

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK TIM PUBG MOBILE BIGETRON
RED ALIENS DALAM KOMPETISI PUBG MOBILE WORLD LEAGUE
2020 YANG TERGAMBAR DALAM KONTEN *MIC CHECK* DI KANAL
YOUTUBE PEMAIN BIGETRON RED ALIENS**

SKRIPSI

Oleh :

**Alfian Dandi Firmansyah
1816031021**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

POLA KOMUNIKASI KELOMPOK TIM PUBG MOBILE BIGETRON RED ALIENS DALAM KOMPETISI PUBG MOBILE WORLD LEAGUE 2020 YANG TERGAMBAR DALAM KONTEN *MIC CHECK* DI KANAL YOUTUBE PEMAIN BIGETRON RED ALIENS

Oleh

ALFIAN DANDI FIRMANSYAH

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki kebutuhan dasar untuk berinteraksi, yang mendorong terbentuknya komunikasi kelompok kecil. Dalam konteks modern, komunikasi kelompok kecil dapat ditemukan dalam tim game online seperti PUBG Mobile, yang menuntut kerja sama, strategi, dan komunikasi efektif untuk mencapai kemenangan. PUBG Mobile menjadi salah satu cabang E-sports yang sukses di Indonesia, khususnya melalui tim Bigetron Red Aliens yang berhasil meraih dua gelar juara dunia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi yang digunakan oleh tim Bigetron Red Aliens saat menjuarai PUBG Mobile World League tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, serta teknik pengumpulan data melalui observasi konten mic check di kanal YouTube para pemain Bigetron Red Aliens. Hasil penelitian menunjukkan dua pola komunikasi utama, yaitu pola komunikasi spiral untuk mengatur strategi, dan pola komunikasi linear yang digunakan dalam pengambilan keputusan selama pertandingan berlangsung.

Kata kunci : Komunikasi Kelompok, Pola Komunikasi, *E-sports*

ABSTRACT**COMMUNICATION PATTERNS OF THE PUBG MOBILE TEAM
BIGETRON RED ALIENS DURING THE PUBG MOBILE WORLD
LEAGUE 2020 AS REFLECTED IN THE MIC CHECK CONTENT ON THE
PLAYERS' YOUTUBE CHANNELS****By****ALFIAN DANDI FIRMANSYAH**

Humans, as social beings, have a fundamental need to interact, leading to the formation of small group communication. In the modern context, small group communication can be observed in online game teams such as PUBG Mobile, which demands teamwork, strategic planning, and effective communication to achieve victory. PUBG Mobile has become one of the most successful E-sports branches in Indonesia, particularly through the achievements of Bigetron Red Aliens, who secured two world championship titles. This study aims to analyze the communication patterns used by Bigetron Red Aliens during their championship at the PUBG Mobile World League in 2020. A qualitative method with a descriptive approach was employed, and data were collected through the observation of mic check content on the YouTube channels of Bigetron Red Aliens players. The findings reveal two main communication patterns: the spiral communication pattern, used for strategic planning, and the linear communication pattern, applied during decision-making processes throughout the matches.

Keyword : *Group Communication, Communication Patterns, E-Sport*

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK TIM PUBG MOBILE BIGETRON
RED ALIENS DALAM KOMPETISI PUBG MOBILE WORLD LEAGUE
2020 YANG TERGAMBAR DALAM KONTEN *MIC CHECK* DI KANAL
YOUTUBE PEMAIN BIGETRON RED ALIENS**

Oleh :

**Alfian Dandi Firmansyah
1816031021**

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Poilitik Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **POLA KOMUNIKASI KELOMPOK
TIM PUBG MOBILE BIGETRON RED
ALIENS DALAM KOMPETISI PUBG
MOBILE WORLD LEAGUE 2020
YANG TERGAMBAR DALAM
KONTEN *MIC CHECK* DI KANAL
YOUTUBE PEMAIN BIGETRON RED
ALIENS**

Nama Mahasiswa

: **Alfian Dandi Firmansyah**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1816031021

Program Studi

: Ilmu Komunikasi

Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**



**Agung Wibawa S.Sos.I.,M.Si.
NIP .198109262009121004**

2. **Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

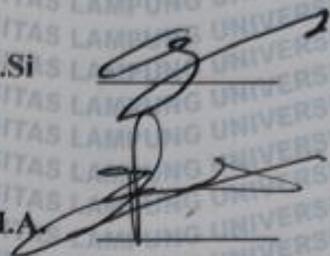
**Agung Wibawa S.Sos.I.,M.Si.
NIP .198109262009121004**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Agung Wibawa, S.Sos.I.,M.Si



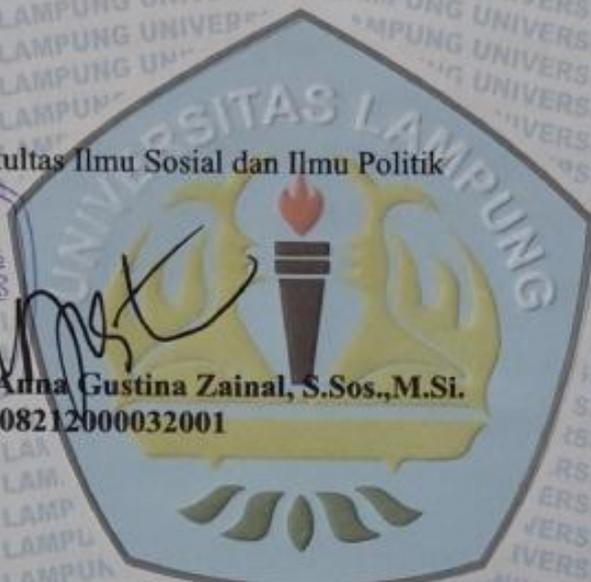
Penguji Utama

: Dr.Feri Firdaus, S.Ikom.,M.A

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos.,M.Si.
NIP. 197608212000032001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 April 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alfian Dandi Firmansyah
NPM : 1816031021
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Dusun V Kupang sari, Kec.Sekampung Udik, Lampung Timur
No. Handphone : 0895321165935

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pola Komunikasi Kelompok Tim PUBG Mobile Bigetron Red Aliens dalam Kompetisi PUBG Mobile World League 2020 : EAST yang Tergambar dalam Konten Mic Check di Kanal Youtube Pemain Bigetron Red Aliens”** adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir 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 keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 10 April 2025
Yang membuat pernyataan,



Nama Alfian Dandi Firmansyah
NPM 1816031021

RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama lengkap Alfian Dandi Firmansyah, lahir di Lampung pada tanggal 21 Juni 2000. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, putra sulung dari bapak Winanto dan ibu Fardiyah Nikmah.

Penulis pertama kali menempuh Pendidikan di SDN 06 Banjarsari, Bandung (2006-2008) lalu berpindah domisili ke Lampung dan melanjutkan pendidikan di SDN 01 Pugung Raharjo (2008-2012). Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di kota Bandar Lampung yaitu SMP Al-Kautsar (2012-2015) dan SMA Al-Kautsar (2015-2018). Pada tahun 2018 penulis diterima sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung melalui jalur undangan atau dikenal sebagai SNMPTN.

Selama menjalani studi, penulis pernah mengikuti organisasi HMJ Ilmu Komunikasi Universitas Lampung pada bidang *Public Relation* (2019-2020). Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapang (PKL) di Humas Universitas Lampung. Setelah itu penulis bekerja di beberapa tempat, seperti menjadi Admin di Halo.Kope, relawan Rico Menoza, *Sales Frozen* di Perusahaan Lampung Distribusindo Raya, Lalu akhirnya menjadi *general manager* di Luna Guest House.

MOTTO

“Jika tunggu semuanya lebih mudah, tidak akan pernah mudah.
Jadi berdoa lah agar kita menjadi semakin kuat dari sebelumnya”
(Alfian Dandi Firmansyah)

PERSEMBAHAN

Atas Rahmat dan ridho Allah SWT, berkah dan karunia dari-Nya, dengan kesadaran akan keterbatasan ilmu, aku mempersembahkan tugas akhirku ini kepada orang-orang terkasih dan tercinta,

Mamaku tersayang Fardiyah Nikmah
Almarhum Papaku yang sangat saya banggakan Winanto
Kedua adikku Dinda dan Dian

Terima kasih atas semangat dan dukungannya selama ini. Alhamdulillah walaupun harus menunggu tujuh tahun, tapi salah satu impian serta janjiku kepada mama dan papa akan terwujud. Terima kasih telah selalu sabar dan meyakinkan diri ini untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai tujuh tahun lalu. Semoga dengan suksesnya menyelesaikan tugas akhir ini, memberikan banyak pelajaran dan bekal untuk kehidupanku kedepan nanti. Semua ini dilakukan dengan harapan untuk membawa kehidupan yang lebih baik untuk keluarga kita. Aamiin yaa rabbal alamiin.

Semua dosen dan civitas akademika yang telah memberikan bekal ilmu, dukungan, doa, dan semangat untukku bertahan dan mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

SANWACANA

Puji dan syukur Penulis ucapkan atas Rahmat dan karunia Allah SWT yang telah diberikan, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul **“Pola Komunikasi Kelompok Tim PUBG *Mobile Bigetron Red Aliens* dalam PUBG *Mobile World League 2020* yang Tergambar dalam Konten *Mic Check* di Kanal Youtube Pemain *Bigetron Red Aliens*”** sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat selesai tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos.,M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Agung Wibawa, S.Sos,I.,M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung dan dosen pembimbing saya yang senantiasa memberikan arahan, meluangkan waktu, dan juga memberi teguran keras sehingga menjadi pecut tersendiri bagi kami. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan dan kesabaran pak Agung. Semoga selalu diberikan kesehatan, keberkahan rejeki dan kelancaran dalam setiap hal yang dilakukan.
4. Bapak Dr. Feri Firdaus, S.Ikom.,M.A., selaku dosen penguji yang telah berbaik hati membantu saya menulis skripsi ini melalui koreksi, masukan serta saran yang diberikan. Semoga pak Feri senantiasa dilindungi oleh Allah SWT dan diberikan kelancaran dalam setiap hal yang dilakukan.
5. Bapak Ahmad Rudy Fardiyani, S.Sos., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.

6. Mba Siti, mas Redy, dan juga mas Hanafi, selaku staf administrasi jurusan Ilmu Komunikasi yang selalu melayani dengan sepenuh hati. Terima kasih sudah senantiasa berbagi informasi serta berbagai bantuan dalam kebutuhan mahasiswa akhir seperti kami.
7. Orang-orang terdekat yang penulis sayang serta banggakan : Maya, Ajeng, Rosa, Yasmin, Fethin, Dicky, Ubay, Ryan, Dayu, Dinda, Fajar, dan yang lainnya, terima kasih atas segala bentuk dukungan yang dengan tulus kalian berikan, serta keyakinan dan semangat yang tidak pernah putus bahwa penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu asuh yang sampai saat ini saya tidak tahu sosoknya. Terima Kasih banyak atas kebaikan ibu, tanpa bantuan ibu mungkin saya tidak akan pernah menginjakkan kaki saya di perguruan tinggi ini. Saya adalah saksi hidup bahwa ibu adalah orang baik. Semoga ibu disana senantiasa diberi Kesehatan, keberkahan rejeki, serta kemudahan dalam setiap hal yang dilakukan.
9. Bu Ida, guru BK SMA saya. Terima Kasih banyak ya ibu, atas kepedulian ibu dan kemurahan hati ibu, saya banyak menerima bantuan semasa SMA dan kuliah. Terima Kasih karena telah memberikan asa saya untuk melanjutkan Pendidikan tinggi. Saya selalu mendoakan ibu agar diberi kelancaran dan keberkahan dalam hal yang dijalani.
10. Seluruh dosen, staf administrasi, dan karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas pengetahuan serta arahan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi.

Bandar Lampung

Alfian Dandi Firmansyah

DAFTAR ISI

Halaman

Contents

DAFTAR ISI	XI
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Kerangka Pikir	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	1
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	1
2.2 Komunikasi Kelompok	10
2.3 <i>Teori Pencapaian Kelompok (Group Achievement Theory)</i>	11
2.4 <i>Pola Komunikasi</i>	13
2.5 E-Sports di Indonesia	16
2.6 PUBG Mobile.....	17
2.6.1 <i>Alur Permainan</i>	18
2.6.2 Istilah – Istilah Dalam PUBG Mobile.....	19
2.6.3 <i>Fitur Komunikasi dalam game PUBG Mobile</i>	22
2.7 Bigetron E-sport	24
2.7.1 <i>Bigetron Red Aliens</i>	25
2.8 Kanal Youtube Pemain Bigetron Red Aliens.....	26
2.9 <i>Konten Mic Check</i>	28
III. METODE PENELITIAN	1
3.1 Tipe Penelitian	1
3.2 Sumber Data.....	1
3.3 Teknik Analisa Data.....	1
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5 Keabsahan Data.....	32
IV.HASIL DAN PEMBAHASAN	33

4.1	Gambaran Umum Obyek Penelitian	33
4.1.1	Profil Singkat Pemain Bigetron Red Aliens.....	33
4.1.2	<i>Konten Mic Check dari pemain Bigetron Red Aliens</i>	36
4.2	Hasil Penelitian	37
4.2.1	<i>Teori Pencapaian Kelompok</i>	39
4.2.2	<i>Pola Komunikasi</i>	45
4.3	Pembahasan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		1
5.1	Kesimpulan	1
5.2	Saran.....	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Konten Mic Check	41
Tabel 2 Peran setiap anggota	43
Tabel 3 Tabel Analisa Masukan Anggota	44
Tabel 4 Tabel Analisa Variabel Media	47
Tabel 5 Tabel Contoh Pola Komunikasi Linear	50
Tabel 6 Tabel Contoh Pola Komunikasi Spiral	52
Tabel 7 Kode Komunikasi Tim Red Aliens	60

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 Postingan PBESI Indonesia Juara Umum. Sumber : Instagram @PBSEI_Official	3
Gambar 2 Daftar Pencapaian Tim Red Aliens. Sumber : Liquidpedia.net	4
Gambar 3 Bagan Kerangka Berpikir Sumber : Peneliti	7
Gambar 4 Logo PUBG Mobile Sumber : Liquidpedia.net	17
Gambar 5 Fitur Voice Chat	23
Gambar 6 Fitur Chat Box	23
Gambar 7 Fitur Quick Chat	24
Gambar 8 Logo Bigetron E-sports Sumber : Website Bigetron	24
Gambar 9 Tim Bigetron Red Aliens Sumber : Instagram PUBG Mobile Indonesia	25
Gambar 10 Channel Youtube Zuxxy Sumber : Youtube	26
Gambar 11 Channel youtube Ryzen Sumber : Youtube	26
Gambar 12 Kanal Youtube Luxxy Gaming Sumber : Youtube	27
Gambar 13 Contoh Konten Mic Check 1 Sumber : Youtube	27
Gambar 14 Contoh Konten Mic Check 2 Sumber : Youtube	28
Gambar 15 Foto Zuxxy Sumber : Liquipedia.net	38
Gambar 16 Luxxy Sumber : Liquipedia.net	39
Gambar 17 Ryzen Sumber : Liquipedia.net	40
Gambar 18 Microboy Sumber : Liquipedia.net	40
Gambar 19 Hasil Final Stage PMWL EAST 2020	49

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia, sebagai makhluk sosial, memiliki kecenderungan alami untuk berinteraksi satu sama lain. Hal ini menjadi faktor pendorong bagi manusia untuk terlibat dalam proses komunikasi. Salah satu bentuk komunikasi yang sering dilakukan adalah komunikasi dalam kelompok. Kelompok kecil dapat didefinisikan sebagai sekelompok individu dengan jumlah yang terbatas, di mana setiap anggotanya terhubung melalui tujuan bersama dan memiliki struktur organisasi tertentu di antara mereka. Kelompok kecil ini memiliki ciri-ciri khas, yaitu: pertama, jumlah anggotanya yang terbatas mempermudah komunikasi antar anggota, baik sebagai pengirim maupun penerima pesan. Kedua, dalam kelompok kecil, perilaku anggota dapat terlihat jelas oleh seluruh anggota lainnya. Ketiga, anggota kelompok memiliki tujuan yang serupa dan saling mendukung untuk mencapainya (Devito, 2004).

Tujuan dari keanggotaan dalam kelompok tidak selalu mengharuskan setiap individu memiliki tujuan yang sama persis. Namun, secara umum, setiap individu dalam kelompok harus memiliki alasan yang sejalan untuk dapat berinteraksi. Komunikasi dalam kelompok diperlukan untuk mendukung produktivitas kelompok atau usaha dalam mencapainya. Proses ini melibatkan kontribusi dari anggota (member input), variabel perantara (mediating variables), dan hasil yang dicapai oleh kelompok (group output). Input yang diberikan oleh anggota kelompok dapat berupa perilaku, interaksi, dan harapan yang bersifat pribadi.

Komunikasi kelompok kecil ini seringkali kita jumpai pada hal-hal sederhana. Salah satunya ketika kita bermain game online yang membutuhkan suatu tim atau kerjasama antar pemain. Beberapa game online populer seperti *PUBG Mobile*, *Mobile Legends Bang-bang*, *Free Fire*, dan *Dota 2* merupakan contoh *game online* dimana kita bermain sebagai sebuah kelompok kecil melawan

kelompok lain guna memenangkan permainan. Komunikasi yang dijalankan oleh tim dalam game tersebut biasanya akan membentuk suatu kebiasaan atau pola komunikasi tertentu.

Pola komunikasi merujuk pada cara anggota kelompok berinteraksi dan saling bertukar informasi dengan anggota lainnya (Djamarah, 2004). Dalam konteks kelompok yang dinamis, para peneliti mengidentifikasi dua jenis peran utama anggota kelompok, yaitu peran tugas dan peran pemeliharaan. Peran tugas berkaitan dengan pencapaian tujuan langsung kelompok, seperti membuat keputusan, menyelesaikan masalah, atau merencanakan sebuah proyek. Sementara itu, peran pemeliharaan lebih berfokus pada kesejahteraan emosional anggota kelompok. Kelompok dapat gagal memahami kebutuhan emosional yang lebih mendalam, yang pada akhirnya dapat mengganggu kelancaran interaksi antar anggota (Arni, 2011).

Game online di Indonesia telah menyebar ke berbagai kalangan tanpa memandang usia, jenis kelamin, ataupun latar belakang. Hal ini terutama berlaku pada *game online* yang dapat diakses melalui ponsel, karena kemudahan mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan data pengguna aktif, diperkirakan ada sekitar 6 juta pengguna aktif *game online* di Indonesia, atau sekitar 10% dari total pengguna internet. Pengguna aktif di sini mengacu pada mereka yang hampir setiap hari memainkan *game online* atau mengakses internet. Sementara itu, pemain *game online* yang tergolong pasif diperkirakan berjumlah sekitar 15 juta orang. Perkiraan ini diperoleh dari data pengguna *Facebook* di Indonesia yang telah mencapai lebih dari 30 juta orang, dengan sekitar 50% di antaranya pernah bermain *game online* yang tersedia di platform jejaring sosial tersebut. Tiap tahunnya pemain game online Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5% - 10%. Seiring dengan makin pesatnya infrastruktur internet di Indonesia, tampaknya industri game online sangat menjanjikan.

Perkembangan *E-sports* di Indonesia saat ini menunjukkan pertumbuhan yang sangat signifikan. Dalam Rapat Kerja Nasional (*Rakernas*) Komite Olahraga

Nasional Indonesia (*KONI*) pusat yang diselenggarakan secara daring pada 25–27 Agustus 2020, Kementerian Pemuda dan Olahraga bersama *KONI* menetapkan *E-sports* sebagai salah satu cabang olahraga prestasi di tanah air (Nugroho & Yuliandra, 2021; Agus, Fahrizqi, & Wicaksono, 2021). Setelah keikutsertaannya sebagai cabang eksibisi dalam Asian Games 2018 di Jakarta dan Palembang, *E-sports* akhirnya diakui secara resmi sebagai cabang olahraga yang dipertandingkan pada ajang Sea Games 2019 di Filipina.



Gambar 1 Postingan PBESI Indonesia Juara Umum.
Sumber : Instagram @PBSEI_Official

Pada perhelatan Sea Games terakhir, yaitu tahun 2023 di Cambodja. Tim Indonesia cabang E-sports menjadi juara umum dengan raihan 3 emas dari nomor Valorant, MLBB Women, dan PUBGM Squad, serta 2 perak dari Cross Fire dan PUBGM Solo Squad. Pada Sea Games 2021 yang dilaksanakan di Hanoi, Vietnam, Indonesia juga berhasil meraih total 6 medali. Dua emas melalui nomor pertandingan Free Fire dan PUBG Mobile kategori team. Disusul dengan tiga perak dari Free Fire, PUBG Mobile Solo dan Mobile Legends : Bang Bang, serta satu perunggu dari Timnas Cross Fire Indonesia.

Jika berkaca dari hasil dua Sea Games terakhir dapat dikatakan Indonesia cukup mendominasi di kancah Asia Tenggara, khususnya dalam game PUBG Mobile. Bahkan jika berbicara soal PUBG Mobile, nama Indonesia sudah sejak

lama dikenal di kancah global melalui sebuah perjalanan gemilang tim E-sports Indonesia yaitu Bigetron Red Aliens. Dimana tim Bigetron pernah dua kali menjuarai kompetisi tingkat global, yaitu PUBG Mobile Club Open – Fall Split Global pada 2019 di Malaysia dan PUBG Mobile World League 2020 : East yang dilaksanakan secara online.

Date	Place	Tier	Tournament	Prize
2022-08-20	6th	Showmatch	PUBG Mobile World Invitational 2022: Afterparty Showdown	\$82,000
2021-07-07	1st	A-Tier	Ultimate Warrior Showdown 2021	\$28,000
2021-01-26	5th	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2020	\$154,250
2020-10-25	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 2	\$32,000
2020-08-09	1st	S-Tier	PUBG Mobile World League 2020: East	\$155,000
2020-04-05	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	\$33,045
2019-12-01	1st	S-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split Global Finals	\$205,000
2019-10-13	1st	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA League	\$8,600
2019-06-23	2nd	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Spring Split 2019: Southeast Asia	\$23,500
2018-10-21	1st	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2018	\$12,441

[Extended list of results](#)

Gambar 2 Daftar Pencapaian Tim *Red Aliens*. Sumber : Liquidpedia.net

PUBG Mobile World League 2020 : EAST merupakan kompetisi resmi Tingkat global yang diikuti oleh 20 tim dari seluruh dunia. Mereka dibagi menjadi lima grup dalam fase liga yang berlangsung selama tiga minggu. Setelah itu 16 tim dengan poin terbanyak lolos ke babak final yang diadakan selama 3 hari. Kompetisi ini menjadi kasta tertinggi dari ajang e-sports PUBG Mobile dengan total hadiah mencapai \$425.000 USD.

Para pemain Bigetron Red Aliens memiliki kanal Youtube pribadi mereka masing-masing. Disana mereka sering mengunggah *gameplay* dan cuplikan pertandingan kompetisi yang mereka ikuti, termasuk saat mengikuti PMWL 2020 : EAST. Dari konten tersebut kita dapat mempelajari banyak hal, salah satunya adalah bagaimana komunikasi yang mereka lakukan dalam pertandingan.

Mengingat bahwa para pemain tim inti Bigetron Red Aliens sudah resmi berpisah dan sampai saat ini tidak ada tim Indonesia yang bisa mengimbangi prestasi yang diraih oleh tim Bigetron Red Aliens. Dua hal tersebut menjadikan

kesuksesan tim Bigetron Red Aliens menjadi suatu fenomena *E-Sport* di Indonesia yang tidak akan terulang. Peneliti menemukan pola komunikasi antar pemain Bigetron Red Aliens menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti. Pola komunikasi ini tidak hanya memengaruhi kinerja tim secara keseluruhan, tetapi juga mencerminkan proses adaptasi dalam situasi kompetitif yang penuh tekanan. Konten-konten *Mic check* dalam kanal youtube pemain *Red Aliens* menjadi sumber data penting karena berisi komunikasi autentik yang terjadi secara langsung saat pertandingan berlangsung. Analisis terhadap komunikasi tersebut memungkinkan kita untuk memahami pola komunikasi yang dijalankan pemain serta cara mereka bekerja sama dalam situasi yang cepat dan dinamis.

Dalam konteks *e-sport*, Semakin banyak komunikasi yang dilakukan, berarti bertambahnya informasi yang didapat oleh para pemain. Hal ini dapat meningkatkan pengambilan keputusan, koordinasi, dan responsivitas dalam tim. Tim yang mampu berkomunikasi dengan baik dapat meningkatkan peluang mereka untuk memenangkan pertandingan, terutama dalam game seperti PUBG Mobile yang sangat mengandalkan kerja sama dan strategi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pola komunikasi yang terbentuk antar pemain sebagaimana tergambar dalam konten *mic check*, dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola komunikasi yang terjadi selama pertandingan berlangsung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang ditemui dalam penelitian ini, ialah : Bagaimana pola komunikasi dalam Tim PUBG Mobile Bigetron E-sport yang tergambar dalam konten *mic check* di kanal Youtube pemain Bigetron Red Aliens?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini, ialah : Mengetahui bagaimana pola komunikasi dalam Tim PUBG Mobile Bigetron E-sport yang tergambar dalam konten *mic check* di kanal Youtube pemain Bigetron Red Aliens.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Memperkaya teoritik mengenai game online PUBG Mobile dan memberikan pengetahuan tentang pola komunikasi dan teori komunikasi.
- b. Menjadi Referensi bagi penelitian mahasiswa berikutnya terkait Pola Komunikasi Kelompok Tim e-sport PUBG Mobile.

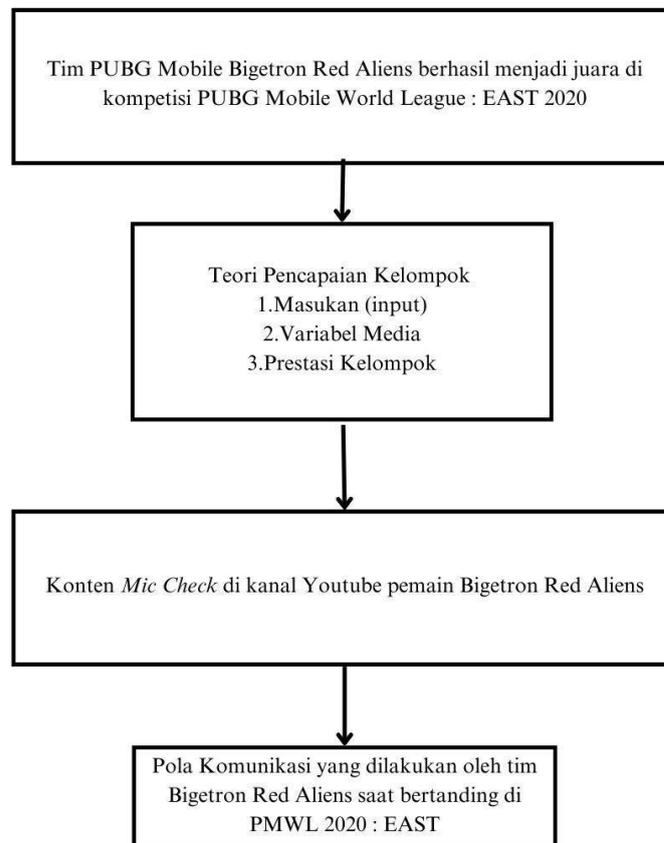
2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi suatu kelompok atau organisasi untuk meningkatkan pola komunikasi, khususnya tim-tim E-sport. Selain itu diharapkan pembaca untuk dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang perkembangan komunikasi dalam game E-sports.

1.5 Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menganalisa keberhasilan tim Bigetron Red Aliens menjuarai kompetisi *PUBG Mobile World League : EAST 2020*. Penelitian ini menggunakan *Group Achievement Theory* (Teori Pencapaian Kelompok) dimana dalam keberhasilan suatu kelompok tidak terlepas dari kontribusi anggotanya dalam memberi masukan (*input*), Menjalankan peran (*variable media*) sehingga bisa mencapai prestasi kelompok. Teori ini digunakan untuk melihat input dari satu anggota kelompok ke anggota kelompok lainnya dalam pertandingan yang akhirnya membentuk sebuah pola komunikasi.

Hal ini dapat kita lihat dari konten *mic check* yang ada pada kanal Youtube pemain-pemain Bigetron Red Aliens. Melalui observasi pada konten-konten tersebut, peneliti ingin melihat pola komunikasi yang terjadi dalam tim Bigetron Red Aliens selama kompetisi PMWL 2020 : EAST. Hasil dari penelitian diharapkan mampu menjadi bahan untuk pengembangan penelitian selanjutnya mengenai fenomena E-Sports.



Gambar 3 Bagan Kerangka Berpikir
Sumber : Peneliti

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan referensi dalam penelitian ini, penulis melihat beberapa penelitian sejenis yang mempunyai korelasi, baik itu kedekatan subjek, metodologi maupun perspektif penelitian.

Penelitian pertama adalah milik Kafitan Aryuan Daffa Sukirman pada tahun 2023 dengan judul “Analisis Pola Komunikasi Tim E-Sports yang Tergambarkan dalam Konten *Mic Check* pada *Game Mobile Legends* di Indonesia”. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi deskriptif dan teori pemikiran kelompok. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat dua pola komunikasi yang dilakukan yaitu pola komunikasi satu arah dan pola komunikasi dua arah. Peneliti membagi ke dalam enam unit analisis, dan komunikasi satu arah banyak dilakukan ketika memberi bantuan, mengarahkan, mendorong, dan menyerang. Sedangkan pola komunikasi dua arah terjadi ketika anggota tim melakukan peranannya yakni berupa mencari informasi. Penelitian ini memberi bantuan kepada peneliti untuk mempelajari bagaimana menganalisa sebuah konten *mic check* dari segi komunikasi. Perbedaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan adalah penggunaan teori, dimana peneliti menggunakan teori pencapaian kelompok, dan juga objek penelitian dari peneliti sendiri merupakan tim e-sport PUBG Mobile yang berbeda dari segi permainan dan juga jumlah anggota kelompok.

Penelitian kedua yaitu milik Bayu Kusuma Atmaja pada 2021 dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Digital Profesional Player Game Online Mobile Legends (studi kasus pada Profesional Player E-sport Gucci Gang Tangerang)”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meneliti pola komunikasi yang digunakan tim E-sport Gucci Gang menggunakan paradigma

konstruktivis dan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan lima konsep teori yaitu, proses komunikasi, komunikasi kelompok, teori pencapaian kelompok, proses komunikasi kelompok, dan pola komunikasi. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa ada dua pola komunikasi yang digunakan yaitu pola komunikasi spiral dan juga linear. Penelitian ini membantu peneliti memahami penggunaan teori pencapaian kelompok dalam menganalisa sebuah pola komunikasi. Perbedaan penelitian terdapat pada objek penelitian yang berasal dari game berbeda. Selain itu penelitian ini lebih terfokus kepada komunikasi di luar pertandingan, sedangkan peneliti terfokus dengan komunikasi yang terjadi selama proses *in game*. Data penelitian tersebut dikumpulkan penulis dengan cara wawancara sedangkan peneliti melakukan observasi konten *mic check*.

Penelitian ketiga merupakan jurnal tahun 2022 karya Frinico Alfian dan Wulan Purnama Sari dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam *Game PUBG Mobile* (Studi Kasus Tim Redlineze E-sport)”. Penelitian ini bertujuan mengungkap pola interaksi komunikasi dalam kelompok saat merancang strategi, serta menelusuri bagaimana para anggota tim membangun komunikasi yang saling dapat dimengerti. Temuan dari riset ini menunjukkan bahwa pola komunikasi *face-to-face* yang terbentuk melalui aktivitas komunikasi tiap anggota memberikan dampak yang signifikan terhadap tim. Selain itu, bentuk dari proses interaksi turut memengaruhi tingkat efektivitas komunikasi di dalam tim. Penelitian ini berkontribusi terhadap pemahaman peneliti mengenai bagaimana proses interaksi terjadi dalam suatu tim saat menyusun strategi. Penelitian ini juga mengungkap terbentuknya kode-kode unik selama proses komunikasi tersebut yang hanya dipahami oleh anggota kelompok tersebut. Perbedaan penelitian ini terletak pada sumber data yang didapatkan melalui wawancara sedangkan penelitian yang penulis lakukan melalui observasi konten *mic check*. Selain itu penelitian ini membahas proses penyusunan strategi yang dilakukan sesaat sebelum pertandingan berlangsung, sedangkan peneliti akan berfokus pada komunikasi *in game* atau selama pertandingan berlangsung.

2.2 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok merupakan kajian terhadap berbagai fenomena yang muncul saat individu-individu saling berinteraksi dalam kelompok kecil. Kajian ini tidak dimaksudkan sebagai panduan tentang bagaimana komunikasi seharusnya dilakukan, maupun sebagai kumpulan anjuran mengenai langkah-langkah yang perlu diambil (Goldberg, Alvin., 1985). Istilah *group communication* mengacu pada proses penyampaian pesan yang terjadi antara satu komunikator dengan sekelompok individu yang terdiri atas lebih dari dua orang.

Komunikasi kelompok merupakan kajian terhadap berbagai fenomena yang muncul saat individu-individu saling berinteraksi dalam kelompok kecil. Kajian ini tidak dimaksudkan sebagai panduan tentang bagaimana komunikasi seharusnya dilakukan, maupun sebagai kumpulan anjuran mengenai langkah-langkah yang perlu diambil (Goldberg, Alvin., 1985). Istilah *group communication* mengacu pada proses penyampaian pesan yang terjadi antara satu komunikator dengan sekelompok individu yang terdiri atas lebih dari dua orang.

Secara umum, komunikasi kelompok merujuk pada interaksi yang berlangsung di antara anggota kelompok secara langsung *face to face*. Tanggapan dari seorang partisipan dalam komunikasi kelompok tetap dapat diketahui serta dibalas secara segera oleh partisipan lain (Mulyana, 2016).

Dalam percakapan kelompok, sebagian besar fungsi komunikasi bersifat *counteractive*, yakni menjadi faktor penyebab penyimpangan dan ketidakpedulian para anggotanya. Namun demikian, melalui komunikasi pula, anggota kelompok dapat diarahkan kembali ke jalur yang benar dengan adanya peringatan dari sesama anggota. Tetapi hasil dari suatu penelitian malah memperlihatkan 17 komunikasi kelompok bisa berperan promotive atau mensupport dari anggota-anggota kelompok aktif dalam pembahasan dan menyanggupi fungsi-fungsi pengambilan keputusan (Arofah, 2013).

2.3 Teori Pencapaian Kelompok (*Group Achievement Theory*)

Dalam kaitannya dengan efektivitas kelompok, upaya untuk mencapainya dilakukan melalui penerimaan *input* dari anggota. Masukan tersebut berupa perilaku interaksi dan ekspektasi individu. Sementara itu, variabel perantara (*mediating variables*) meliputi struktur formal, peran kelompok, serta elemen-elemen seperti norma, status, dan sasaran bersama. Adapun yang dimaksud dengan hasil atau *output* kelompok adalah pencapaian kinerja terhadap tugas maupun tujuan yang telah ditetapkan. Produktivitas kelompok sendiri dapat dipahami sebagai akibat dari perilaku anggota. Interaksi sosial dan ekspektasi individu (sebagai *input variables*) membentuk struktur formal dan struktur peran (sebagai *mediating variables*), yang selanjutnya memengaruhi produktivitas, motivasi, serta kohesi kelompok (*group achievement*) (Milyane T.M., 2020).

(Stogdill 1959 dalam Putra 2021) menyatakan bahwa konsep-konsep tentang kelompok umumnya berlandaskan pada gagasan interaksi, meskipun memiliki sejumlah kekurangan secara teoritis. Oleh sebab itu, Stogdill memperkenalkan teori pencapaian kelompok (*group achievement theory*). Dalam teori ini, dimasukkan unsur-unsur berupa masukan (*input*), variabel perantara (*mediating variables*), serta hasil akhir (*output*) dari suatu kelompok. Teori ini merupakan penyempurnaan dari teori-teori sebelumnya yang diklasifikasikan ke dalam tiga pendekatan berbeda, yaitu pendekatan penguatan (teori pembelajaran), pendekatan lingkungan (teori interaksi), dan pendekatan kognitif (teori harapan). Jalannya proses dalam kelompok ini bermula dari masukan menuju hasil melalui peran variabel-variabel perantara. Selain itu, dalam teori ini juga terdapat mekanisme umpan balik (*feedback*).

Faktor yang mempengaruhi suatu kelompok yaitu :

a. Masukan dari anggota

Suatu *kelompok* merupakan sistem interaksi yang bersifat terbuka, di mana keberlangsungan dan strukturnya ditentukan oleh perilaku para anggotanya serta jalinan hubungan di antara mereka. Dalam *input* anggota, terdapat tiga unsur penting yang harus diperhatikan.

1. Interaksi sosial, hubungan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang terdiri atas aksi dan reaksi antara anggota-anggota kelompok yang berinteraksi.
 2. Hasil perbuatan yang dapat diaplikasikan dalam bentuk kerja sama, berencana, menilai, berkomunikasi, membuat keputusan.
 3. Harapan, kesediaan untuk mendapatkan suatu penguat. Fungsi dan harapan ini adalah sebagai dorongan (*drive*), perkiraan tentang menyenangkan atau tidaknya hasil, dan perkiraan kemungkinan hasil itu akan benar-benar terjadi.
- b. Variabel media Variabel media menjelaskan mengenai beroperasi dan berfungsinya suatu kelompok. Elemen-elemen variabel media:
1. Struktur normal (struktur normal mencakup fungsi dan status dimana kelompok terdiri atas individu-individu yang masing-masing membawa harapan dan perbuatannya sendiri).
 2. Struktur peran (struktur peran mencakup tanggung jawab dan otoritas dimana individu yang menduduki posisi tertentu hampir tidak berpengaruh pada status dan fungsi posisi tersebut).
- c. Prestasi kelompok Prestasi kelompok menciptakan tujuan dan kelompok. Tiga unsur yang menentukan prestasi kelompok :
1. Produktivitas (derajat perubahan harapan tentang nilai-nilai yang dihasilkan oleh perilaku kelompok).
 2. Moral (derajat kebebasan dan hambatan-hambatan dalam kerja kelompok menuju tujuannya).
 3. Kesatuan (tingkat kemampuan, kelompok untuk mempertahankan struktur dan mekanisme operasinya dalam kondisi yang penuh tekanan (*stress*). (Sarwono, Sarlito Wirawan, 2012)

Variabel *input* dalam penelitian ini mencakup interaksi yang terjadi antara ketua kelompok dengan para anggota, serta ekspektasi-ekspektasi yang muncul sepanjang jalannya proses pencapaian prestasi. Sedangkan variabel *mediator* dalam penelitian ini merujuk pada tujuan pencapaian, yang meliputi target yang

ingin diraih, tahapan proses pencapaian, kemampuan untuk menerima, memahami, hingga mengimplementasikannya. Sementara itu, keluaran atau *output* kelompok yang dibahas adalah hasil berupa prestasi yang diperoleh serta penyelesaian tugas atau tujuan kelompok. Berdasarkan hal tersebut, penulis memilih menggunakan pendekatan *Group Achievement Theory* dalam pelaksanaan penelitian ini.

Teori yang digunakan dalam riset ini sangat relevan dengan penelitian ini, karena dalam mencapai suatu tujuan atau keberhasilan kelompok, kontribusi dari setiap anggota menjadi salah satu faktor kunci kesuksesan. Kontribusi yang diterima oleh setiap anggota akan memperlancar proses pencapaian tujuan tersebut.

2.4 Pola Komunikasi

Pola komunikasi merupakan sebuah struktur dalam proses berkomunikasi. Dengan adanya berbagai jenis pola komunikasi, kita dapat menentukan pola yang paling tepat dan sesuai untuk mempermudah jalannya komunikasi. Pola komunikasi ini hampir serupa dengan proses komunikasi itu sendiri, karena pola komunikasi adalah rangkaian aktivitas dalam mentransfer pesan yang menghasilkan umpan balik dari penerima pesan. Melalui proses komunikasi ini, muncul berbagai model, pola, bentuk, serta elemen-elemen kecil yang saling berkaitan erat dengan keseluruhan proses komunikasi (Effendy, Onong Uchjana, 1986).

Pola atau model komunikasi diciptakan guna menolong dalam memberikan pemahaman mengenai komunikasi dan juga untuk merincikan bentuk-bentuk komunikasi yang ada di dalam ikatan antara manusia. Selain itu, pola komunikasi bisa memberikan bantuan guna menunjukkan fungsi komunikasi dari sisi alur kerja, merumuskan hipotesis riset serta untuk menyediakan pikiran-pikiran praktis di dalam strategi komunikasi (Cangara, 2015).

Penelitian ini mengadopsi tiga tipe utama pola atau model komunikasi yang sering ditemukan dalam berbagai sumber literatur yang telah dibaca oleh peneliti. Tiga pola atau model tersebut adalah:

a. Pola Komunikasi Linear

Makna kata “linear” merujuk pada konsep gerak lurus yang menggambarkan langkah maju yang dimulai dari titik awal menuju titik tujuan berikutnya. Ini juga menggambarkan bagaimana informasi dari komunikator disalurkan kepada komunikan, yang bertindak sebagai penerima pesan. Dalam proses komunikasi ini, umumnya komunikasi terjadi secara tatap muka langsung, meskipun dalam beberapa situasi, komunikasi juga bisa dilakukan melalui media lain (Dasrun Hidayat, 2012).

Salah satu anggapan dasar dalam pola komunikasi linear adalah bahwa komunikan bersikap pasif, hanya menerima pesan dari komunikator tanpa ada perubahan atau interpretasi. Di sisi lain, komunikator sangat aktif dalam mengirimkan informasi atau pesan. Jika ditinjau dari perspektif paradigma, pola komunikasi linear ini sejalan dengan paradigma stimulus-respons (SR), yang mana komunikan hanya akan memberikan respon berdasarkan stimulasi yang diterimanya. Ini juga menunjukkan bahwa pesan yang dikirim oleh komunikator (sebagai pengirim stimulus) akan selalu diterima oleh komunikan (sebagai respon). Respon hanya terjadi jika stimulus terkirim; jika tidak ada pengiriman, maka tidak akan ada respon. Pada akhirnya, komunikan hanya berperan pasif sebagai penerima pesan, sementara komunikator tetap aktif. Dalam komunikasi antara dua orang, tidak selalu jelas siapa yang lebih aktif atau pasif, karena peran ini bisa saling bergantian.

Pola atau model ini sangat populer diawal pertumbuhan ilmu komunikasi, terutama sekali ketika peran media massa sangat kuat. Pola ini kebanyakan diturunkan dari tokoh-tokoh yang mengkaji komunikasi massa dan publik. Sebagaimana kita ketahui komunikasi massa dan komunikasi publik adalah proses komunikasi yang berjalan satu arah saja. Proses komunikasi

dalam konteks media massa hanya terjadi dari *media* ke *audiens*, meskipun umpan balik yang terjadi biasanya bersifat terlambat. Sebaliknya, dalam komunikasi publik, interaksi lebih langsung, seperti yang terlihat pada kegiatan kampanye pemilihan presiden atau *khutbah* pada saat *shalat jum'at*.

b. Pola Komunikasi Sirkular

Salah satu model yang sering digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi adalah model sirkular yang diperkenalkan oleh *Wilbur Schramm* pada tahun 1954. Model komunikasi ini menggambarkan komunikasi sebagai suatu proses yang selalu bergerak dan dinamis, di mana pesan ditransmisikan melalui dua tahap yang disebut *encoding* dan *decoding*.

Ketika seseorang memutuskan kata atau kalimat yang akan diucapkan atau ditulis, pada saat itu juga dia sudah melakukan *encoding*. Dengan demikian, *encoding* dapat diartikan sebagai proses pemilihan simbol tertentu dalam pikiran yang kemudian diungkapkan melalui tindakan komunikasi. Di sisi lain, *decoding* merujuk pada proses penerimaan informasi oleh komunikan dari komunikator (yang melakukan *encoding*). Proses ini juga mengandung makna sebagai analisis atau penguraian informasi yang diterima oleh komunikan, serta reaksi yang muncul setelah menerima informasi tersebut.

Wilbur Schramm mengembangkan berbagai pola atau model komunikasi, dimulai dengan model komunikasi yang sederhana antara dua individu, lalu berkembang menjadi model yang lebih kompleks, yang mencakup pengalaman komunikasi dua orang yang berbeda, hingga akhirnya mencapai model komunikasi yang menganggap interaksi antara dua individu sebagai inti dari proses komunikasi.

2.5 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 Bigetron, Alter Ego, atau Boom 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).

2.6 PUBG Mobile



Gambar 4 Logo PUBG Mobile Sumber : Liquidpedia.net

PUBG Mobile adalah versi mobile dari permainan battle royale populer bernama *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) yang dikembangkan oleh perusahaan Tiongkok Tencent Games bekerja sama dengan PUBG Corporation. Game ini dirilis pada tahun 2018 dan tersedia di platform Android dan iOS.

PUBG Mobile menawarkan pengalaman battle royale, di mana 100 pemain ditempatkan di sebuah pulau yang luas dan harus bertahan hidup melawan pemain lainnya. Tujuan utama permainan adalah menjadi pemain atau tim terakhir yang bertahan hidup. Pemain harus mencari senjata, perlengkapan, dan kendaraan, serta memanfaatkan strategi untuk bertahan hidup di area permainan yang semakin menyusut, yang dikenal sebagai “zona aman” atau “zona biru”.

Dengan gameplay yang kompetitif dan banyaknya strategi yang bisa digunakan, PUBG Mobile telah menjadi salah satu game mobile yang sangat populer di seluruh dunia, menarik jutaan pemain aktif setiap harinya.

2.6.1 Alur Permainan

Alur permainan PUBG Mobile berfokus pada bertahan hidup dalam pertempuran battle royale, di mana pemain harus menjadi yang terakhir bertahan hidup di antara 100 pemain lainnya di peta yang luas. Berikut adalah tahapan alur permainan dalam PUBG Mobile:

1. Penerjunan dari Pesawat

Permainan dimulai dengan semua pemain berada di dalam pesawat yang melintasi peta dari titik acak. Pemain memilih waktu yang tepat untuk melompat dari pesawat dan menggunakan parasut untuk mendarat di lokasi yang diinginkan. Pemilihan lokasi pendaratan sangat penting, karena beberapa lokasi menyediakan loot yang lebih baik tetapi juga lebih ramai dengan pemain lain.

2. Looting atau Mencari Perlengkapan

Setelah mendarat, pemain harus segera mencari senjata, amunisi, baju besi, helm, dan item penyembuhan di berbagai bangunan dan area terbuka. Loot yang bagus dapat memberikan keuntungan dalam pertempuran. Pemain juga dapat menemukan barang-barang khusus, seperti scope, granat, dan aksesoris senjata untuk memperkuat kemampuan tempur mereka.

3. Bertahan Hidup dan Mengeliminasi Musuh

Pemain harus mengeliminasi musuh yang mereka temui di sepanjang permainan. Taktik, refleks, dan strategi bermain sangat penting untuk memenangkan pertempuran. Pemain dapat bermain dalam berbagai mode: solo (sendiri), duo (berdua), atau squad (berempat), di mana tim harus bekerja sama untuk bertahan hidup.

4. Zona Biru dan Zona Aman

Peta permainan dilengkapi dengan “zona biru” yang terus mengecil setiap beberapa menit. Pemain yang berada di luar zona aman akan menerima damage, sehingga mereka harus bergerak menuju zona

aman. Zona yang semakin kecil memaksa pemain untuk mendekat ke satu area, sehingga pertempuran menjadi lebih intens dan pertemuan dengan musuh menjadi lebih sering di akhir permainan.

5. Drop Suplai (Air Drop)

Selama permainan, pesawat akan menjatuhkan peti suplai atau “air drop” di area acak, yang berisi senjata dan item langka. Namun, lokasi air drop biasanya sangat berbahaya, karena menarik perhatian banyak pemain lain yang ingin mendapatkan loot tersebut.

6. Zona Akhir dan Pertempuran Terakhir

Saat zona semakin kecil, hanya beberapa pemain atau tim yang tersisa. Pertempuran di zona akhir biasanya sangat intens karena semua pemain yang tersisa saling berdekatan dan harus bertahan di area yang terbatas. Pemain yang berhasil bertahan hingga akhir akan memenangkan permainan dan mendapatkan gelar “*Winner Winner Chicken Dinner*”.

7. Penghitungan Poin dan Hadiah

Setelah permainan berakhir, setiap pemain atau tim menerima poin dan hadiah berdasarkan performa mereka, termasuk jumlah kill, waktu bertahan hidup, dan peringkat akhir. Poin ini dapat digunakan untuk meningkatkan peringkat pemain dalam permainan atau membuka berbagai item kosmetik untuk karakter mereka.

Dengan alur permainan yang intens dan penuh strategi, PUBG Mobile menawarkan pengalaman battle royale yang menarik, di mana pemain harus cepat, cermat, dan bertahan hidup hingga akhir untuk meraih kemenangan.

2.6.2 Istilah – Istilah Dalam PUBG Mobile

1. Looting

Istilah untuk mencari dan mengambil barang-barang seperti senjata, armor, amunisi, dan item penyembuhan yang tersebar di peta.

2. Knock / Knocked Down

Ketika seorang pemain berhasil “melumpuhkan” lawan di mode tim (duo atau squad), lawan akan berada dalam keadaan “knock” (tidak bisa bergerak tetapi belum sepenuhnya mati). Teman satu tim masih bisa menyelamatkan pemain yang ter-knock.

3. Finish

Istilah untuk menghabisi pemain yang sedang knocked down agar lawan tersebut benar-benar tereliminasi dari permainan.

4. Chicken Dinner

Frasa “Winner Winner Chicken Dinner” adalah istilah untuk kemenangan di PUBG Mobile. Pemain atau tim yang berhasil bertahan hingga akhir permainan mendapatkan gelar ini.

5. Red Zone

Zona merah di peta yang dipenuhi dengan ledakan bom secara acak. Pemain yang berada di dalam red zone harus segera mencari perlindungan di dalam bangunan agar aman dari ledakan.

6. Blue Zone

Area yang menyusut secara bertahap dan menyebabkan damage bagi pemain yang berada di luar zona aman. Pemain harus segera bergerak menuju zona aman untuk bertahan hidup.

7. Circle / Zona Aman

Zona aman adalah area yang ditandai dengan lingkaran putih di peta. Pemain harus tetap berada di dalam zona ini, yang akan mengecil secara bertahap, untuk menghindari damage dari blue zone.

8. Air Drop

Kotak suplai yang dijatuhkan dari pesawat di lokasi acak. Biasanya berisi senjata dan item langka seperti senapan AWM, armor level 3, helm level 3, dan kit penyembuhan penuh.

9. Supply / Flare Drop

Drop yang dijatuhkan oleh pesawat saat pemain menggunakan flare gun (pistol suar). Item ini berisi loot yang kuat dan unik, tetapi lokasi drop sering menjadi target musuh lain.

10. Scope

Alat tambahan untuk senjata yang membantu pemain membidik target dari jarak jauh, seperti scope x2, x4, x6, dan x8. Scope berperan penting dalam membidik musuh dari jarak jauh.

11. Camp / Camping

Strategi menunggu di suatu lokasi (biasanya tersembunyi) untuk menyergap lawan. Pemain yang “camping” sering dianggap pasif karena lebih memilih bertahan di satu tempat ketimbang bergerak.

12. Rush

Taktik menyerang musuh secara agresif dengan bergerak maju atau mendekati musuh, terutama untuk mengejutkan atau menekan mereka.

13. Revive

Menghidupkan kembali teman satu tim yang sedang dalam keadaan knocked down agar mereka bisa melanjutkan permainan.

14. OP (Overpowered)

Istilah untuk menyebut sesuatu yang sangat kuat, baik itu senjata, pemain, atau tim yang memiliki keunggulan luar biasa di dalam permainan.

15. HP (Health Points)

Menunjukkan kondisi kesehatan pemain. Ketika HP habis, pemain akan tereliminasi dari permainan.

16. Peek / Lean

Teknik mengintip dengan cara memiringkan badan karakter ke kiri atau kanan tanpa sepenuhnya keluar dari perlindungan. Digunakan untuk mengintip atau menembak musuh dengan risiko yang lebih kecil.

17. Frag / Grenade

Frag atau grenade adalah granat yang dapat dilempar untuk memberikan damage ke musuh di area tertentu. Terdapat juga smoke grenade (granat asap) untuk perlindungan visual dan stun grenade (granat kejut) untuk membutakan musuh sementara.

18. Headshot

Tembakan yang mengenai kepala musuh, biasanya menghasilkan damage yang lebih besar daripada menembak tubuh.

19. Prone

Posisi tiarap yang dilakukan untuk menghindari serangan atau mengendap-endap tanpa terlihat oleh musuh. Posisi ini memungkinkan pemain berkamuflase, terutama di area rumput atau hutan.

20. ADS (Aim Down Sight)

Teknik membidik dengan menggunakan scope atau sight untuk akurasi lebih baik, khususnya dalam pertempuran jarak jauh.

Istilah-istilah ini sangat membantu untuk memahami komunikasi dalam permainan PUBG Mobile, terutama saat bermain dalam tim atau berkomunikasi dengan pemain lain.

2.6.3 Fitur Komunikasi dalam game PUBG Mobile

Dalam Triyantama dan Santoso (2019) Ada tiga fitur komunikasi yang bisa digunakan dalam permainan PUBG Mobile, yaitu :

1. Voice Chat

Fitur komunikasi virtual ini memungkinkan setiap player dalam tim dapat berkomunikasi secara real time dengan lisan. Komunikasi ini menggunakan microphone, namun jenis microphone yang digunakan tergantung dari microphone apa yang digunakan setiap player. Player biasanya menggunakan headphone yang memiliki microphone.

Alat-alat tersebut dibutuhkan untuk mempermudah proses komunikasi yang terjalin, karena games PUBG MOBILE sangat membutuhkan kerjasama tim sehingga komunikasi yang lancar sangat dibutuhkan, namun apabila headphone atau earphone yang digunakan kurang baik akan menghasilkan kualitas suara yang kurang baik, sehingga memperlambat komunikasi (noise).



Gambar 5 Fitur Voice Chat

2. Chatbox

Chatbox di dalam games merupakan fasilitas yang disediakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan tulisan (diketik). Chatbox biasa digunakan apabila player tidak menggunakan voice chat. Kekurangan dari fitur ini adalah terlalu lambatnya dalam menyampaikan pesan serta pesan yang muncul di layar handphone terkadang tidak terbaca oleh player lain, karena hanya beberapa detik muncul dilayar dan langsung menghilang dari layar.



Gambar 6 Fitur Chat Box

3. Quick Chat

Quick chat merupakan fitur cepat untuk berkomunikasi dengan kalimat-kalimat yang telah ter-default, sehingga player hanya perlu menekan tombol quick chat lalu memilih kalimat atau kata yang ingin dipilih. Ketika kalimat dan kata yang dipilih di tekan akan tampil di layar smartphone dan akan mengeluarkan suara sesuai yang dipilih.

Beberapa contoh quick chat yang sering digunakan yaitu enemies ahead. Kata tersebut akan muncul dilayar dan akan mengeluarkan suara “enemies ahead”. Selanjutnya kata “Lets go!” juga sering digunakan dalam games PUBG MOBILE. Fitur-fitur tersebut berada di dalam games PUBG MOBILE untuk mendukung proses komunikasi tim,



Gambar 7 Fitur Quick Chat

2.7 Bigetron E-sport

Dilansir dari website Bigetron E-sport, Bigetron E-sport merupakan sebuah tim E-sport yang didirikan pada tanggal 28 Maret 2017. Sejak saat itu, Bigetron telah memenangkan total 150 gelar nasional dan 2 gelar juara dunia yaitu PUBGM World Championship pada 2019 dan PUBG Mobile World League : West pada 2020. Organisasi ini telah berkembang menjadi merek multinasional dan memimpin industri di wilayahnya.



Gambar 8 Logo Bigetron E-sports Sumber : Website Bigetron

Bigetron lebih dari sekedar organisasi E-sports. Bigetron telah dikenal secara luas sebagai tim social media terbaik secara global dalam dunia E-sports. Bigetron telah dikenal dan diakui sebagai tim yang kreatif dan inovatif sehingga bisa menciptakan konten yang menarik penonton secara konsisten. Organisasi ini memiliki visi untuk membawa Indonesia menjadi pusat dari panggung e-sports dunia.

2.7.1 Bigetron Red Aliens

Red Aliens merupakan tim divisi PUBG Mobile dari Bigetron E-sports yang berdiri sejak 2018. Beranggotakan 4 orang yaitu Made Bagas Pramudita (Zuxxy), Made Bagus Prabaswara (Luxxy), Muhammad Albi (Ryzen), dan Nizar Lugatio Pratama (Microboy).



Gambar 9 Tim Bigetron Red Aliens

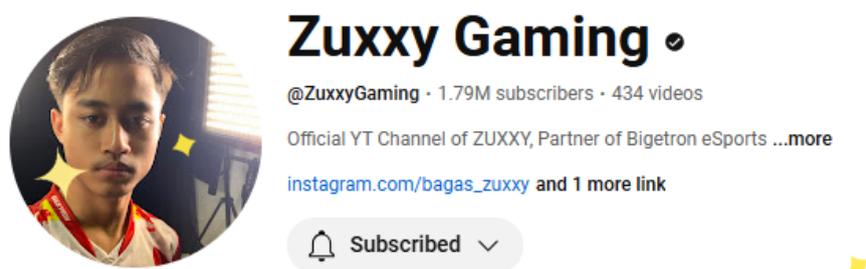
Sumber : Instagram PUBG Mobile Indonesia

Tim Red Aliens menjadi tim mendominasi panggung kompetisi nasional, tingkat SEA, maupun dunia. Tak hanya sebagai tim, secara individu mereka juga mempunyai sederet prestasi serta penghargaan yang di dapat.

2.8 Kanal Youtube Pemain Bigetron Red Aliens

Para Pemain Bigetron E-sports memiliki kanal Youtube pribadi dimana mereka sering mengunggah konten konten *gameplay* dimana dari konten tersebut kita dapat melihat secara langsung bagaimana sebuah pertandingan dari sudut pandang pemain. Selain melihat kita juga dapat mempelajari bagaimana komunikasi yang dijalankan dalam tim mereka saat melakukan suatu pertandingan. Konten mereka tidak hanya terbatas hanya di seputar game PUBG Mobile saja, ada juga konten *vlog*, *review*, dan lainnya. Mereka juga sering melakukan *livestream* di channel mereka guna berinteraksi dengan para penggemar.

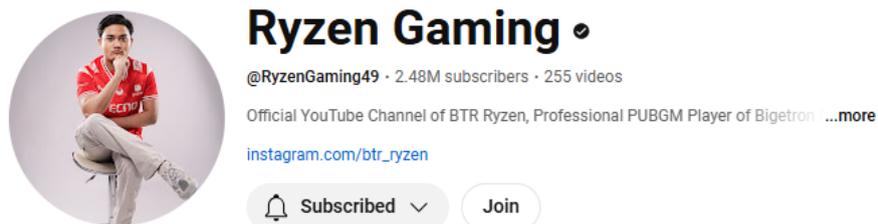
1. Zuxxy Gaming



Gambar 10 Channel Youtube Zuxxy Sumber : Youtube

Kanal Youtube milik Zuxxy atau akrab dipanggil sebagai kepala suku oleh para penggemarnya memiliki pelanggan sebanyak 1,79 juta dan telah mengunggah konten sebanyak 434 video.

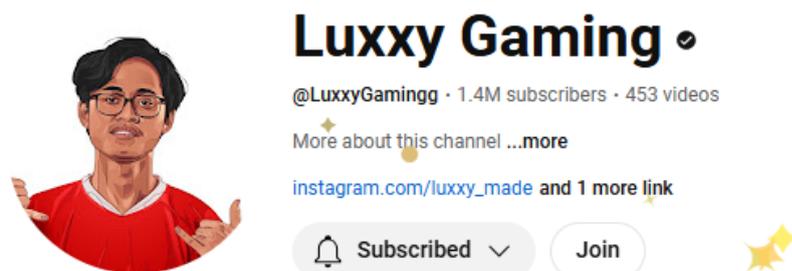
2. Ryzen Gaming



Gambar 11 Channel youtube Ryzen Sumber : Youtube

Kanal Youtube milik Abi atau Ryzen memiliki pelanggan sebanyak 2.48 juta dan telah mengunggah konten sebanyak 255 video.

3. Luxxy Gaming



Gambar 12 Kanal Youtube Luxxy Gaming Sumber : Youtube

Kanal Youtube milik Bagus dengan nama Luxxy Gaming memiliki 1.4 juta pelanggan dan juga aktif mengunggah konten sebanyak 453 video.

2.9 Konten *Mic Check*

Konten *Mic Check* pada dasarnya konten yang berisi rekaman percakapan yang terjadi dalam suatu pertandingan. Konten ini sering disajikan oleh tim-tim olahraga berkelompok seperti basket maupun E-sport salah satunya PUBG Mobile.



Gambar 13 Contoh Konten Mic Check 1 Sumber : Youtube



Gambar 14 Contoh Konten Mic Check 2 Sumber : Youtube

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Rakhmat (2008), penelitian jenis ini tidak melibatkan perhitungan atau temuan yang hanya bisa dicapai melalui prosedur statistik atau cara kuantifikasi lainnya. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran, penjelasan, serta validasi mengenai karakteristik objek yang sedang diteliti. Dalam hal ini, pendekatan kualitatif dipilih untuk menggambarkan dan/atau memberikan pemahaman (*understanding*) tentang bagaimana dan mengapa suatu fenomena atau realitas komunikasi muncul dalam masyarakat (Pawito, 2007). Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan proses komunikasi yang terjadi dalam konten-konten *mic check* yang telah ditetapkan oleh peneliti, dan hasilnya digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

3.2 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 *mic check* dari kanal youtube pemain Bigetron Red Aliens.

3.3 Teknik Analisa Data

Peneliti memilih pendekatan induktif karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis. Sebagai gantinya, peneliti berfokus pada penggalian wawasan menarik mengenai topik yang diteliti berdasarkan kategori yang telah

disusun. Penelitian ini mengacu pada prosedur analisis data yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman (Bungin, 2017:70-71), yang meliputi langkah-langkah berikut:

1. Pengumpulan Data (Data Collection)

Proses pengumpulan data adalah aspek penting dalam analisis data. Dalam penelitian, pengumpulan data dilakukan melalui metode *data collection* dan *documentary study*.

2. Reduksi data (Data Reduction)

Proses seleksi data ini berfokus pada penyederhanaan serta transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan. Pengurangan data dimulai sejak tahap pengumpulan data, melalui langkah-langkah seperti merangkum informasi, memberikan kode, mencari tema, mengelompokkan data, membuat memo, dan serangkaian tahapan lain. Tujuan utama dari proses ini adalah untuk menyingkirkan data atau informasi yang dianggap tidak relevan.

3. Display Data

Penyajian informasi yang tersusun dengan rapi memungkinkan terjadinya proses penarikan kesimpulan serta pengambilan langkah selanjutnya. Data kualitatif umumnya disampaikan dalam bentuk teks deskriptif. Selain itu, data juga dapat disajikan melalui tabel, diagram, matriks, atau bagan. Langkah terakhir dalam analisis data adalah verifikasi serta konfirmasi dari kesimpulan yang diambil.

Proses penarikan kesimpulan melibatkan interpretasi data yang disajikan. Antara presentasi data dan tahap penarikan kesimpulan, terdapat serangkaian aktivitas analisis data. Dalam konteks ini, analisis data kualitatif merupakan kegiatan yang berkelanjutan dan berulang, dengan fokus khusus pada reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Setelah data dianalisis, dijelaskan dan diberikan makna, hasilnya diungkap dalam bentuk kata-kata untuk menjelaskan fakta lapangan, memberikan arti atau merespons pertanyaan penelitian dengan merangkum intinya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini terdapat 2 teknik pengumpulan data, antara lain sebagai berikut:

1. Observasi

Pada dasarnya, observasi adalah suatu kegiatan yang melibatkan pancaindera seperti penglihatan, penciuman, dan pendengaran untuk mengumpulkan informasi yang relevan guna menjawab masalah penelitian. Aktivitas yang diamati bisa berupa peristiwa, kejadian, objek, suasana tertentu, atau bahkan emosi yang dirasakan oleh seseorang. Tujuan utama dari observasi adalah untuk mendapatkan gambaran nyata tentang suatu kejadian atau peristiwa, sehingga dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang ada dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan observasi terhadap video konten *mic check* yang diunggah oleh tim PUBG Mobile Bigetron E-Sports 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 PUBG Mobile Bigetron E-Sports yang diunggah di *platform* Youtube.

3.5 Keabsahan Data

Dalam studi ini, peneliti memanfaatkan triangulasi sumber untuk memastikan validitas data yang diperoleh. Proses verifikasi kredibilitas data dilakukan dengan cara memeriksa informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah kesimpulan (*Sugiyono, 2007*). Dalam penelitian ini menggunakan cuplikan video dari 4 pertandingan yang berbeda namun semuanya berasal dari kompetisi yang sama yaitu PMWL EAST 2020 dan menampilkan anggota tim yang sama. Konteks kompetitif, sistem komunikasi, dan tekanan permainan dianggap serupa. Oleh karena itu triangulasi sumber tetap relevan, karena data berasal dari berbagai situasi pertandingan yang setara, yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola komunikasi yang konsisten maupun berubah-ubah antar anggota tim.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Tim PUBG Mobile Bigetron E-sports dalam Konten Mic Check di Kanal Youtube Pemain Bigetron Red Aliens” terdapat dua pola komunikasi yang digunakan oleh tim ini. Pertama adalah pola komunikasi sirkular yang digunakan sebagai cara berkomunikasi mengatur strategi untuk menghasilkan kemenangan di setiap pertandingan. Pola komunikasi kedua yang peneliti temukan adalah pola komunikasi linear yang digunakan saat melakukan keputusan dalam game atau saat pertandingan berlangsung. Kedua pola komunikasi dilakukan Bigetron Red Aliens agar para pemain bisa belajar mengenai kerjasama tim dan memiliki kedekatan yang lebih intim agar mempermudah tim Bigetron Red Aliens menjalankan proses komunikasi dengan baik agar terciptanya tujuan dari tim Bigetron E-sports memenangkan atau menjuarai disetiap kompetisi yang diikuti dan memperkuat *chemistry* tim.

Dari analisis peneliti tentang hasil penelitian dengan teori pencapaian kelompok (*Group Achievement Theory*) dapat disimpulkan bahwa dua pola komunikasi yang digunakan oleh Bigetron Red Aliens dalam berkomunikasi berlangsung dengan efektif dan terarah sesuai peran masing-masing anggota tim.

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 peminat PUBG Mobile khususnya yang ingin menjadi pemain professional bisa mempelajari komunikasi kelompok yang dilakukan oleh para pemain tim Bigetron Red Aliens. Sehingga menanbah kemampuan bibit-bibit penerus yang akan mengharumkan skena E-sports Indonesia sampai internasional seperti mereka.
2. Peneliti mengharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memicu penelitian-penelitian baru yang mengangkat fenomena E-sports di Indonesia.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bacaan bagi mahasiswa yang berminat melakukan penelitian tentang pola komunikasi kelompok dan perkembangan teori dalam komunikasi kelompok

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, A., Wibawa, A., & Suharti, B. (2024). Komunikasi Intrapersonal (Self-Talk) Dalam Meningkatkan Kesadaran Dampak Buruk Self-Harm Pada Remaja Brokenhome. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 13(1), 29-43. <https://doi.org/10.35508/jikom.v13i1.9284>
- Arni. (2011). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aw, Suranto. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Agus, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Bungin, B. (2017). *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Putra Grafika
- Devito, J. (2004). *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Karisma.
- Djamarah, B. 2. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: PT Reneka Cipta.
- 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.
- Firdan, R. F. 2018. *Strategi IESPA (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports di Indonesia*. Universitas Islam Indonesia.
- Goldhaber. 1993. *Organizational Communication 6 Ed*. USA: McGrawHill.
- Herdiansyah, Haris. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- HP, R. (2010). *Mengenal Ilmu Komunikasi*. Semarang: Widya Padjajaran.
- Kurniawan, Fadillah. 2019. *E-Sports dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 15 (2), 61-66.
- Liliweri, Alo.1991. *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

- Lumsden, Gary., Donald Lumsden., Carolyn Wiethoff. 2010. *Communicating In Groups and Teams: Sharing Leadership, Fifth Edition*. United State of America: Wadsworth.
- Milyane, T. M. (2020). Komunikasi kelompok dalam training material failure analysis. *Dialektika*,.
- 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
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bola Basket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1) 34–42.
- Putra, I. A., Muharif, A., & Hapsari, R. (2021). Pola Komunikasi Kelompok Dalam Membentuk Teamwork Basamo Production. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(2), 84-98.
- Rakhmat, J. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Robbins, Stephen. P. 2002. *Prinsip -Prinsip Perilaku Organisasi Olahraga*. Jakarta. Penerbit Erlangga
- 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: Elfabet.
- 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. *Medium*, 7(1), 53-70.

- Tubbs, S. L. & Moss, S. *Human Communication: Konteks-Konteks Komunikasi*. Editor Deddy Mulyana. Remaja Rosdakarya. Bandung, 2001.
- Utaridah, N., Fardiyan, A. R., Prasetya, V., & Wibawa, A. (2024). Media and Public Relation Through the ERASE Model to Socialize a New Image to the Public in Maintaining the Reputation of the University of Lampung. *Journal of Communication, Religious, and Social Sciences (JoCRSS)*, 2(1), 11-21.
- Wiryanto. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Gramedia Wiasarana Indonesia.
- Werder, K. (2022). Esport. *Business & Information Systems Engineering*. 64 :393-399
- 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.
- Internet/Artikel/Website :
- Bigetron E-sport. <https://bigetron.gg/> diakses pada 26 Oktober 2024
- 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 21 Oktober 2024
- 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 Oktober 2024
- Lexico Powered By Oxford. https://www.lexico.com/definition/online_game.
Diakses 28 Oktober 2024
- Liquidpedia. <https://liquipedia.net/> diakses pada 29 Oktober 2024
- Seagames PH. 2019
https://en.wikipedia.org/wiki/Esports_at_the_2019_Southeast_Asian_Games.
Diakses 22 Oktober 2024