara umum, analisis isi didefinisikan sebagai suatu metode penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik kesimpulan dari isi (Eriyanto, 2011). Analisis isi merupakan salah satu metode utama dalam bidang ilmu komunikasi, terutama dipakai untuk menganalisis isi media baik cetak maupun elektronik. Di luar itu analisis isi juga dipakai untuk mempelajari isi semua konteks komunikasi baik komunikasi antarpribadi, kelompok, ataupun organisasi. Asalkan terdapat dokumen yang tersedia, analisis isi dapat digunakan (Eriyanto, 2011). Tujuan

dari analisis isi bukan untuk mengevaluasi hipotesis atau korelasi antar variabel. Tujuan utama dari analisis isi ialah untuk menggambarkan unsur atau karakter dalam isi pesan.

3.3 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti untuk mengoperasikan konsep tersebut dilapangan (Singarimbun dan Effendi, 2006). Definisi konseptual pada penelitian ini adalah:

1. E-Sports

Menurut Britishesport.org dalam Aspriani dan Yuono (2019), mendefinisikan E-Sports sebagai sebuah kompetisi video *game*, di mana orang-orang bermain melawan satu sama lain secara *online* atau dihadapan penonton di suatu arena tertentu dengan hadiah yang besar.

2. Dinamika Komunikasi

Dinamika Komunikasi merupakan aktivitas yang dilakukan disaat dua orang atau lebih menyampaikan pesan secara tatap muka, dan mereka menyadari keberadaan anggota lain di dalam kelompok serta adanya kesamaan kepentingan yang dinyatakan sebagai tujuan untuk mencapai kesepakatan bersama.

3. Pola Komunikasi

Pola Komunikasi merupakan suatu kecenderungan gejala umum yang menggambarkan cara berkomunikasi yang terjadi dalam kelompok sosial tertentu. Setiap kelompok sosial dapat menciptakan norma sosial dan norma komunikasinya sendiri, yang biasanya akan ditaati oleh semua anggota kelompok (Susanto, 2010).

3.4 Unit Analisis

Unit analisis secara sederhana dapat didefinisikan sebagai bagian apa dari isi yang akan diteliti dan dipakai untuk menyimpulkan isi dari suatu teks (Eriyanto, 2011). Unit sintaksis merupakan unit analisis yang digunakan pada penelitian ini. Unit sintaksis merupakan unit analisis yang menggunakan elemen atau bagian bahasa dari suatu isi. Cuplikan konten *mic check* serta percakapan yang ada di dalam konten-konten tersebut merupakan unit sintaksis yang didokumentasikan dalam penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis setiap pola komunikasi yang terjadi di dalam tim E-Sports dari konten-konten *mic check* tersebut. Jadi fokus penelitian ini adalah melihat kemunculan komunikasi yang ada selama konten *mic check* berlangsung. Untuk memudahkan penelitian, maka ditetapkan struktur kategorisasi untuk penelitian. Di mana peneliti menggunakan kategori peranan seorang anggota kelompok yang dijelaskan oleh Tubbs & Moss (2001) pada bukunya yang berjudul *Human Communication*, yakni sebagai berikut:

1. Memberi Informasi

Dalam kategori ini, seorang anggota tim memberikan informasi kepada anggota tim lainnya. Di mana informasi yang dimaksud di dalam kategori ini ialah informasi yang berkaitan dengan keadaan di saat permainan berlangsung. Seperti informasi tentang posisi lawan, informasi tentang keadaan lawan, informasi tentang posisi tim, informasi tentang keadaan tim, dll.

2. Mencari Informasi

Kategori ini masih berkesinambungan dengan kategori memberi informasi. Di mana dalam kategori ini, seorang anggota tim mencari informasi atau bertanya kepada anggota tim lainnya.

3. Memberi Bantuan

Dalam kategori ini, seorang anggota tim memberikan bantuan kepada anggota tim lainnya. Di mana bantuan yang dimaksud ialah berupa membantu dalam melakukan sesuatu, bantuan *skill*, bantuan tenaga. Dan

biasanya kategori ini dilaksanakan oleh anggota tim yang memiliki peran sebagai *support* di dalam tim.

4. Mengarahkan

Dalam kategori ini, seorang anggota tim memberikan arahan kepada anggota tim yang lain. Di mana arahan yang dimaksud berupa arahan objektif, arahan fokus kepada salah satu lawan, dll.

5. Mendorong

Di dalam kategori ini, seorang anggota tim memberikan pujian kepada anggota tim lainnya. Di mana dengan pujian tersebut akan mendorong mental anggota tim menjadi lebih baik.

6. Menyerang

Dalam kategori ini, seorang anggota tim menyerang anggota tim lawan dengan cara mengolok – olok secara sinis. Di mana hal tersebut bertujuan untuk merusak mental tim lawan.

3.5 Sumber Data

Sumber data merupakan asal pengambilan data suatu penelitian. Data penelitian berupa skala angka dan fakta dan yang dapat dibuat, diolah, dianalisis dan dikirimkan serta dapat dijadikan bahan dalam menyusun informasi. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, dikarenakan data yang digunakan ialah data yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti. Data tersebut berupa konten-konten *mic check* dari berbagai kanal youtube tim E-Sports Mobile Legends.

3.6 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Eriyanto (2011), populasi merupakan semua anggota dari objek yang ingin kita ketahui isinya. Istilah "populasi" mengacu pada kategori luas orang atau hal-hal yang memiliki ciri dan kualitas tertentu yang peneliti pilih untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini yang dijadikan populasi ialah berupa 13 video konten *mic check* tim E-Sports Mobile Legends yang diunggah di *platform* Youtube.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2014). Sampel juga dapat didefinisikan sebagai sebagian yang terpilih dari populasi dan dianggap mewakili populasi tersebut (Yusuf, 2014). Maka dari itu, sampel bukanlah keseluruhan, melainkan sebagian saja dari populasi yang diteliti serta segala yang didapatkan dari sampel akan diberlakukan pada populasi.

Menurut Sugiyono, dalam penelitian kualitatif teknik sampling yang lebih sering digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar (Sugiyono, 2009:300).

Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan di dalam penelitian ini ialah menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada penilaian peneliti terhadap sampel yang akan diambil dengan terpenuhinya karakteristik atau ciri tertentu yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti terhadap populasi penelitian. Penggunaan *purposive sampling* dalam penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana pola

komunikasi tim E-Sports yang tergambarkan dalam konten *mic check* pada *game* Mobile Legends di Indonesia.

Dalam pemilihan sampel pada penelitian ini secara *purposive sampling* yang berpedoman pada syarat-syarat yang dipenuhi sebagai berikut ini :

1. Sampel penelitian memiliki kriteria dan karakteristik yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti dengan didasarkan pada hasil observasi dan pengumpulan data.
2. Sampel penelitian memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan (memiliki kedudukan atau jabatan tertentu sebagai bagian dari populasi yang dipilih).
3. Merupakan bagian dari populasi yang masuk ke dalam studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti.

Terdapat 4 video sampel yang mencakup syarat-syarat di atas, antara lain sebagai berikut:

Tabel 3. Sampel Penelitian

| Kanal Youtube | Tanggal Upload | Jumlah Penonton Pada Saat Diakses | Judul Konten | Gambar Pratinjau |
|---------------|-----------------|-----------------------------------|--|---|
| ONIC Esports | 29 Oktober 2021 | 146.629 | DO YOU BLEED? YOU WILL!!!! THE ULTIMATE MIC CHECK PLAYOFFS ONIC VS RRQ |  |
| EVOS TV | 31 Okt 2019 | 3.597.007 | MIC CHECK EVOS vs RRQ |  |

| Kanal Youtube | Tanggal Upload | Jumlah Penonton Pada Saat Diakses | Judul Konten | Gambar Pratinjau |
|-------------------|----------------|-----------------------------------|---|---|
| Alter Ego Esports | 18 Mar 2021 | 1.251.176 | MIC CHECK ALTER EGO VS BTR MPL S7 WEEK 3 |  |
| EVOS TV | 25 Mei 2021 | 1.189.952 | Mic Check Grand Final Vs Bigetron MPL ID S7 |  |

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini terdapat 3 teknik pengumpulan data, antara lain sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi (pengamatan) pada video konten *mic check* tim E-Sports Mobile Legends yang diunggah di *platform* Youtube.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2014), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi. Hasil penelitian akan lebih dapat dipercaya jika didukung oleh dokumen. Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dalam sejumlah fakta dan data

sosial tersimpan dalam bahan yang berbentuk komunikasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi berupa video konten *mic check* tim E-Sports Mobile Legends yang diunggah di *platform* Youtube.

3. Wawancara

Menurut Moleong, 2005 (dalam Herdiansyah, 2012), wawancara merupakan percakapan yang memiliki tujuan untuk memperoleh informasi, pendapat, data, maupun keterangan terkait permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode ini untuk menghasilkan keabsahan data yang berupa triangulasi sumber.

3.8 Keabsahan Data

Untuk menghindari kesalahan atau kekeliruan data yang telah terkumpul, perlu dilakukan pengecekan keabsahan data. Pengecekan keabsahan data didasarkan pada kriteria derajat kepercayaan (*credibility*) dengan teknik triangulasi, ketekunan pengamatan, ataupun pengecekan teman sejawat (Moleong, 2008). Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber sebagai cara untuk memverifikasi keabsahan data. Di mana untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan (Sugiyono, 2007:274). Pada penerapannya akan dilaksanakan pengecekan data dari hasil perbandingan antara data sampel yang diperoleh peneliti. Dengan cara membandingkan ke 4 video konten *mic check* tim E-Sports Mobile Legends yang diunggah di *platform* Youtube, melalui perhitungan 2 video dibandingkan dengan 2 video lainnya sebagai upaya dalam memastikan data-data tersebut telah selaras dengan fakta dan dapat teruji kebenarannya. Peneliti juga meminta konfirmasi terhadap pelaku E-Sports Mobile Legends untuk lebih memperkaya keabsahan data di dalam penelitian ini.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dengan menggunakan metode analisis isi kualitatif dengan teknik observasi dan dokumentasi terhadap 4 video konten *mic check* tim E-Sports Mobile Legends yang terdiri dari 2 video utama dan 2 video pendukung.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa, dari ke-6 unit analisis (yang terdiri dari memberi informasi, mencari informasi, memberi bantuan, mengarahkan, mendorong, dan menyerang) terdapat 2 pola komunikasi yang menggambarkan, yaitu pola komunikasi satu arah dan pola komunikasi dua arah.

Pola komunikasi satu arah terjadi ketika seorang anggota tim melakukan peranannya seperti yang tercantum di unit analisis antara lain, memberi informasi, memberi bantuan, mengarahkan, mendorong, dan menyerang. Pola komunikasi dua arah terjadi ketika seorang anggota tim melakukan peranannya seperti yang tercantum di unit analisis, yakni berupa mencari informasi.

5.2 Saran

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang telah peneliti bahas sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti lain yang membaca penelitian ini:

1. Peneliti menyarankan kepada seluruh *pro player*, terutama yang berkecimpung di skena Mobile Legends agar lebih mengasah kemampuan komunikasinya. Sehingga dapat memajukan skena E-Sports Indonesia sampai ke kancah Internasional.
2. Peneliti mengharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memicu penelitian – penelitian baru yang mengangkat fenomena E-Sports di Indonesia. Terutama di almamater tercinta, yakni Universitas Lampung.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi pembaca dalam melakukan penelitian tentang pola komunikasi dan dapat mengembangkan dan memperkaya ilmu dan teori dalam komunikasi kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Antoni. 2004. *Riuhnya Persimpangan Itu: Profil dan Pemikiran Para Penggagas Kajian Ilmu Komunikasi*. Solo: Tiga Serangkai.

Daryanto. 2014. *Teori Komunikasi*. Malang: Gunung Samudera.

Effendy, Onong Uchjana. 2007. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Eriyanto. 2011. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Kencana, Jakarta.

Ernest, A. and Andrew, R. 2006. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Goldhaber. 1993. *Organizational Communication 6 Ed*. USA: McGrawHill.

Gustina, Anna. 2013. Pengaruh media audio visual terhadap peningkatan pengetahuan petani kakao di kabupaten Lampung Timur, Laporan Penelitian, Unila.

Herdiansyah, Haris. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.

Liliweri, Alo.1991. *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

- Littlejohn, Stephen W, & Karen A.Foss. 2009. *Teori Komunikasi*. Penerjemah Mohammad Yusuf Hamdan. Edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mulyana, D. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, D. 2011. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Moleong, L. J. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurdin, I. dan Hartati, S. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Rakhmat, J. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rogers, E. M. 1983. *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press.
- Santoso, Edi & Setiansah, Mite. 2010. *Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santoso, W. M. 2014. *Ilmu Sosial di Indonesia: Perkembangan dan Tantangan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sendjaja, S. D. 2008. *Modul Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Singarimbun, M. & Effendi, S. 2006. *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES.
- Soejanto, A. 2001. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sofyandi. dan Garniwa. 2007. *Perilaku Organisasional. Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta.

Tubbs, S. L. & Moss, S. *Human Communication: Konteks-Konteks Komunikasi*. Editor Deddy Mulyana. Remaja Rosdakarya. Bandung, 2001.

Wijaya, Hengki. 2018. *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Wiryanto. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Gramedia Wiasarana Indonesia.

West, R. and Turner, L. H. 2008. *Introducing Communication Theory: Analysis and Application, 3 Ed*. Penerjemah Maria Natalia Damayanti Maer. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika.

Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Skripsi & Jurnal:

Bahrul Ulum. 2018. *Game “Mobile Legends Bang Bang” di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Bayu, N. P. 2020. *Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

Borowy, Michael and Dal Yong Jin. 2013. *Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests*. International Journal of Communication 7: 2254-2275.

Firdan, R. F. 2018. *Strategi IESPA (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports di Indonesia*. Universitas Islam Indonesia.

Kurniawan, Fadillah. 2019. *E-Sports dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 15 (2), 61-66.

Triyantama, A. R & Santoso, E. 2019. *Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport*. Universitas Jenderal Soedirman.

Yonatan Trianto. 2018. *Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike: Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan*. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Surabaya.

Internet:

Anggraeni, Luthfi. 2020. *IESPL: Indonesia Peringkat 12 Pasar Gaming Dunia*. <https://www.medcom.id/teknologi/game/ybD183Pb-iespl-indonesia-peringkat-12-pasar-gaming-dunia>. Diakses 18 Januari

Berliana, Zihan. 2022. *25 Istilah dalam Mobile Legends, Newbie hingga Pro Wajib Tahu*. <https://www.tokopedia.com/blog/game-istilah-dalam-mobile-legends> ent/?utm_source=google&utm_medium=organic. diakses 17 Januari 2023.

Clinton, Bill. 2021. *12 Battle Spells di Mobile Legends yang Wajib Diketahui Pemula*. <https://tekno.kompas.com/read/2021/08/28/12200027/12-battle-spells-di-mobile-legends-yang-wajib-diketahui-pemula?page=all>. Diakses 17 Januari 2023.

Dio, Firdaus. 2020. *Sejarah eSport di Indonesia: Dari Pertarungan Antar Kota Hingga Jadi Juara Dunia*. <https://games.grid.id/read/152270375/sejarah-esport-di-indonesia-dari-pertarungan-antar-kota-hingga-jadi-juara-dunia?page=all> . Diakses 21 Januari.

Hutagaol, Boi. 2018. *Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang?*. <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends> Diakses 21 Januari.

Ikhsan, Andita. 31 Mei. *Perkembangan Sejarah Esport yang Wajib Diketahui Gamer*. <https://duniagames.co.id/discover/article/perkembangan-sejarah-esport>. Diakses 18 Januari

Isriadhi, Chandra. 2018. *Resmi Dijadikan Cabang Olahraga Asian Games 2018, eSport Hanya Sebagai Ajang Eksibisi*. <https://style.tribunnews.com/2018/08/19/resmi-dijadikan-cabang-olahraga-asian-games-2018-esport-hanya-sebagai-ajang-eksibisi> di akses 22 Januari.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2016. *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Versi daring: 3.8.4.0-20220120105146*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> Diakses 28 Maret.

Lexico Powered By Oxford. https://www.lexico.com/definition/online_game. Diakses 28 Maret.

Seagames PH. 2019
https://en.wikipedia.org/wiki/Esports_at_the_2019_Southeast_Asian_Games.
Diakses 22 Januari

Website Resmi Mobile Legends Professional League. <https://id-mpl.com/> diakses 10 Februari.