



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh

Bayu Nugraha Pratama

NIM. B76214029

Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya 2020

[Type here]

LEMBAR KEASLIHAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Nugraha Pratama

NIM : B76214029

Prodi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi dengan judul Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar Pustaka.

Apabila di suatu hari nanti terdapat bukti pernyataan saya tidak benar dan diketemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 29 November 2020

Yang membuat pernyataan



Bayu Nugraha Pratama

NIM. B76214029

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Bayu Nugraha Pratama

NIM : B76214029

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden
Beast Game Mobile Legends di Surabaya

Skripsi ini telah telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 09 Desember 2020

Menyetujui
Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Pardianto', with a large circular flourish at the beginning and a horizontal line underneath the name.

Pardianto S. Ag., M. SI
NIP. 197306222009011004

[Type here]

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

POLA KOMUNIKASI KELOMPOK SQUAD GOLDEN BEAST
GAME MOBILE LEGENDS DI SURABAYA

SKRIPSI

Disusun Oleh
Bayu Nugraha Pratama
B76214029

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
Pada tanggal 12 Januari 2021

Tim Penguji

Penguji I



Pardiarto, S. Ag., M.Si
NIP. 197306222009011004

Penguji III



Abu Amar Bustomi, M.Si
NIP. 197102042005011004

Penguji II



Dr. Agoes Moh. Moefad, SH, M.Si
NIP. 197008252005011004

Penguji IV



Ariza Qurrota A'yun, S.I.Kom., M.Med.Kom
NIP. 199205202018012002

Surabaya, 12 Januari 2021



Dr. H. Abdul Halim, M.Ag
96307251991031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Bayu Nugraha Pratama
NIM : B76214029
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan komunikasi
E-mail address : bayunutama96@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pola komunikasi kelompok Squad Golden Beast game
Mobile Legends di Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Januari 2021

Penulis


(Bayu Nugraha P.)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Bayu Nugraha Pratama, NIM. B76214029, 2020. Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya.

Di dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian mengenai pola komunikasi yang terjadi di dalam sebuah kelompok, tepatnya pada kelompok pemain game online yang populer dimainkan di smartphone yakni game Mobile Legends.

Penelitian ini bertujuan meneliti pola komunikasi kelompok yang digunakan dalam permainan dari anggota-anggota inti Squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya. Untuk mendeskripsikan persoalan pola komunikasi dalam Game Mobile Legends tersebut, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan jenis penelitian kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua pola komunikasi berbeda yang kelompok narasumber yaitu Squad Golden Beast lakukan, yakni pola komunikasi spiral dan pola komunikasi linear. Dapat dikatakan pola komunikasi spiral karena pesan informasi berasal dari semua masukan/pendapat semua anggota Squad Golden Beast, sedangkan pola komunikasi linear karena pesan informasi/arahan berasal dari satu atau dua orang saja.

Kedua pola komunikasi tersebut kelompok narasumber gunakan pada dua fase dalam game Mobile Legends yaitu saat fase Draft-Pick pemilihan hero dan fase In-Game (permainan berlangsung).

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Komunikasi Kelompok, Game Mobile Legends.

[Type here]

ABSTRACT

Bayu Nugraha Pratama, NIM. B76214029, 2020. Group Communication Patterns Golden Beast Squad Mobile Legends Game In Surabaya.

In this study, researchers conducted research on communication patterns that occur in a group, to be precise in a group of online game players who are popularly played on smartphones, namely the Mobile Legends game.

This study aims to examine how the communication patterns used in the game from the members of the Golden Beast Squad Game Mobile Legends in Surabaya. To describe the problem of communication patterns in the Mobile Legends Game, researchers used a qualitative descriptive approach and qualitative research types.

The results of this study indicate that there are two different communication patterns that the resource group, the Golden Beast Squad, do without them knowing, namely the spiral communication pattern and the linear communication pattern. Can be said to be a spiral communication pattern because the information message comes from all the input / opinions of all members of the Golden Beast Squad, while the linear communication pattern because the information / direction message comes from just one or two people.

Both patterns of communication are used by the resource group in two phases in the Mobile Legends game, namely during the Draft-Pick (the phase of hero selection) and the In-Game phase (the game is in progress).

Keyword : Communication pattern, Group communication, Mobile Legends Game

[Type here]

نبذة مختصرة

مجموعة أنماط الاتصال. 2020 ، NIM. B76214029 ، بايو نوغراها براتاما
في سورايايا "Golden Beast" Squad Mobile Legends Game

في هذه الدراسة ، أجرى الباحثون بحثاً عن أنماط الاتصال التي تحدث في مجموعة
على وجه الدقة في مجموعة من لاعبي الألعاب عبر الإنترنت الذين يتم لعبهم ،
Mobile Legends بشكل شائع على الهواتف الذكية ، وهي لعبة

تهدف هذه الدراسة إلى وصف كيف أنماط التواصل المستخدمة في اللعبة من
أعضاء أسطوريات لعبة غولدن بيبست سكواد في سورايايا

Golden Beast من Mobile Legends لوصف مشكلة أنماط الاتصال في لعبة
استخدم الباحثون طريقة نوعية مع المنهج الوصفي النوعي ، Squad

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن 1) (هناك نوعان من أنماط الاتصال المختلفة التي
تقوم بها مجموعة الموارد ، وهي فرقة الوحش الذهبي ، بدون علمهم ، وهي نمط
الاتصال الحلزوني ونمط الاتصال الخطي. يمكن القول أن يكون نمط اتصال دوامة
لأن رسالة المعلومات تأتي من جميع المدخلات / آراء جميع أعضاء فرقة الوحش
الذهبي ، في حين أن نمط الاتصال الخطي لأن رسالة المعلومات / الاتجاه تأتي من
شخص واحد أو اثنين فقط

يتم استخدام كل من أنماط الاتصال من قبل مجموعة الموارد على مرحلتين في لعبة
أي أثناء اختيار المسودة) مرحلة اختيار البطل (ومرحلة ، Mobile Legends
In-Game (اللعبة قيد التقدم).

الكلمة المفتاحية: نمط الاتصال ، التواصل الجماعي ، لعبة أساطير الجوال

[Type here]

DAFTAR ISI

Halaman

Judul Penelitian (sampul)	
Persetujuan Dosen Pembimbing	ii
Pengesahan Tim Penguji	iii
Motto dan Persembahan	iii
Pernyataan Otentisitas Skripsi	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Konsep	5
F. Sistematika Pembahasan	9

BAB II : KAJIAN TEORETIK

A. Kerangka Teoretik	11
1. Pola Komunikasi	11
a. Pola Komunikasi Linear	14
b. Pola Komunikasi Sirkular	16
c. Pola Komunikasi Spiral	17
2. Komunikasi Kelompok	20
a. Karakteristik Komunikasi Kelompok	23
b. Klasifikasi Kelompok	24

[Type here]

3. Game Online	27
4. Teori Pencapaian Kelompok.....	29
5. Alur Pikir Penelitian.....	30
6. Game Mobile Legends	31
7. Perspektif Islam Dalam Bermain Game..	35
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	37

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Lokasi Penelitian.....	42
C. Jenis dan Sumber Data.....	42
D. Tahap-Tahap Penelitian	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Teknik Validitas Data	50
G. Teknik Analisis Data.....	50

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subyek Penelitian.....	53
1. Profil Squad Golden Beast.....	53
2. Struktur Squad Golden Beast.....	55
3. Profil Informan.....	57
B. Penyajian Data	56
1. Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Mobile Legends di Surabaya.....	62
a. Fase Draft-Pick	63
b. Fase In-Game	67
C. Pembahasan Hasil Penelitian	72
1. Perspektif Teori.....	72
a. Pola Komunikasi Spiral	73
b. Pola Komunikasi Linear.....	75
2. Perspektif Islam.....	84

BAB V : PENUTUP

[Type here]

A. Simpulan	87
B. Rekomendasi.....	87
C. Keterbatasan Penelitian.....	88
Daftar Pustaka	89



DAFTAR TABEL

1.1 Struktur Squad Golden Beast	56
---------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar ilustrasi Pola Komunikasi Spiral.....	18
2.2 Gambar Skema Alur Pemikiran	31

[Type here]

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game atau dalam bahasa Indonesia disebut permainan¹, dari zaman dahulu hingga sekarang semakin maju seiring dengan perkembangan teknologi. Dahulu *game* hanya dapat dinikmati pada alat-alat tertentu saja, misalnya ; komputer, *playstation*, *PSP*, dan sebagainya. Namun dewasa ini, *game* sudah merambah dan meramaikan dunia *smartphone* dengan berbagai jenis *genre*. Dan salah satunya yang saat ini berkembang pesat di Indonesia adalah *genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, dengan salah satu nama *game* yang sudah sangat familiar dikalangan masyarakat, yakni *Mobile Legends*.

Dalam *game Mobile Legends*, terdapat beberapa peran/*role* untuk masing-masing karakter gamenya, dimana karakter-karakter ini biasa disebut *Hero*. Nama-nama peran/*role* dari para *Hero* tersebut diantaranya : *Assassin, Mage, Tank, Fighter, Marksman* dan *Support*. Untuk mencapai kemenangan dalam pertandingan, tentunya dibutuhkan komunikasi yang baik antar teman satu kelompok/*tim* yang berisikan *hero* dengan berbagai macam *role* tersebut. Dari hal inilah terbentuk pola komunikasi kelompok dimana untuk menyatukan langkah-langkah meraih kemenangan *tim/kelompok*.

Merujuk dari Jalaludin Rakhmat, tak semua kumpulan orang dapat disebut kelompok. Orang-orang yang berkumpul di stasiun, yang antri di tempat makan, yang berbelanja di swalayan, orang-orang itu disebut

¹ Adi Soenarno, *Learning Process Games untuk Pelatihan Manajemen*, (Yogyakarta, CV. Andi Offset, 2007), 244

sebagai agregat bukan kelompok. Cara agar agregat dapat disebut kelompok dibutuhkan fokus pemikiran dari tiap orang-orangnya akan keterkaitan yang seragam, yang dapat menyatukan. Lebih singkatnya, kumpulan ini memiliki arah (*purpose*) serta organisasi (tak melulu formal) dan terjadi interaksi sosial antara tiap-tiap anggotanya.²

Dapat dikatakan juga kelompok ialah sebuah kesatuan yang ada individu-individu, yang memiliki daya untuk melakukan sesuatu melalui perkumpulannya dengan cara serta atas landasan kesamaan pemikiran. Dalam arti, diantara para anggota kelompok satu dengan anggota yang lain memiliki ikatan ‘jiwa’ yang terjadi pada keadaan yang dihadapi dengan serentak.³

Dalam game Mobile Legends sendiri, kelompok disebut dengan *Squad*, biasanya berisi sekumpulan individu yang memiliki arah tujuan sama, yang berhubungan satu dengan yang lain guna merengkuh cita-cita semua anggota, memahami satu sama lain, dan menganggap anggota squad menjadi satu kesatuan dari squad itu, meski tiap anggota bisa jadi punya peran yang berbeda.⁴

Ketika sebuah Squad ini dirasa sudah terbentuk dengan solid dan kompak, kelompok ini biasanya akan menguji kesolidan dan kekompakan *squad* mereka dengan mengikuti sebuah kompetisi atau turnamen game Mobile Legends lokal atau masih area dalam kota Surabaya. Tentunya dengan persiapan-persiapan yang

² Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 141

³ Slamet Santosa, *Dinamika Kelompok*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), 8-9

⁴ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung, PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2016) .82

[Type here]

matang seperti latihan *squad* yang teratur, komunikasi kelompok yang baik, dan *skill* yang terasah tiap anggotanya, kata solid dan kompak bisa didapatkan. Dan tentu juga dapat meraih kemenangan saat mengikuti suatu kompetisi atau turnamen.

Komunikasi kelompok. menunjuk kepada komunikasi yang dilakukan oleh kelompok-kelompok yang kecil, biasanya dengan ber tatap-muka. *Feedback* dari seseorang anggota dalam komunikasi kelompok dapat ditangkap dan ditanggapi secara spontan oleh anggota yang lainnya. Komunikasi kelompok pun dapat pula bersangkutan juga dengan komunikasi interpersonal, oleh karena itu mayoritas theory komunikasi interpersonal pun bisa di implikasikan untuk komunikasi kelompok.⁵

Dari proses komunikasi yang dilakukan oleh sebuah Squad tersebut, terbentuklah pola-pola komunikasi kelompok yang terjalin diantara para anggotanya. Meskipun tiap-tiap anggota dari sebuah squad tersebut pasti memiliki peran / *role* hero tersendiri yang dikuasai dalam game Mobile Legends ini.

Fenomena pola komunikasi kelompok dalam bermain game online khususnya Mobile Legends ini, diteliti untuk mendeskripsikan serta menunjukkan kepada khalayak luas, bahwa terdapat unsur-unsur proses komunikasi mengenai taktik maupun strategi di dalamnya dan bukan hanya sekedar omongan-omongan kasar yang sering didengar orang lain.

Alasan peneliti memilih squad Golden Beast ini sebagai sumber data penelitian dikarenakan, peneliti melihat potensi yang dapat berkembang dari squad ini hal itu peneliti lihat dari track record squad Golden Beast

⁵ Mulyana, *Ilmu Komunikasi....*, .82
[Type here]

ketika awal-awal terbentuk hingga sekarang sudah mengikuti beberapa kompetisi dan hasilnya dapat dibilang meningkat dari awal-awal terbentuk hingga saat ini. Contohnya squad Golden Beast dapat masuk babak ke 2 dalam turnamen yang diselenggarakan oleh IndiHome untuk regional Jawa Timur bertajuk WILDCARD IEL 2019 ML REGION JAWATIMUR.⁶

Dari hal inilah peneliti ingin melaksanakan penelitian mengenai bagaimana pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends agar Squadnya dapat terus kompak dan solid, dengan begitu Squadnya tersebut dapat bersaing dan mungkin memenangkan suatu kompetisi atau turnamen di Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Merujuk dari latar belakang masalah, maka permasalahan yang akan diteliti di dalam penelitian ini ialah: Bagaimana pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan dan memahami pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya.
2. Untuk menunjukkan bahwa terdapat pola komunikasi dari proses komunikasi yang dilakukan ketika bermain sebuah game, dalam hal ini game Mobile Legends.

⁶ Wawancara dengan Saudara Dimas Evan Andra Pranoto pada 21 Mei 2019 pukul 15:58 WIB
[Type here]

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharap agar dapat menjadi rujukan atau masukan untuk pengembangan Ilmu Komunikasi dan memperluas pembahasan Ilmu Komunikasi, terlebih dalam pembahasan pola komunikasi kelompok. Selanjutnya, penelitian ini diharap bisa membuka wawasan banyak orang mengenai pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends Di Surabaya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bisa membagikan manfaat untuk perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya agar menambah kualitas di waktu yang akan datang supaya mahasiswa bisa mendapatkan keperluan studinya.
- b. Bisa menjadi tambahan dan kajian guna penelitian dimasa mendatang, terlebih dalam penelitian mengenai pola komunikasi.
- c. Bisa menyebarkan manfaat untuk banyak orang guna memperkaya ilmu mengenai ilmu komunikasi bahasan pola komunikasi.

E. Definisi Konsep

1. Pola Komunikasi

Secara sederhana, pola atau model itu bisa diartikan sebagai instrumen atau alat yang dapat membantu. Dengan begitu, selaku instrument/alat bantu ia tentu dapat dipakai untuk mempermudah

[Type here]

penjelasan dalam proses komunikasi.⁷ Dengan kata lain, Pola atau model komunikasi mempermudah untuk memberi penjelasan mengenai peristiwa komunikasi, melalui cara mengemukakan dengan abstract serta ciri yang dapat dirasa signifikan serta mengurangi rincian yang tak diperlukan.

Pola atau model komunikasi diciptakan supaya kita dapat mengidentifikasi, menjelaskan dan membuat kategori komponen-komponen yang berkaitan mengenai sebuah proses komunikasi.⁸

Pola komunikasi bisa juga dimaknai suatu bentuk/pola interaksi 2 individu ataupun lebih ketika proses penyampaian dan penerimaan informasi melalui metode yang benar, dengan begitu informasi yang disampaikan bisa dimengerti. Ada juga yang menyimpulkan bahwa pola komunikasi ialah suatu bentuk/gambaran mengenai proses penyampaian pesan dari seorang komunikator pada komunikan guna merubah tingkah laku, komunikasi secara individu ataupun organisasi/kelompok.

Dengan mengenal bagaimana proses komunikasi tersebut kita dapat memahami seperti apa pola komunikasi yang akan dipakai oleh para anggota kelompok yang berperan sebagai komunikator maupun komunikan yang penyampaian informasinya dapat berupa tulisan, lisan ataupun *face-to-face*.

Dari penelitian dengan judul pola komunikasi yang dilaksanakan oleh peneliti, diharapkan dapat

⁷ Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017), 217

⁸ Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada, 2015) ,43

[Type here]

memahami pola komunikasi seperti apa yang terbentuk di kehidupan aktivitas komunikasi kelompok Squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya ini.

2. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok merupakan himpunan orang yang dapat berjumlah yang sedikit atau dapat juga berjumlah yang besar. Hanya jumlah kelompok itu tidak bisa ditentukan secara spesifik, berapakah jumlah orang yang terhitung ke dalam bagian *small group* atau berapa orang yang terhitung ke dalam bagian *large group*.⁹

Kelompok merupakan himpunan individu yang hidup bersama di dalam suatu hubungan, serta ada dalam ikatan hidup bersama tersebut terdapat interaksi dan interrelasi sosial, serta organisasi antar para anggota.

Tak semua himpunan orang bisa disebut sebagai kelompok. Individu-individu yang berada distasiun kereta, yang antre untuk membeli makanan cepat saji, yang membeli barang di swalayan, semua itu adalah agregat (tak bisa disebut kelompok). Agar agregat dapat disebut kelompok dibutuhkan pemikirannya dari tiap-tiap anggotanya mengenai keterikatan yang seragam untuk menyatukan, Kelompok memiliki cita-cita dan kumpulan serta dapat menyertakan hubungan antar para membeinya.

Kelompok adalah inti kehidupan di dalam bermasyarakat. Pandangan sosiologi, kelompok ialah suatu perkumpulan dari orang yang memiliki

⁹ Roudhonah, Ilmu Komunikasi, (Depok, PT.RajaGrafindo Persada, 2019), 155

[Type here]

ikatan dan berinteraksi, yang dapat mengakibatkan tumbuhnya kesamaan perasaan. Dalam hal ini berkaitan dengan kelompok dari para pemain game Mobile Legends.

3. Game Online

Merupakan salah satu jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan ialah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu memakai teknologi ayng terbaru seperti koneksi provider kartu ataupun Wifi.¹⁰

Dalam perkembangannya game online (permainan daring) tidak hanya dilakukan menggunakan jaringan komputer. Seiring berkembangnya era teknologi game online juga sudah merambah ke dalam smartphone (ponsel pintar). Dibandingkan bermain game online di komputer yang cenderung posisi seseorang kaku dan terpaku pada kursi dan meja komputer, game online yang berada di platform smartphone cenderung lebih disukai, karena seseorang bisa bermain sambil bersantai, tiduran dan memakan camilan ketika mereka bermain di smartphone.

Di era sekarang ini game online yang ada pada smartphone juga tak kalah banyak dengan game online yang ada pada komputer. Sebut saja game bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), di smartphone terdapat beberapa nama game MOBA yang populer seperti, Mobile Legends, Arena Of Valor, League of Legends, dan sebagainya.

¹⁰ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses pada 17 Januari 2020

[Type here]

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I : Pendahuluan

Sebuah bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konsep dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Teoretik

Kajian teoritik yang meliputi pembahasan kerangka teoritik dan penelitian terdahulu yang relevan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori pencapaian kelompok (*Group Achievement Theory*).

BAB III : Metode Penelitian

Merupakan bab yang membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, subjek, objek, dan lokasi penelitian, tahap-tahap penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.

BAB IV : Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Merupakan bab penyajian data tentang deskripsi subjek, objek, dan lokasi penelitian mengenai gambaran tentang pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya.

BAB V : Penutup

Merupakan penutup yang terdiri atas simpulan, rekomendasi dan keterbatasan penelitian.

[Type here]

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Kerangka Teoretik

1. Pola Komunikasi

Merujuk Stuart, akar kata dari komunikasi berakar dari kata *communico* (berbagi). Kemudian tumbuh kedalam bahasa Latin, *communis* (membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih). Jadi komunikasi setidaknya mengandung ; (1) berbagi, (2) kebersamaan atau pemahaman, (3) pesan. Dengan begitu secara asal kata proses dari komunikasi dapat terjadi bila ada pesan (informasi) yang dibagi kepada pihak yang lain, pesan tersebut bertujuan guna merengkuh kebersamaan dalam pemahaman.¹¹

Komunikasi dapat berproses secara efektif jika penerima dapat memahami pesan yang didapatnya. Faktanya, kerap terjadi seseorang gagal saling mengerti. Sumber utama kesalahpahaman dalam berkomunikasi umumnya cara penerima menangkap arti suatu pesan (informasi) beda dari yang diharapkan oleh pengirim, hal ini dapat terjadi karena pengirim biasanya tidak berhasil mengkomunikasikan makna dengan tepat.

Menurut Johnson (1981) ada tiga syarat dalam mengirim pesan secara efektif (1) seseorang harus mengusahakan agar pesan-pesan yang disampaikan mudah dipahami; (2) sebagai pengirim seseorang harus memiliki kredibilitas di mata penerima; (3) seseorang harus berusaha mendapatkan umpan balik

¹¹ Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2017), 8

secara optimal tentang pengaruh pesan dari penerima (Suptatiknya, 1995:35).¹²

Suatu contoh, ketika seseorang menjelaskan arah dengan peta, ia cukup menggambar jalur dan tanda-tanda penting yang bisa menjelaskan tujuan lokasi. Jika penjelasan itu harus ditulis atau diterangkan secara lisan akan membutuhkan banyak kata-kata dan memakan waktu.

Hal demikian lah di perlukannya suatu metode, yang disebut dengan pola atau model. Jika fenomena komunikasi itu diceritakan dengan lisan atau tulisan tentu akan memakan waktu, tempat dan kata-kata. Jika semua itu digambar dalam sebuah pola, semua akan menjadi lebih ringkas dan lebih menjelaskan secara mudah, pola atau model komunikasi ingin agar dapat membuat lebih sederhana suatu fenomena komunikasi melalui merepresentasikan dengan abstract semua ciri yang dirasa signifikan.

Menurut B. Aubrey Fisher menyatakan, pola atau model komunikasi ialah persamaan yang mengabstraksikan serta menunjuk sesuatu dari keutuhan, sifat, komponen atau unsur yang signifikan dari suatu fenomena yang menjadik model, model yang dimaksud ialah gambaran informal guna menerangkan atau mengimplikasi kan teori. Dalam lain, model ialah teori yang lebih di sederhanakan (permudah).¹³

¹² Maria Anggita Karningtyas. *Pola Komunikasi Interpersonal Anak Autis Di Sekolah Autis Fajar Nugraha Yogyakarta*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.7, No.2, 2009. Hal.123

¹³ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016).132

[Type here]

Fisher menyatakan kalau penyesuaian ialah peristiwa lazim komunikasi yang dengan dramatis bisa memaksimalkan peluang tercapainya proses berkomunikasi. Efektifitas komunikasi diantaranya bergantung pada situasi dan hubungan sosial antara komunikator dan komunikan lebih-lebih di dalam ruang lingkup *frame of reference* (kerangka rujukan).¹⁴

Sedangkan pandangan Sereno & Mortensen, pola komunikasi adalah penjelasan yang cocok tentang hal yang diperlukan guna tercapainya komunikasi. Pola komunikasi mengutarakan dengan abstract semua ciri signifikan serta menghapuskan detail komunikasi yang tak diperlukan dalam keseharian aktivitas komunikasi.¹⁵

Secara teoritik, fungsi pola komunikasi dari Wizeman & Larry Barker diantaranya ; (1) menggambarkan proses komunikasi, (2) memperlihatkan ikatan visual, dan (3) memberi bantuan mencari dan memulihkan kemandekan komunikasi.¹⁶

Pembuatan pola komunikasi dapat membagikan keuntungan ke ilmuwan-ilmuwan. Irwin D.J. Bross menyatakan sekian manfaat sebuah pola. Pola komunikasi memberikan kerangka rujukan guna berpikir tentang masalah, jika pola awal gagal menerka. Pola memberi saran ketimpangan informasi yang tak langsung terlihat dan

¹⁴ Edy Suryadi. *Model Komunikasi Efektif bagi Perkembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.8, No.3, 2010. Hal.266

¹⁵ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi...* 132

¹⁶ Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah...* , 218

[Type here]

pengaruhnya bisa memberi saran tindakan yang tak gagal.¹⁷

Pemikiran Raymond S. Ross, pola komunikasi menunjukkan seseorang pandangan lain, berbeda dan lebih dekat; pola komunikasi mempersiapkan kerangka rujukan, menunjukkan ketimpangan informasi, menilik masalah atraksi, dan menyatakan sebuah masalah kedalam bahasa simbolis jika ada kesempatan tuk memakai gambar ataupun symbol.¹⁸

Sedangkan menurut Onong U. Effendy, pola komunikasi ialah pola dari proses berkomunikasi, sehingga dengan terdapatnya banyak macam pola komunikasi dan adalah bagian dari proses komunikasi akan dapat diketahui pola yang sesuai dan lebih tepat supaya mudah digunakan dalam proses komunikasi. Pola komunikasi sendiri hamper sama dengan proses komunikasi, karena pola komunikasi adalah sebuah rangkaian dari aktivitas menyalurkan pesan sehingga memperoleh umpan balik dari penerima pesan, dari proses komunikasi, akan muncul model, pola,, bentuk dan juga bagian-bagian kecil yang bisa berhubungan erat dengan proses komunikasi.¹⁹

Pola/model komunikasi diciptakan guna menolong dalam memberikan pemahaman mengenai komunikasi, dan juga untuk merincikan bentuk-bentuk komunikasi yang ada di dalam ikatan antar manusia. Selain dari itu, pola komunikasi bisa

¹⁷ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi...* 134

¹⁸ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi...* 135

¹⁹ Onong Uchjana Effendy. *Dinamika Komunikasi*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 33

[Type here]

memberi bantuan guna menunjukkan bentuk fungsi komunikasidari sisi alur kerja, merumuskan hipotesis riset serta untuk menyediakan prkiraan-prakiraan praktis di dalam strategi komunikasi.²⁰

Meskipun ada beberapa pola komunikasi diciptakan guna mempermudah pengertian tentang proses komunikasi, namun para ahli komunikasi mempercayai kalau tak ada pola komunikasi yang paling ideal, tetapi semua dapat mengisi satu sama lain.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga jenis besar pola atau model komunikasi, tiga pola atau model yang sering ditemui dari berbagai referensi buku yang telah peneliti baca. Yaitu :

a. Pola Komunikasi Linear

Makna kata Linear bermaksud lurus yang bermakna Langkah maju secara lurus yang berawal dari titik pertama ke titik lainnya, yang bermakna pula bahwa penyaluran informasi dari komunikator pada komunikan yang berperan jadi titik tujuan. Di dalam aktivitas berkomunikasi tersebut umumnya terjadi dengan komunikasi yang bertatap secara langsung, tapi adakalanya juga bisa ber komunikasi melalui media.²¹

Salah satu asumsi pola komunikasi linear adalah, bahwa komunikan itu pasif dan menerima pesan apa adanya dan apa saja dari

²⁰ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada, 2015), 44

²¹ Dasrun Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 43

[Type here]

komunikator. Sementara itu, komunikator sangat aktif dalam menyampaikan informasi/pesan. Jika dirunutkan dengan paradigma, pola komunikasi linear termasuk ke dalam paradigma yang disebut Stimulus-Respons (SR). Yang secara singkat, komunikator akan menerima respons sesuai stimulasi yang didapatkan. Ini bermakna juga kalau komunikator (pengirim stimulus) menebarkan pesan yang sudah psti didapatkan komunikator (respons). Respons hanya dapat terjadi apabila stimulus dikirimkan, jika tidak terkirim maka tidak akan dapat terjadi respons.²²

Komunikator akhirnya hanya bersifat pasif, mendengarkan saja sementara yang aktif adalah komunikatornya (dalam komunikasi antara dua orang, siapa komunikator yang aktif dan pasif tidak bisa dibedakan satu sama lain).

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. Dalam komunikasi massa proses komunikasi hanya berjalan dari media massa kepada khalayaknya (kalaupun ada umpan balik sifatnya tertunda). Sedangkan dama

²² Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah...* , 219

[Type here]

komunikasi publik sudah jelas sebagaimana contoh kampanye pemilihan presiden, khutbah saat sholat Jum'at, dan sebagainya.

b. Pola Komunikasi Sirkular

Salah satu pola yang sering digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi ialah pola sirkular yang dirangkai oleh Wilbur Schramm di tahun 1954. Pola komunikasi ini mendeskripsikan komunikasi adalah suatu proses yang dinamis, di mana pesan ditransmit berjalan lalui dua progres yang disebut *encoding* dan *decoding*.²³

Saat seseorang akan memutuskan mana kata atau kalimat yang akan di ucapkan ataupun dituliskan, seseorang itu telah melakukan *encoding*. Jadi, *encoding* (menyandi) adalah tindakan untuk memilih simbol-simbol tertentu dalam pemikiran yang kemudian diaplikasikan dalam tindakan. Sementara itu, istilah *decoding* sendiri berarti proses penerimaan informasi komunikasi dari komunikator (yang melakukan *encoding*). Ia juga bermakna penguraian informasi yang didapatkan oleh seorang komunikasi atau reaksi yang ditimbulkan setelah mendapatkan informasi.²⁴

Wilbur Schramm membentuk serangkaian pola/model komunikasi, dimulai dengan pola/model komunikasi manusia yang

²³ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu...* ,49

²⁴ Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah...* , 225

[Type here]

simple, selanjutnya pola/model yang lebih sulit dimana memperkirakan pengalaman dari dua orang yang berbeda yang berupaya berkomunikasi, hingga ke pola komunikasi yang dianggap interaksi antara dua individu.

c. Pola Komunikasi Spiral

Proses komunikasi terus bergerak maju, dalam pola komunikasi spiral ini komunikasi sekarang (saat terjadi) dapat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukan sebelumnya dan pesan seperti apa yang disalurkan sekarang dapat memengaruhi komunikasi seterusnya.

Proses komunikasi yang terjadi secara terus-menerus dapat saling memengaruhi dinamakan dengan pola/model helical atau spiral. Model helical (berakar kata helix) diperkenalkan Frank Dance ditahun 1967. Model ini juga dikenal dengan Dance's Helix Model. Dance menjelaskan bahwa komunikasi itu sebagai sebuah proses dinamis dan bukan sebuah proses linear.²⁵

Frank Dance pernah mengatakan, "Menganggap bahwa proses komunikasi berbalik satu lingkaran penuh ke titik yang persis sama awal komunikasi itu berasal adalah keliru. Bagian yang menggambarkan proses sirkular inilah yang salah".

Bagi Dance, proses komunikasi yang seperti proses pada pola komunikasi sirkular itu dianggap salah karena mengalami kemandegan, dan hanya berputar pada titik-

²⁵ Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah...* , 238

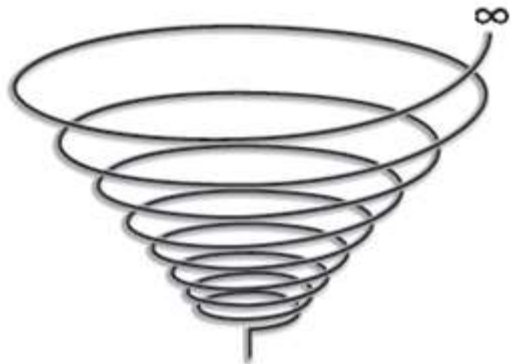
[Type here]

titik tertentu saja. Sementara itu proses berkomunikasi itu terus bergerak.

Pola atau model spiral ini mencoba memberi penggambaran seperti apa aspek komunikasi yang berlainan dari suatu proses komunikasi selalu berubah-ubah. Intinya bahwa proses berkomunikasi itu proses yang berjalan secara dinamis mengarah suatu titik yang tak ada ujungnya, sangat sama seperti kemajuan perkembangan teknologi komunikasi.

Frank Dance mengemukakan teori basic bahwa proses komunikasi dari yang kecil dapat menjelma jadi lebih besar dan selanjutnya bergerak atau berkembang.²⁶

Gambar pola atau model komunikasi spiral yang diusulkan oleh Frank Dance, sebagai berikut:



Gambar 2.1

Proses komunikasi berawal dari bagian bawah yang berukuran sangat amat kecil, lalu

²⁶ Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah...* , 239

[Type here]

bergerak terus keatas hingga tak diketahui ujungnya. Bagian yang sangat amat kecil itu dapat memengaruhi proses komunikasi seterusnya, dan terus-menerus sampai ujung teratas.

Contoh mudahnya dalam pekerjaan, misalnya seorang pegawai baru (*Fresh Graduate*) yang baru mulai bekerja disuatu perusahaan. Pegawai tersebut masih belum ada pengalaman bekerja sebelumnya, namun sejalannya waktu dengan interaksi sosialnya dengan pegawai yang sudah lama bekerja disana. Pengalaman di satu bulan awal memengaruhi proses komunikasi serta pengalamannya. Lalu di bulan-bulan berikutnya tentu berpengaruh kepada proses komunikasi dan pengalaman pegawai tersebut. Dan dalam kurun waktu satu tahun tentu pegawai tersebut sudah cukup pengalaman pula untuk mengajari jika ada pegawai baru. Proses itu semakin bergerak terus sampai tak ada ujungnya.

Model spiral atau disebut juga helical ini adalah pola atau model komunikasi paling akhir dalam proses komunikasi. Namun begitu, model ini tidaklah berarti bahwa pola-pola atau model sebelumnya (linear dan sirkular) itu lebih buruk. Bahkan model spiral ini sendiri lahir sebagai bentuk kritikan dari model linear dan sirkuler, jika model linear dan sirkular tak pernah ada tentu proses spiral ini juga tak ada.

[Type here]

2. Komunikasi Kelompok

Kita menghadapi perubahan selaku hasil terjadinya komunikasi. Hal ini searah dengan pengertian komunikasi yang dikemukakan oleh Hovland, Janis dan Kelly, yaitu proses dimana seseorang (komunikator) menyalurkan stimuli (berbentuk verbal biasanya) guna merubah perilaku seseorang yang lain.²⁷

Seseorang (komunikator) dalam berkomunikasi membawa *experience*, *faith*, *value* dan *attitude* spesifik yang diperoleh dan dikaji dari interaksinya kepada orang lain dan lingkungan sekitar. *Experience*, *value*, *attitude* dan *faith* yang dimiliki seseorang menentukan bagaimana cara seseorang berkomunikasi.

Dalam definisi komunikasi yang interaktif, menyiratkan bahwa masing-masing pihak yang terlibat dalam komunikasi harus benar-benar memahami fungsi dan peranannya, masing-masing pihak betul-betul paham apa yang diperlukan dan apa yang seharusnya diberikan. Apabila kondisi ini tidak terpenuhi maka dapat terjadi kesalahan yang dapat menyebabkan kerugian baik untuk kedua pihak dan atau salah satunya. Wujud nyata akibat yang terjadi bisa berupa kekecewaan, tuduhan, kemarahan, apatisme dan sebagainya.²⁸

²⁷ Yeni Retnowati. *Pola Komunikasi OrangTua Tunggal dalam Membentuk Kemandirian Anak (Kasus di Kota Yogyakarta)*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.6, No.3, 2008. Hal 200-201

²⁸ Haryanto, *Pola Komunikasi Interaktif antara Pemerintah Daerah dengan Masyarakat berbasis Teknologi Informasi dalam rangka akselerasi Otonomi Daerah*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.13, No.3, 2015. Hal.251

[Type here]

Untuk pengertian dari kelompok sendiri ialah sekumpulan individu yang memiliki haluan bersama, yang berhubungan satu dengan yang lain guna menggapai tujuan bersama, mengerti satu sama lainnya, dan melihat mereka sebagai sebuah bagian dari kelompok, meski setiap anggota bisa jadi ada peran yang berbeda. Kelompok ini contohnya ialah tetangga, keluarga, kawan-kawan terdekat; kelompok bermain; kelompok debat; kelompok yang punya hobi yang sama.

Dengan begitu, komunikasi kelompok umumnya menunjuk kepada komunikasi yang dikerjakan kelompok, dan ber tatap-muka. feedback dari seorang anggota dalam komunikasi kelompok masih dapat dikenali dan direspon saat itu juga oleh anggota lainnya.²⁹

Mayoritas peran komunikasi di dalam perbincangan kelompok bersifat counteraktif yang diaman komunikasi menjadi sebab anggota kelompok itu sesat dan acuh, tetapi komunikasi juga bisa membikin anggota kelompok dapat kembali ke haluan yang tepat dengan diingatkan oleh anggota kelompok yang lainnya Tetapi hasil dari suatu penelitian malah memperlihatkan, komunikasi kelompok bisa berperan promotive atau mensupport, dari anggota-anggota kelompok aktif dalam pembahasan dan menyanggupi fungsi-fungsi mengambil keputusan.³⁰

²⁹ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016), 82

³⁰ Kurnia Arofah. *Komunikasi Kelompok dan Eksternalisasi Pengetahuan Tacit Dalam Pengambilan Keputusan Organisasi*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.11, No.1, 2013. Hal.41

[Type here]

Seperti yang dikatakan oleh Supratman (2011), bahwa aktivitas dasar manusia tidak akan pernah luput dari komunikasi. Manusia saling berintegrasi satu sama lain dalam kehidupan rumah tangga, pekerjaan, masyarakat, lingkungan dan dimanapun manusia berada. Komunikasi pada akhirnya menjadi suatu hal yang *fardhu* bagi manusia untuk menyampaikan seluruh ide ataupun gagasannya. Begitupun halnya bagi suatu kelompok.³¹

Komunikasi kelompok terjadi di dalam keadaan yang terstruktur dimana para anggotanya lebih cenderung melihat dirinya sebagai kelompok dan memiliki kesadaran tinggi tentang tujuan Bersama. Namun berbeda dengan komunikasi organisasi, komunikasi kelompok bersifat langsung dan face-to-face, komunikasi kelompok sedikit kurang dipengaruhi emosi dan cenderung melibatkan pengaruh antar pribadi sebagai kebalikan dari pemuasan sasaran sasaran organisasi yang rasional. Komunikasi kelompok kecil biasanya lebih spontan, kurang berstruktur, serta kurang berorientasi pada tujuan.³²

Contohnya kelompok dalam permainan Mobile Legends, dapat dikategorikan sebagai kelompok kecil (*small group*) yang merupakan kelompok komunikasi yang dalam situasi komunikasi terdapat kesempatan untuk memberikan tanggapan secara verbal atau dalam komunikasi kelompok, komunikator dapat melakukan komunikasi

³¹ Lucy Pujasari Supratman. *Pola Komunikasi Kepemimpinan Strategis di PT Telkomsel*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.16, No.1, 2018. Hal 31

³² Alvin A. Goldberg dan Carl E. Larson, *Komunikasi Kelompok*, (Jakarta: UI-press, 1985), 8-11

[Type here]

antarpribadi dengan salah seorang anggota kelompok, seperti yang terjadi pada acara diskusi, kelompok belajar, seminar dan lain-lain.

Adapun pengertian komunikasi kelompok kecil menurut *Robert F. Bales* adalah “sejumlah orang yang terlibat dalam interaksi satu sama lain dalam suatu pertemuan yang bersifat berhadapan wajah (*face to face meeting*), di mana setiap anggota mendapat kesan atau penglihatan antara satu sama lainnya yang cukup kentara sehingga dia baik pada saat timbul pertanyaan maupun sesudahnya dapat memberikan tanggapan kepada masing-masing sebagai perorangan”.

Komunikasi memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk sebuah hubungan dekat dan bermakna. Semakin dekat sebuah hubungan, semakin penting juga peran komunikasi.³³ 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.

a. Karakteristik Komunikasi Kelompok

1. Langsung dan tatap muka
 2. Lebih terstruktur
 3. Formal/rasional
 4. Dilakukan secara sengaja
 5. Para peserta lebih sadar akan peranan dan tanggungjawab mereka masing-masing.
- Terdapat juga 2 karakteristik yang melekat pada suatu kelompok, yaitu norma dan peran.

³³ Steven Dowshen, *Cerdas Menjalin Komunikasi dengan Anak*, (Yogyakarta: Pionir Media, 2009), 109
[Type here]

Norma ialah persetujuan/perjanjian tentang bagaimana orang-orang dalam suatu kelompok berperilaku satu dengan lainnya atau perilaku-perilaku apa saja yang pantas dan tidak pantas untuk dilakukan dalam suatu kelompok.³⁴

Ada tiga kategori norma kelompok, yaitu

1. Norma social, yang mengatur hubungan diantara para anggota kelompok.
2. Norma procedural, menguraikan dengan lebih rinci bagaimana kelompok harus beroperasi, seperti bagaimana suatu kelompok harus membuat keputusan, apakah melalui suara mayoritas atautkah dilakukan pembicaraan sampai tercapai kesepakatan.
3. Norma tugas, memusatkan perhatian pada bagaimana suatu pekerjaan harus dilaksanakan.

Jika norma ada Batasan sebagai ukuran kelompok yang dapat diterima, maka peran (role) merupakan pola-pola perilaku yang diharapkan dari setiap anggota kelompok.

b. Klasifikasi Kelompok.

Klasifikasi kelompok menurut para ahli psikologi dan sosiologi, terbagi pada empat dikotomi. Yakni sebagai berikut.

1. Kelompok Primer dan Kelompok Sekunder.

³⁴ Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Depok : PT.Raja Grafindo Persada, 2019), 156
[Type here]

Charles Horton Cooley menjelaskan bahwa kelompok primer adalah hubungan kita dengan keluarga, kawan-kawan sepermainan, dan tetangga-tetangga yang dekat dikampus terasa lebih akrab dan personal. Kelompok sekunder, secara sederhana adalah lawan dari kelompok primer, contoh yang termasuk kelompok sekunder ialah organisasi massa, fakultas, serikat buruh, dan sebagainya.

Perbedaan utama antar kedua kelompok ini jika dijelaskan adalah.

- a) Kualitas komunikasi pada kelompok primer bersifat dalam dan meluas. Yang artinya, kita ungkapkan hal-hal yang bersifat pribadi dengan menggunakan berbagai lambing verbal maupun non-verbal. Pada kelompok sekunder komunikasi bersifat dangkal dan terbatas. Lambang komunikasi umumnya verbal dan sedikit nonverbal.
 - b) Komunikasi pada kelompok primer bersifat personal
 - c) Pada kelompok primer, komunikasi lebih menekankan aspek hubungan dari pada aspek isi.
 - d) Kelompok primer bersifat ekspresif dan informal sebagai lawan dari instrumental dan formal.
2. Kelompok In Group dan Out Group
- Perasaan in group diungkapkan dengan kesetiaan, solidaritas, kesenangan dan kerja sama. Kita merasa terikat dalam

[Type here]

semangat “kekitaan” dan out group adalah kelompok mereka. Untuk membedakan in group dan out group dapat berupa lokasi geografis (Indonesia, Malaysia), suku bangsa (Jawa, Sunda), Pandangan atau ideologi (kaum Muslimin, kaum Nasrani) dan sebagainya.

3. Kelompok Keanggotaan dan Kelompok Rujukan.

Kelompok keanggotaan dapat menentukan serangkaian perilaku yang baku bagi anggota-anggotanya. Standar perilaku ini dapat digunakan untuk menambah peluang diterimanya pesan kita. Kelompok rujukan adalah yang memberikan kepada kita identifikasi psikologis dan memiliki dua fungsi yakni.

- a) Fungsi Komparatif. Contoh “saya menjadikan Islam sebagai kelompok rujukan saya untuk mengukur dan menilai keadaan dan status saya sekarang”.
- b) Fungsi Normatif. Contoh “Islam juga memberikan kepada saya norma-norma dan sejumlah sikap yang harus saya miliki, kerangka rujukan untuk membimbing perilaku saya, sekaligus menunjukkan apa yang seharusnya saya capai”.
- c) Ditambah dengan fungsi perspektif. Contoh “Islam juga memberikan kepada saya acara memandang dunia

[Type here]

ini. Tetapi Islam bukanlah satu-satunya kelompok rujukan saya.”

4. Kelompok Deskriptif dan Kelompok Preskriptif

Kategori deskriptif menunjukkan klasifikasi kelompok dengan melihat proses pembentukannya secara alamiah dan kita dapat mengelompokkan kelompok berdasarkan tujuannya. Kategori preskriptif mengklasifikasikan kelompok menurut Langkah-langkah rasional yang harus dilewati oleh anggota kelompok untuk mencapai tujuannya. Kelompok ini mempunyai enam macam, yaitu diskusi meja bundar, symposium, diskusi panel, forum, konsorsium, dan prosedur parlementer.

3. Game Online

Game online atau yang disempurnakan dalam Bahasa Indonesia dengan istilah permainan daring adalah permainan-permainan yang membutuhkan jaringan atau koneksi dengan internet. Perkembangan game online pada awalnya adalah melalui komputer, pertama kalinya pada tahun 1960 komputer hanya bisa digunakan untuk 2 orang saja untuk dapat bermain game. seiring berjalannya waktu terciptalah komputer dengan kemampuan time-sharing, dengan adanya hal tersebut para pemain yang dapat memainkan game tersebut bisa lebih banyak (tak terbatas 2 orang saja) dan tidak harus berada di ruangan yang sama (Multiplayer Games). Dan ketika tahun 1970 saat adanya jaringan komputer berbasis paket (packet based computer

[Type here]

networking), jaringan komputer yang ada tak hanya sebatas LAN saja namun sudah mencakup WAN dan menjadi Internet.

Dan pertumbuhan game online di Indonesia sendiri mulai muncul pada tahun 2001,³⁵ diawali masuknya Nexia Online yang berbasis pada platform komputer atau PC. Sedangkan masuknya games online berbasis smartphone di Indonesia sendiri juga berirngan dengan masuk dan berkembangnya system operasi Android di Indonesia.

Tepatnya pada sistem android dengan kode nama Android Oreo (Android versi 8.0) yang mulai beredar di tahun 2017.³⁶ Andoid Oreo sendiri sudah termasuk sistem android yang stabil dan banyak terpasang pada mayoritas smartphone di Indonesia.

Dengan berjalannya sistem Android Oreo di smartphone itu sudah layak untuk dapat memainkan banyak game yang tersedia di PlayStore baik itu game yang online maupun offline. Namun ternyata banyak orang yang beramai-ramai memilih untuk memainkan game yang online.

Contoh beberapa nama game online yang sempat booming di Indonesia adalah Clash of Clan (CoC), Ragnarok M: Eternal Love, Garena Free Fire, PUBG Mobile dan Mobile Legends.

Dari sekian game tersebut hanya beberapa saja yang masih ramai dimainkan, salah satunya adalah game Mobile Legends yang peneliti jadikan sebagai

35

<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android> , diakses pada 17 Januar 2021

³⁶ https://id.wikipedia.org/wiki/Android_Oreo, diakses pada 17 Januari 2021

[Type here]

bahan penelitian, peneliti memilih permainan ini karena sangat *relate* dengan apa yang ada di sekitar peneliti yang juga merupakan pemain dari permainan Mobile Legends.

Game Mobile Legends adalah permainan game mobile Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan dan dirilis oleh Shanghai Moonton Technology. Yang pertama kali dilepaskan ke public pada 9 November 2016. Permainan ini menjadi sangat populer dikawasan Asia Tenggara dan menjadi salah satu diantara game yang masuk kedalam kompetisi esports acara medali pertama di Pesta Olahraga Asia Tenggara (SEA Games) tahun 2019 di Filipina.

4. Teori Pencapaian Kelompok (*Group Achievement Theory*)

Menurut Stogdill,³⁷ teori-teori tentang kelompok yang pada umumnya didasarkan pada konsep tentang interaksi mempunyai kelemahan teoretis tertentu. Karena itu Stogdill mengajukan teorinya yang didasarkan pada masukan (*input*), variabel media dan prestasi (*output*) kelompok.

Selanjutnya teori ini tercakup faktor-faktor berikut ini:

- a. Masukan dari anggota (*sumber input*):
 1. Interaksi
 2. Hasil Perbuatan
 3. Harapan
- b. Variabel media : beroperasi dan berfungsinya kelompok (*mediating variables*)

³⁷ Sarlito Wirawan Sarwono, *Teori-teori Psikologi Sosial*, (Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 1998), 193

[Type here]

1. Struktur formal (*formal structure*)
 - a) Fungsi (*function*)
 - b) Status
2. Struktur peran (*role structure*)
 - a) Tanggung Jawab (*responsibility*)
 - b) Otoritas (*authority*)
- c. Prestasi kelompok, yaitu keluaran (output) kelompok :
 1. Produktivitas (*productivity*)
 2. Moril (*morale*)
 3. Kesatuan (*Integrasi*)

Pesan yang terjadi dalam kelompok adalah dari masukan ke keluaran, melalui variabel-variabel media. Akan tetapi dalam proses itu terdapat juga umpan balik (*feedback*) karena setiap faktor tersebut di atas selalu dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

5. Alur Pikir Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisa data fenomena tentang pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya, dimana game Mobile Legends ini sudah mewabah ke seluruh Indonesia termasuk di Kota Surabaya dari yang muda hingga yang tua, hingga menjadi sebuah fenomena yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian mengenai hal ini.

Penelitian ini menggunakan teori pencapaian kelompok yang dikemukakan oleh Ralph Stogdill. Teori pencapaian kelompok (*Group Achievement Theory*) ini peneliti rasa sangat relevan digunakan dalam penelitian pola komunikasi kelompok, karena di dalam kelompok ada faktor-faktor tertentu untuk mencapai tujuan dari kelompok tersebut.

[Type here]

Dengan menganalisa menggunakan teori tersebut, diharapkan agar penelitian ini dapat mendeskripsikan mengenai bagaimana pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya.

Berikut skema alur pikir penelitian :



Gambar 2.2
Skema Alur Pemikiran

6. Game Mobile Legends

Permainan Mobile Legends atau dengan nama lengkap Mobile Legends : Bang Bang adalah sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk smartphone. Dikembangkan serta dipublish oleh Shanghai

[Type here]

Moonton Technology untuk smartphone android server SEA pada 11 Juli 2016 dan server Global pada 9 November 2016.³⁸

a. Alur Permainan

Mobile Legends : Bang Bang adalah permainan *multiplayer* (banyak pemain) antara 5 orang versus 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 yang mengontrol setiap karakter yang disebut sebagai “*Hero*” dari smartphone masing-masing pemain.

Hero dapat dikelompokkan menjadi 6 peran yang berbeda; Marksman, Assassin, Mage, Support, Fighter dan Tank:

- Marksman, Jenis hero yang memiliki jarak serang cukup jauh dan damage (daya serang) cukup tinggi, namun kelemahannya ketebalan darah yang minim.
- Assassin, Jenis hero yang memiliki daya serang yang besar dan memiliki mobilitas tinggi, yang biasanya menargetkan hero jenis Marksman dan Mage.

³⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang, diakses pada 16 Juni 2019
[Type here]

- Mage, Jenis hero dengan tipe daya serang Magic, memiliki efek yang unik disetiap serangannya, namun memiliki tingkat deffense yang rendah, sehingga mudah menjadi target jenis Hero lain.
- Support, seperti nama perannya, hero jenis ini berperan untuk mensupport jenis Hero lainnya, jadi Hero jenis ini harus selalu bersama dengan Hero lainnya.
- Fighter, Jenis Hero yang seimbang dalam hal daya serang dengan tingkat deffense yang dimiliki. Biasanya dipakai oleh tipe pemain *Offlaner*.
- 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.

b. Istilah Dalam Mobile Legends

Di dalam permainan Mobile Legends terdapat cukup banyak istilah yang digunakan ketika bermain, kadang untuk tipe-tipe tiap pemain memiliki sebutan sendiri seperti misalnya, *Midlaner*, *Offlaner*, *Tanker* dan sebagainya. Berikut istilah-istilah yang biasanya digunakan :

- *Midlaner*, Istilah ini tersematkan untuk pemain yang dominan bermain di *Midlane* (Jalur Tengah) game Mobile Legends.

[Type here]

- *Offlaner*, Istilah untuk pemain dengan cara bermain yang berjaga tetap hanya pada satu lane (jalur) saja tanpa terlalu sering berpindah ke lane lain, kecuali pada keadaan tertentu.
- *Pure-Tanker*, Istilah bagi pemain yang bermain dengan mayoritas Hero berjenis Tank, dengan tugas untuk melindungi (*cover*) Hero tim sendiri dari serangan atau sergapan hero tim lawan.
- *Inisiator*, istilah *Inisiator* ditujukan bagi pemain bertugas untuk “memulai serangan” (inisiasi) dalam arti untuk menyerang ataupun menyergap hero lawan terlebih dulu.
- *Marksman-Specialist*, pemain dengan tipe ini termasuk cukup langka, karena istilah *Marksman-Specialist* ini disematkan kepada pemain yang menguasai hero-hero berjenis *Marksman*.
- *Pure-Mage*, sebutan bagi pemain yang dominan bermain dan menguasai hero berjenis Mage atau yang memiliki damage tipe Magic.
- *Carry*, sebutan bagi pemain yang berperan dan diharuskan meng-*Carry* dalam arti secara harfiah “Membawa”, hero yang mampu membawa kemenangan. Dengan damage yang besar.

[Type here]

7. Perspektif Islam

Agama Islam sesungguhnya ialah agama yang sangat menghormati realitas objektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan berada dalam diri manusia (al-Islam din Waqi'iy). Disaat manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan dan kemerduan, agama Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar.

Agama Islam bukanlah suatu agama yang membelenggu manusia. Agama Islam juga bukanlah agama yang utopis, yang memperlakukan manusia seakan-akan malaikat yang tidak mempunyai keinginan atau hawa nafsu sama sekali. Agama Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya dan juga sangat memberi keleluasaan dan kelapangan bagi manusia untuk merasakan kenikmatan hidup.

Mengenai hal ini didunia modern, dimana seiring banyak munculnya keinginan manusia dalam menikmati keindahan dan kenikmatan terkait dengan perkembangan teknologi melalui cara berbeda-beda, yang diantaranya adalah kenikmatan dalam bermain sebuah game (permainan). Banyak cara orang menikmati game, ada yang sangat senang dengan permainan yang berpetualang, permainan bergenre horror, permainan yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang, hingga permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok.

Jika menilik tentang hal ini di dalam Al-Qur'an, tepatnya pada Surat Ar-Rahman terdapat sebuah ayat yang berulang kali disebutkan hingga berjumlah 31 kali, yakni :

[Type here]

فَبَايَ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبِينَ

“Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?”.

Surat Ar-Rahman sendiri bermakna untuk memotivasi para Muslim untuk semakin beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, dimana dalam surat ke 55 yang terdiri dari 78 ayat ini mengandung pemberitahuan mengenai nikmat-nikmat Allah sangat mengagumkan guna mengingatkan kaum Muslimin agar mensyukuri Nikmat yang diberikan, serta berisi juga tentang rahmat Allah SWT yang nyata baik di dunia maupun di akhirat.

Peneliti mengambil ayat dalam surat Ar-Rahman tersebut sebagai referensi perspektif Islam mengenai penelitian yang berjudul Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya ini, dimana dapat bermain game dengan menyenangkan adalah salah satu kenikmatan yang patut di syukuri.

Yang dimaksud peneliti bermain game dengan menyenangkan adalah bermain game Mobile Legends secara baik hingga dapat memenangkan pertandingan, serta hal-hal kecil yang dapat memberi sedikit kebahagiaan ditengah hiruk-pikuk kehidupan. Seperti contohnya, mendapatkan predikat *MVP (Most Valuable Player)* dalam suatu match (pertandingan), meraih jumlah kill yang banyak, hingga mendapatkan pujian dari teman karena dapat bermain dengan bagus, ialah contoh-contoh hal kecil yang dapat memberikan kenikmatan dan kebahagiaan tidak hanya untuk Squad Golden Beast,

[Type here]

namun bagi semua para pemain Game Mobile Legends pasti menginginkan hal-hal tersebut.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu merupakan referensi yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian. Peneliti membutuhkan kajian penelitian terdahulu guna menambah wawasan keilmuan peneliti serta mengetahui perbedaan dan persamaan penelitian yang dikaji dengan penelitian sebelumnya. Berikut tabel beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan:

1. Surya Adhi Agoesta Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun penelitian 2016 dengan judul “Pola Komunikasi Pemain *Game Online Lost Saga* (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi *Gamer* Remaja dalam Penggunaan Fasilitas *Chatting Game Online Lost Saga* di Kota Surakarta)”. Hasil penelitian berupa bentuk pola komunikasi interaksi dan pola komunikasi transaksional.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang dilakukan peneliti sekarang, adalah objeknya sama yakni mengenai pola komunikasi, namun penelitian yang peneliti lakukan sekarang berfokus kepada pola komunikasi kelompok. Perbedaannya adalah pada subjek yang diteliti, pada penelitian terdahulu subjeknya adalah Pemain *Game Online Lost Saga* di Kota Surakarta, sedangkan subjek penelitian sekarang adalah kelompok squad Golden Beast *Game Mobile Legends* di Surabaya.

2. Yosita Desy Restiana Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosisal Dan Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Satya Wacana tahun

[Type here]

penelitian 2016 dengan judul “Pola Komunikasi Komunitas Game Online COC (*Clash Of Clans*) Salatiga Cover2 Dalam Mempertahankan Identitas”. Hasil dari penelitian ini adalah pola komunikasi yang digunakan terdapat dua struktur yaitu struktur roda dan pola bintang.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang dilakukan peneliti sekarang adalah, objeknya sama yakni mengenai pola komunikasi komunitas, hanya saja pada judul penelitian milik peneliti sekarang, lebih memilih menggunakan istilah kelompok. Perbedaannya berada pada subjek yang diteliti, pada penelitian terdahulu subjeknya adalah komunitas game online COC (*Clash Of Clans*) Salatiga Cover2, sedangkan subjek penelitian saat ini adalah kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya.

3. Suryo Heriawan Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun penelitian 2016 dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Scooter ‘Vespa’ dalam Menjalin Hubungan Solidaritas (Sru di Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Ikatan Scooter Wonogiri di Wonogiri)”. Hasil dari penelitian ini adalah pola komunikasi yang sering digunakan ialah pola komunikasi diadik.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang dilakukan peneliti sekarang adalah objeknya benar-benar sama yakni mengenai pola komunikasi kelompok. Perbedaannya jelas terlihat dari subjek yang digunakan pada penelitian terdahulu yakni Komunitas Ikatan Scooter “Vespa” Wonogiri di Kota Wonogiri, sedangkan subjek yang ada pada

[Type here]

penelitian peneliti sekarang adalah kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya.

4. Riyan Agung Arisandi, Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Muhammadiyah Malang tahun penelitian 2017 dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Game Online FPS (*First Person Shooter*) *Point Blank* (Studi pada kelompok *clan cannibal.corp* di *hardcore.net* Malang)”. Hasil dari penelitian ini adalah pola komunikasi yang digunakan adalah pola komunikasi disebut All Channel.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang dilakukan peneliti sekarang adalah objeknya membahas hal yang sama yakni pola komunikasi kelompok. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah subjek, pada penelitian terdahulu subjeknya ialah kelompok *clan cannibal.corp* di *hardcore.net* kota Malang, sedangkan penelitian saat ini subjeknya adalah kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya. Perbedaan lainnya adalah jenis/*genre* game penelitian, penelitian terdahulu jenis gamenya adalah FPS (*First Person Shooter*), sedangkan penelitian yang sekarang jenis gamenya adalah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

[Type here]

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan jenis penelitian kualitatif. Deskriptif Kualitatif merupakan penelitian kualitatif yang dimana mempelajari cara hidup sebuah kelompok dengan cara objektif dengan tujuan untuk mengerti, menganalisa, memaparkan, dan menerjemahkan pola budaya dari sebuah kelompok dalam hal *behavior, trust, language*, dan *point of view* yang dianut bersama.³⁹ Pendekatan jenis ini dipakai untuk pendekatan dalam penelitian ini, karena pola komunikasi kelompok yang sebagaimana kebiasaan bentuk komunikasi yang lahir dari kelompok squad Golden Beast Mobile Legends di Surabaya.

Penelitian kualitatif bermakna agar mengerti peristiwa yang terjadi dan lalu memberikan data yang bersifat naratif-deskriptif. Lingkup penelitian deskriptif kualitatif dapat berasal dari perbincangan sehari-hari dengan narasumber, yang dimana seseorang peneliti diharapkan agar interaktif dengan narasumber baik personal sesuai intuisinya untuk megambil keputusan seperti bagaimana menyajikan pernyataan dan melaksanakan pengamatan. Narasumber diberikan waktu dan tempat untuk dapat menyampaikan *perception, idea*, serta *chances* untuk ikut serta dalam memeriksa data.⁴⁰

³⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT.Rosda Karya, 2008), 25

⁴⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian...*, 31

1. Subjek, Objek, dan Lokasi Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah *object, a thing or a person, data's place for inherent research variables, dan issue*.⁴¹ Subjek penelitian biasa/dapat dipanggil sebagai informan yaitu, individu/seseorang yang dapat memberi informasi/keterangan sebuah *fact* atau *opinion*. Subjek penelitian adalah *resource* yang dicari guna menyingkap semua fakta yang ada di tempat penelitian. Jadi peneliti dapat memutuskan subjek penelitian yang sekiranya sanggup untuk memberi jawaban dan menyampaikan data dan informasi yang searah dengan *issue* (masalah) yang diteliti.

Dan kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya adalah subjek penelitian yang peneliti pilih. Alasan peneliti memilih kelompok ini karena memiliki kriteria yang peneliti inginkan. Seperti berdomisili di Surabaya memiliki struktur dan peran yang jelas antar anggotanya.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian ialah *variable* dari titik focus suatu penelitian, dan yang dimaksud subjek

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT.Rineka Cipta,1998), 15
[Type here]

penelitian ialah lokasi dari di mana *variable* melekat.⁴²

Objek penelitian Ilmu Komunikasi dalam hal ini terkait mengenai pola komunikasi kelompok squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di sekitar wilayah dalam Kota Surabaya. Tepatnya di alamat Jl. Baruk Barat IX nomor A79 Pondok Nirwana, Rungkut, Kota Surabaya. Tempat ini dipilih karena merupakan markas atau basecamp (*Gaming House*) dari squad Golden Beast game Mobile Legends.

Selain dari tempat tersebut, ada tempat lain yang peneliti gunakan sebagai tempat untuk mewawancarai serta menggali lebih dalam informasi dari para informan (narasumber), tempat tersebut yaitu Pujasera Angop / Warkop Raja 4 yang beralamatkan di Jl. Raya Medokan Sawah No.I, Gn.Anyar, Kecamatan Gunung Anyar, Kota Surabaya.

Tempat penelitian ini peneliti pilih dikarenakan subjek penelitian yaitu kelompok Squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya, biasanya mengadakan pertemuan maen bareng (mabar) mingguan di lokasi ini.

C. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang berada di penelitian ada dua, yakni jenis data primer dan sekunder.

1. Data Primer

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*

[Type here]

Data primer ialah data didapatkan melalui *main primary resource* atau sumber awal di tempat penelitian.⁴³ *Primary Data* adalah data paling penting suatu penelitian yang dimana adalah data original (tanpa medium lain) yang di himpun oleh peneliti agar dapat memberikan jawaban masalah penelitian.

Data ini dapat didapatkan peneliti dari sumber wawancara/*interview* dengan narasumber, yaitu anggota-anggota kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya yang berkaitan dengan hubungan antara satu sama lain anggota kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya dan akan menunjukkan pola komunikasi kelompok yang searah dengan tujuan penelitian. Yakni *primary data* mengenai pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya dan anggota Kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya adalah subjeknya.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang didapatkan peneliti dari *available resource*. Data sekunder ini sendiri bermaksud agar dapat mensupport data dari data primer. Data ini dihimpun dari beberapa *written sources*, smisalnya contoh , *books*, *journals*, maupun *references from internet*.

Di dalam penelitian, peneliti memakai beberapa *books* dan *journals* untuk

⁴³ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial: Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), 128
[Type here]

menambahkan data yang pembahasannya temanya berkorelasi dengan lingkup penelitian, yakni pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya.

D. Tahap-Tahap Penelitian

Di dalam penelitian, terdapat 3 tahap yang dilaksanakan peneliti diawal melaksanakan pengumpulan data, yakni:⁴⁴

1. Tahap Pra-Lapangan (*Preparation*)

Di tahap ini peneliti harus berupaya merangkai susunan penelitian, menentukan subjek, memutuskan tempat penelitian, menanganikan izin yang diperlukan, serta merangkai komponen penelitian.

Inilah aktivitas-aktivitas yang dilaksanakan peneliti pada tahapan pra-lapangan, yakni:

a. Merangkai Rancangan Penelitian

Perangkaian dari bentuk awal penelitian dilandasi pada sebuah fenomena/masalah, yakni fenomena yang berkelanjutan terjadi dan bisa dipahami dan dikonfirmasi dengan real ketika terjadinya penelitian, lingkup fenomena yang dijadikan penelitian ialah fenomena yang dapat berkaitan dengan aktivitas individu ataupun *organisation*, lalu peneliti harus merangkai

⁴⁴Asep Surayana, <http://www.academia.edu/5977336>, diakses pada 15 Oktober 2018.

[Type here]

bentuk awal penelitian agar mempermudah aktivitas berikutnya seperti *background issue*, *research purpose*, *concept definition*, *research framework*, *research method*, *data collection technique*, *data analysis* dan *data validity technique*.

b. Menentukan Subjek Penelitian

Di dalam penelitian, peneliti menentukan subjek dari penelitian, yakni informan/narasumber memakai *purposive sampling technique*, di mana *technique* ini menentukan narasumber/informan berlandaskan kecocokan dari data yang dibutuhkan dari lingkup penelitian.

Di lingkup penelitian sendiri, peneliti mengajukan title “Pola Komunikasi Kelompok squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya”. Tentu, narasumber yang dipilih peneliti ialah para anggota kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya

c. Menentukan Tempat Penelitian

Cara menentukan tempat penelitian, peneliti wajib memilih tempat yang ada di tempat itu harus tepat sesuai lingkup masalah pada penelitian yang dipilih.

Di dalam penelitian, peneliti mengajukan title “Pola Komunikasi Kelompok squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya”, menurut title tersebut sudah cukup menjelaskan tempat penelitian akan dilaksanakan sama seperti lokasi interaksi tersebut dilaksanakan oleh para member kelompok squad Golden Beast game

[Type here]

Mobile Legends di Surabaya berinteraksi di lokasi tersebut. Dari situlah, tempat ini yang menjadi tempat dari penelitian.

d. Menangani Permohonan izi

Perlu dipahami peneliti diawal melaksanakan penelitian ialah pihak-pihak mana dan siapa-siapa saja yang dapat mengasih perizinan guna pengerjaan penelitian serta syarat-syarat apa saja yang dibutuhkan dalam meminta perizinan.

Di dalam penelitian ini mengurus perizinan dilakukan apabila informan tidak bersedia memberikan informasi dengan suka rela, Oleh karena itu mengurus perizinan pun harus di lakukan. Pada konteks penelitian ini peneliti tidak memerlukan perizinan karena informan (narasumber) tidak mengharuskan peneliti untuk meminta surat izin wawancara.

e. Mempersiapkan Komponen Penelitian

Di dalam penelitian, makna dari komponen penelitian ialah *materials* (bahan) ataupun *tools* (peralatan) yang dipakai guna melancarkan progres dari pengumpulan data yakni dengan teknik pengumpulan data. Disini, peneliti memakai 3 *technique* pengumpulan data, yakni wawancara secara mendalam, peninjauan terlibat (*observation*), serta *primary data documentation*,

Dalam mempersiapkan instrumen penelitian teknik pengumpulan data yang pertama, yaitu wawancara/interview secara mendalam. Peneliti harus menyiapkan

[Type here]

pedoman wawancara. Pedoman wawancara sendiri adalah komponen yang dipakai guna mengarahkan arah wawancara.⁴⁵

Dalam mempersiapkan instrumen penelitian teknik pengumpulan data yang kedua, yaitu pengamatan terlibat (observasi). Peneliti dapat ikut serta dalam kegiatan informan (narasumber), dalam hal ini maen bareng game Mobile Legends

Dalam mempersiapkan instrumen penelitian teknik pengumpulan data yang ketiga, yaitu dokumentasi data primer. Peneliti harus menyiapkan alat dokumentasi guna untuk dapat mendokumentasikan kegiatan selama proses penelitian.

2. Tahapan Pekerjaan Lapang

Tahapan dari pengerjaan lapangan ini terbagi antara 2, yakni :

a. Mengerti lapangan

Peneliti wajib dapat mengerti tempat penelitian seperti mengenali subjek yang menjadi penelitian, searah seperti tema masalah yang diajukan pada penelitian, dari hal tersebut diambil tempat penelitian yang dipakai sebagai *data resources*.

Di penelitian, peneliti wajib memahami sikon sekitar wilayah Kota Surabaya yang dipilih menjadi tempat penelitian dan seperti apa sikon dari narasumbernya supaya bisa

⁴⁵Muhammad Idruss, *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009), 127.

[Type here]

memperoleh data penelitian yang tepat dengan lingkup penelitian.

b. Turun ke lapangan

Setelah memperoleh perizinan guna tergabung ke kelompok interaksi yang diamati, dari sini peneliti dapat memilih partner yang bisa membagikan informasi mengenai perihal kondisi lapangan, jadi diperlukan lahirnya keeratan ikatan diantara peneliti dengan narasumber subjek penelitian.

Di tahapan ini peneliti wajib dapat merajut keakraban dengan member kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya supaya ketika sewaktu penghimpunan data bisa terajut keeratan jadinya tak ada rasa gugup.

3. Tahap Penulisan Laporan (*Data Processing*)

Tahapan ini merupakan tahapan dari keseluruhan data dari penelitian di tempat penelitian tersebut disatukan menjadi satu bentuk laporan. Namun dibutuhkan adanya pengawasan dalam kevalidan data, jadi data yang didapatkan bisa jadi data yang absah dan bisa dites kebetulannya. Untuk mendapatkan kevalidan data yang absah, peneliti wajib memakai data analysis techniques sebelumnya guna memahami keabsahan data.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. *Deep Interview*

[Type here]

Wawancara ialah perbincangan dengan makna tersendiri.⁴⁶ *Deep Interview* sendiri adalah sebuah aktivitas berbicara yang dilaksanakan guna memperoleh informasi dengan *direct* secara *face-to-face* antar *interviewer* dan informan. Di penelitian ini sendiri, interview dilaksanakan dengan pertolongan pedoman wawancara. Pedoman wawancara ialah komponen yang dipakai guna mengarahkan arah wawancara.⁴⁷

Dalam penelitian, wawancara dilaksanakan ke narasumber (informan) yakni member kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya untuk memperoleh informasi tentang pola komunikasi kelompok mereka. Beberapa cara guna mendapatkan informasinya, dapat memakai perekam suara, selanjutnya dituliskan serta dibuat kesimpulannya.

2. Pengamatan Terlibat

Pengamatan terlibat yang bisa disebut *observation* adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati dengan penginderaan secara tepat dan *direct* di tempat penelitian. Pengamatan terlibat pun adalah aktivitas sehari-hari manusia memakai kelima inderanya, mata digunakan untuk alat pertolongan utama, tak hanya pancaindra lain misal *lips, ears, nose* dan *skin*.⁴⁸

⁴⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2008), 186.

⁴⁷ Muhammad Idruss, *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009), 127.

⁴⁸ Muhammad Idruss..., 142.

[Type here]

Di dalam penelitian, peneliti mengawasi dengan seksama di tempat penelitian dan mengikuti pula dalam interaksi yang dilaksanakan narasumber (para anggota kelompok) untuk memahami pola komunikasi kelompok dari anggota-anggota squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya

3. Dokumentasi Data Primer

Dokumentation adalah teknik pengumpulan data berlandaskan penggalian data berbentuk *prints, diaries, books, journals, photographs* dan banyak lainnya yang ada hubungan dari lingkup penelitian.

Di dalam penelitian, sumber data dapat berbentuk *photographs* dan *recorded audio* wawancara dari pedoman wawancara tentang pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya. Hingga terbentuk suatu pola yang dapat dicatat dalam penelitian ini.

F. Teknik Validitas Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data dapat menggunakan Teknik bernama triangulasi, perpanjangan keikutsertaan dan diskusi teman sejawat. Triangulasi tersebut adalah triangulasi dari sumber data. Perpanjangan keikutsertaan bermaksud peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Diskusi dengan teman sejawat yang berprofesi sama dan memiliki kajian sejenis akan dapat membantu dalam memberi masukan dan dapat meningkatkan kualitas hasil penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif ialah usaha yang dilaksanakan melalui cara mengerjakan data,

[Type here]

mengelompokkan data, menyisihkan jadi satuan yang bisa diolah, memadukannya, mencari, dan mendapatkan pola, memperoleh hal signifikan dan apa yang bisa dikaji dan memilih apa yang bisa disampaikan ke orang yang lain.⁴⁹

Data analysis technique yang dipakai di penelitian ialah analisis data kualitatif merujuk *concept* yang dibagikan oleh Miles dan Huberman, yang dimana model analisis data tersebut dinamakan model interaktif. Model Interaktif terdapat 3 hal yang penting, yakni: *data reduction*, *display data*, dan *conclusion drawing and verification*.⁵⁰

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Selesai menghimpun data dan semisal dirasa mencukupi guna bisa diolah dan dianalisa, lalu berikutnya yang bisa dilaksanakan yakni reduksi data. Maksud dari kata reduksi data ialah Langkah-langkah dari penyatuan dan penyamaan semua bentuk data yang didapat menuju 1 bentuk tulis (*script*) yang dianalisa.

Di dalam penelitian, data yang didapatkan dari interview dengan member kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya disatukan dengan data yang didapatkan dari pengamatan mendalam dan foto/audio di tempat penelitian, jadi mendapatkan sebuah bentuk data yang bisa dianalisi.

2. *Display Data* (Penyajian Data)

⁴⁹Muhammad Idruss....., 248.

⁵⁰Muhammad Idruss, *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009), 148.

[Type here]

Penyajian data ialah proses mengelola data separuh menjadi yang telah sama ke bentuk tulis dan telah mempunyai jalur thema yang jelas, lalu tema itu bisa diorganisasikan dan diurutkan ke bentuk yang konkret dan simple.

Di dalam penelitian, peneliti memproses seluruh data yang telah di *reduction* jadi satu bentuk yang telah memiliki alur yang tepat dengan lingkup penelitian, dari ini adalah mengenai pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya.

3. *Conclusion Drawing and Verification* (Pengarikan kesimpulan dan verifikasi)

Kesimpulan/verifikasi yang dimaksud adalah tahapan paling akhir dari proses susunan analisis data kualitatif. Peneliti menjabarkan data yang telah diurutkan dan diorganisasikan, lalu mengungkap data penemuan di penelitian tersebut sesuai lingkup penelitian yang dipelajari dan mendapat kesimpulan dari pengungkapan itu. Kesimpulan bisa divalidasi dan ditajamkan guna mencapai ke kesimpulan akhir dari peristiwa/masalah yang dikaji. Kesimpulan dikonfirmasi saat aktivitas terjadi dan dilaksanakan melalui cara mereview lagi pada dokumentasi dan data di lapangan.

Di dalam penelitian, sesuai diperoleh data temuan penelitian mengenai pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya, selanjutnya data itu dijelaskan dan diambil kesimpulan tentang bagaimana bentuk pola komunikasi kelompok dari anggota tiap kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya.

[Type here]

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subyek Penelitian

1. Profil Squad Golden Beast

a. Mengenal Squad “Golden Beast”

Squad Golden Beast, atau yang secara harfiah dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia sebagai “Binatang Buas Keemasan”. Squad ini terbilang cukup baru dalam dunia persilatan kompetisi game mobile legends tingkat nasional maupun lokal, karena menurut penuturan salah satu anggotanya, squad Golden Beast ini baru terbentuk 2 bulan yang lalu, tepatnya sekitar bulan Maret tahun 2019 ini.

Squad Golden Beast ini sendiri sebenarnya terbentuk dari bubarnya squad lama yang bernama Time Beast, menurut penuturan dari Mas Agung Rizky Prasetyo selaku manager Squad Golden Beast, dulu tim Time Beast ini bubar dikarenakan konflik internal antara anggotanya sendiri, berawal dari masalah kecil hingga menjadi masalah besar.

Sepanjang perjalanan squad Golden Beast ini dari mulai terbentuk dua bulan yang lalu sampai saat ini, sudah mengikuti berbagai turnamen baik yang online maupun offline. Sejauh ini menurut penuturan Mas Bayu selaku anggota lama, squad ini belum pernah mendapat juara namun pernah masuk beberapa kali ke babak semifinal melawan tim-tim yang sudah cukup lama bergelut di dalam kompetisi game mobile legends. Hal ini dirasa cukup wajar, karena squad Golden Beast sendiri umurnya masih muda dan tentu masih dapat mengembangkan potensi yang ada

Squad Golden Beast sendiri memiliki markas atau banyak yang menyebut sebagai *Gaming House*, yang

gunanya untuk berkumpul para anggota dengan bermacam tujuan, seperti latihan tim, membahas strategi, melakukan evaluasi dan sebagainya. Lokasi dari *Gaming House* milik Golden Beast berada di Jl. Baruk Barat IX no. A79 Pondok Nirwana, Rungkut, Surabaya.

Kelompok pemain game mobile legends yang beranggotakan enam orang dari Surabaya ini memiliki tujuan dan keinginan yang sangat tinggi, keenam anggota squad ini ber-visi sama, yakni membawa dan mengharumkan nama Indonesia pada tingkatan internasional dalam ranah kompetisi E-sports game mobile legends.

Kriteria bagi seseorang apabila ingin menjadi anggota dari squad Golden Beast ini tersendiri sebenarnya tidak ada persyaratan yang khusus, seperti harus mencapai rank tinggi seperti *Mythic* bintang sekian, atau memiliki *winrate* (rata-rata kemenangan) sekian persen dari ribuan *match*, tidak pula diharuskan salah satu hero andalannya masuk ke jajaran Top Global Hero di panel *Leaderboard*. Melainkan anggota-anggota squad Golden Beast yang direkrut adalah teman-teman dekat dari lingkungan (*circle*) pergaulan leadernya. Jadi dapat dikatakan, squad Golden Beast belum membuka penerimaan anggota baru selain dari kalangan yang sudah saling mengenal saja.

Squad ini memiliki *schedule* untuk latihan marab (maen bareng) yang bermanfaat untuk memantapkan teknik permainan (*gameplay*) squad dalam pertandingan atau suatu *match* di kompetisi atau turnamen. Jadwal latihan mereka cukup fleksibel dalam artian, saat seperti dibulan puasa ini mereka menyesuaikannya dengan cara memulai latihan sesudah sholat tarawih hingga jam 10 malam atau jika dirasa kurang mungkin bisa lebih lama lagi. Tempat mereka latihan biasanya bertempat di

[Type here]

Gaming House yang berlokasi di sekitar perumahan Pondok Nirwana tersebut.

2. Struktur Squad “Golden Beast” Mobile Legends

Beberapa faktor yang dapat memengaruhi pergerakan kelompok ketika mereka bertumbuh, ialah bentuk susunan kelompok; waktu yang ada dalam kelompok guna mengerjakan persoalan; bersaran kelompok; *behavior* dan *feeling* anggota kelompok dihadapan *duty*, *topic* sesama anggota dan hakikat persoalan.⁵¹

Untuk nama serta peran atau role hero anggota dari squad Golden Beast ialah: Evan sebagai *Offlaner* (bermain dan bertahan dalam satu jalur tetap) dengan role atau peran hero *Fighter-Assassin*, Bayu sebagai *Midlaner* (bermain dominan pada jalur tengah) dengan role atau peran hero *Mage-Assassin*, Arya sebagai *Inisiator* (berperan sebagai komando inisiasi tim) biasanya menggunakan role atau peran hero *Tank-Fighter*, Marzuki sebagai *Pure-Tanker* (berperan untuk melindungi hero-hero tim dalam pertandingan) tentunya role atau hero yang digunakan adalah hero *Tank*, Kinanda atau biasa dipanggil Kinan sebagai *Pure-Mage* (bermain dengan dominan hero yang bertipe *Magic*), dan terakhir ada Dio sebagai *Marksmen Specialist* (bermain dengan tipe hero serangan jarak menengah) adalah seseorang yang dapat menggunakan semua hero dengan tipe *Marksmen*.

Susunan struktur lengkap dari squad Golden Beast divisi mobile legends ini adalah :

⁵¹ Brent D. Ruben DKK. *Komunikasi dan Perilaku Manusia*, (Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 2013), 303
[Type here]

Tabel 1.1

Struktur Squad Golden Beast Divisi Mobile
Legends

Jabatan	Nama / <i>Nickname</i>	Role / Peran
Manager	Agung Rizky Prasetyo	-
Manager	Fadhli	-
Asisten	Sellina	-
Pemain Inti	-	-
Kapten	Arya Trijayadi / <i>Rimuru</i>	<i>Inisiator</i>
Anggota	Dimas Evan Andra Pranoto / <i>Elrond212</i>	<i>Offlaner</i>
Anggota	Bayu Fajar Setiaji Nugroho / <i>Bakaiyu</i>	<i>Midlaner</i>
Anggota	Rizky Firmansyah (Marzuki) / <i>XerXes</i>	<i>Pure-Tanker</i>
Anggota	Kinanda Akmal Rashid / <i>Ameliasha</i>	<i>Carry</i>
Anggota	Dio Fahmi Aldiansyah / <i>Aibo</i>	<i>Marksman Specialist</i>

[Type here]

3. Profil Informan

Informan yang menjadi subjek penelitian ini seluruhnya adalah pemain inti bagian dari squad Golden Beast Divisi Mobile Legends.

- a. Nama Lengkap : Dimas Evan Andra
Pranoto
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Mahasiswa
Umur : 20 Tahun
Status Anggota : Pemain Inti (*Offlaner*)

Dimas Evan Andra Pranoto atau biasa dipanggil Evan dipilih menjadi informan karena dia adalah bagian dari pemain inti dari squad Golden Beast. Mas Evan sendiri masih tercatat sebagai mahasiswa aktif dari kampus UPN Veteran Jatim di Surabaya dengan program studi Hubungan Internasional. Dalam bermain mobile legends Mas Evan ini mengaku sudah bermain kurang lebih hampir 3 tahun. Dengan rank tertinggi yang pernah dicapai *Mythic* dengan jumlah bintang sejumlah 23. Total Hero yang dimiliki pun terhitung banyak yakni 64 Hero. Mas Evan di dalam squad Golden Beast memiliki role atau peran Hero sebagai *Fighter-Assassin*. Dari hal ini biasanya Hero yang dipakai adalah : Leomord, Lapu-Lapu, Lancelot dan Hero yang sanggup sebagai *Offlaner*. Bahkan pertanggal 25 Mei, Hero Leomord milik Mas Evan tercatat sebagai Leomord peringkat ke sembilan daerah Krembangan Surabaya.

- b. Nama Lengkap : Bayu Fajar Setiaji
Nugroho

[Type here]

Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Umur : 20 Tahun
 Status Anggota : Pemain Inti (*Midlaner*)

Bayu Fajar Setiaji Nugroho dengan panggilan akrab Bayu dipilih sebagai informan dalam penelitian ini karena dia termasuk salah satu anggota pemain inti dari squad Golden Beast Divisi Mobile Legends. Mas Bayu ini masih berstatus sebagai mahasiswa aktif STIKOM Surabaya. Pemuda asli Surabaya ini tergabung dalam squad Golden Beast hampir bersamaan dengan terbentuknya squad itu sendiri yakni sekitar bulan maret kemarin. Sedangkan untuk mulai bermain mobile legends sendiri, Mas Bayu berkata dirinya sudah bermain pada Season 2 game Mobile Legends diluncurkan. Dari hal itu, tidak heran Mas Bayu memiliki jumlah total pertandingan pertanggal 27 Mei sebanyak 7837 pertandingan dengan rata-rata kemenangan cukup tinggi sekitar 63,39% . Mas Bayu dalam squad Golden Beast memiliki role / peran Midlaner, dari hal ini daftar hero yang biasa diambil olehnya biasanya bertipe Mage-Assassin seperti : Lunox, Gusion, Selena dan sebagainya. Ketika ditanya Hero favoritnya apa? Ia menjawab Hero favoritnya ialah Selena, dengan total pertandingan sebanyak 411 pertandingan dengan rata-rata kemenangan 76,6% .

c. Nama lengkap : Arya Trijayadi
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Umur : 19 Tahun

[Type here]

Status Anggota : Pemain Inti (*Inisiator*)

Arya Trijayadi, seorang pemuda kelahiran Maluku tepatnya di Halmahera yang sekarang tinggal kos di Surabaya daerah Semolowaru. Mas Arya dipilih menjadi informan penelitian ini karena, ia adalah bagian dari tim Golden Beast yang diteliti oleh peneliti, tepatnya Mas Arya ini bertugas sebagai Kapten tim. Mas Arya masih berstatus sebagai mahasiswa aktif semester 2 di STIKOM Surabaya. Ia mengatakan mulai bermain game Mobile Legends sejak season 4 tahun 2018 kemarin, namun meski begitu rank tertinggi yang pernah dicapai cukup bagus yakni Mythic bintang 23. Dengan memiliki total pertandingan sebanyak hampir 3600 match per tanggal 24 Juni 2019 ini dengan meraih total MVP (Most Valuable Player) atau pemain terbaik dalam setiap match sebanyak 278 kali MVP. Dalam squad Golden Beast sendiri memiliki role / peran sebagai Inisiator dalam pertandingan, dari hal tersebut hero yang paling sering dipakai adalah hero dengan tipe tank atau fighter. Ketika peneliti tanya hero favoritnya dalam perannya sebagai Inisiator itu siapa, Mas Arya menjawab hero Chou sebagai favoritnya, dengan total pertandingan menggunakan hero Chou sebanyak 500 match per tanggal 24 Juni dengan rata-rata kemenangan 53%. Memang rata-rata kemenangan yang dimilikinya kurang bagus, namun untuk mempertahankan winrate tersebut tidaklah mudah.

- d. Nama Lengkap : Kinanda Akmal Rashid
 Jenis Kelamin : Laki-Laki

[Type here]

Pekerjaan : Swasta
 Umur : 20 Tahun
 Status Anggota : Pemain Inti (*Carry*)

Kinanda Akmal Rashid, yang biasanya dipanggil Kinan seorang pemuda berdomisili asli dari Surabaya terpilih sebagai informan dalam penelitian ini sebab Kinan merupakan bagian dari tim inti squad Golden Beast, berstatus sebagai pekerja namun ia sudah memulai bermain Mobile Legends cukup lama, yakni saat Mobile Legends memasuki season ke 5 sekitar akhir tahun 2016 lalu. Rank tertinggi yang pernah Kinan capai *Mythic* bintang 27, ia sendiri ketika bermain bersama (mabar) squad, Kinan bermain sebagai role *Carry* dengan terfokus penggunaan hero *Assassins* dan *Mage*. Total banyaknya pertandingan yang pernah dilakukan Kinanda sejumlah hampir 5500 match dan mendapatkan lebih dari 750 MVP (*Most Valuable Player*) serta mendapatkan title *Legendary* sebanyak 530 lebih. Hero paling sering ia pakai adalah *Irithel* dengan sejumlah match sebanyak 760 pertandingan dengan rata-rata kemenangan 54%. *Username* dalam game Kinanda bernama Ameliasha.

e. Nama Lengkap : Dio Fahmi Aldiansyah
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Pekerjaan : Swasta
 Umur : 19 Tahun
 Status Anggota : Pemain Inti (*Marksman Specialist*)

Dio Fahmi Aldiansyah, biasa dipanggil Dio oleh teman se squadnya, pemuda berumur 19 tahun ini sudah berstatus sebagai pekerja

[Type here]

tepatnya sebagai editor dan fotografer *freelance*. Terpilih sebagai salah satu informan dalam penelitian ini karena Dio merupakan pemain inti dari squad Golden Beast, sebagai pemain dengan role *Marksman Specialist* ketika bermain bersama (mabar) dengan teman-teman squadnya. Rank tertinggi yang pernah dicapai oleh ia adalah *Mythic* bintang 10, cukup rendah dibandingkan rank tertinggi yang pernah teman-temannya lain pernah capai. Ia mengatakan alasannya karena ia sering bermain solo cukup lama. Total pertandingan yang pernah Dio lakukan sebanyak hampir 3800 match dengan rata-rata kemenangan 52%, dari pertandingan sebanyak itu ia mendapatkan predikat 370 kali MVP (*Most Valuable Person*) serta lebih dari 150 kali title *Legendary*. Hero yang paling banyak Dio pakai bernama Hanabi dengan total pertandingan sebanyak hampir 600 match dengan rata-rata kemenangan 55%. *Username* yang Dio gunakan dalam game bernama Aibo.

- f. Nama Lengkap : Rizky Firmansyah
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Pekerjaan : Swasta
 Umur : 23 Tahun
 Status Anggota : Pemain Inti (*Pure-Tanker*)

Rizky Firmansyah, akrab dipanggil sebagai Marzuki dipilih sebagai salah satu dari informan dalam penelitian ini sebab ia adalah pemain inti dari squad Golden Beast. Pemain 23 tahun asli Surabaya ini berstatus sebagai pekerja namun sudah memulai bermain *Mobile Legends*

[Type here]

cukup lama yakni sekitar ketika Mobile Legends memasuki season ke 8 tepatnya di tahun 2018 awal. Rank tertinggi yang pernah Marzuki capai *Mythic* bintang 3 ia juga mengakui dirinya memiliki pencapaian *Highest Star* terendah dari yang dicapai teman-temannya. Alasannya cukup sama dengan Dio, yakni karena sebelum bermain bersama squad ia sering bermain sendirian (solo). Namun ketika bermain bersama (mabar) squad, Marzuki sendiri berperan sebagai pengguna hero dengan role *Pure-Tanker*. Total pertandingan yang pernah ia capai sebanyak hampir 3400 match dengan rata-rata kemenangan (*winrate*) 51% dan mendapatkan predikat hampir 200 kali MVP (*Most Valuable Person*) dengan title *Legendary* sebanyak 60 kali. Hero yang paling Marzuki pakai bernama Grock memiliki role sebagai Tank, dengan sebanyak total pertandingan 560 lebih match dengan rata-rata kemenangan (*winrate*) 54%. Username yang Marzuki gunakan dalam game bernama XerXes.

B. Penyajian Data

Setelah peneliti menyelesaikan tahap-tahap pra lapangan yaitu mengurus perizinan kepada informan dan melakukan konfirmasi serta menyiapkan segala kebutuhan untuk proses observasi dan wawancara. Peneliti lalu melanjutkan melakukan tahap-tahap yaitu mengumpulkan data-data atau informasi dari lapangan dengan cara melakukan wawancara secara mendalam dengan informan. Proses selanjutnya observasi secara langsung di lokasi Basecamp milik Golden Beast untuk melihat secara langsung proses komunikasi dari squad Golden Beast ketika bermain game Mobile Legends.

[Type here]

Sumber data dokumen penelitian didapatkan dari squad Golden Beast divisi Mobile Legends berupa hasil dari wawancara baik secara langsung maupun melalui via aplikasi chatting Whatsapp, serta tangkapan layar dari profil dalam game setiap pemain inti yang dikirimkan kepada peneliti

Data-data yang sudah diperoleh peneliti digunakan untuk menjawab fokus penelitian, dalam penelitian ini mengenai (1) pola komunikasi kelompok Squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya. Dari hasil pengumpulan data-data melalui observasi, wawancara dan dokumen-dokumen, berikut paparan data yang diperoleh:

1. **Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya**

Pola-pola komunikasi kelompok sebenarnya beragam-ragam, namun ada tiga pola populer yang sering di sebutkan di buku-buku referensi yang peneliti baca, seperti pola komunikasi Linear, Sirkular, dan Spiral. Jadi peneliti memfokuskan pada ketiga pola-pola populer tentang komunikasi tersebut. Penggunaan pola-pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya memiliki dua fase, yang berbeda pola komunikasi di setiap fase tersebut, penjabarannya sebagai berikut :

a. **Fase Draft-Pick**

Draft-Pick secara harafiah berarti susunan pengambilan, fase ini terjadi sebelum para pemain memasuki arena permainan, tempat dimana para pemain menyusun strategi dan memilih hero pilihan yang ingin digunakan serta

[Type here]

mengatur strategi bagaimana mereka menggunakan hero-hero tersebut.

Para pemain dari squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya ini sendiri ketika berada pada fase ini cenderung berunding dan berdiskusi dalam rangka pengambilan keputusan, dalam hal ini proses pemilihan Hero untuk tiap-tiap pemain.

Hal ini seperti yang dituturkan oleh semua anggota pemain inti squad Golden Beast game Mobile Legends, misalnya Mas Bayu dengan nickname dalam permainan bernama *Bakaiyu*, yang merupakan informan pertama yang peneliti wawancarai, ia menuturkan.

“Ketika kami pas berada di fase *Draft-Pick* untuk pemilihan hero yang akan digunakan sebelum masuk ke permainan yang sesungguhnya, kami berunding dan berbagi pendapat tentang hero-hero apa saja yang akan kami ambil, karena susunan hero ini merupakan bentuk strategi yang akan diterapkan dalam permainan nantinya, jadi ya, harus kami pikirkan matang-matang”.⁵²

Mas Bayu juga menambahkan.

“Saya selaku pemain dengan role *Midlaner* juga tetap memberikan pendapat mengenai hero apa saja yang saya yakin bisa gunakan untuk memenangkan permainan, karena selaku *Midlaner* peran saya penting untuk

⁵² Wawancara dengan Saudara Bayu Fajar Setiaji Nugroho pada 21 Mei 2019 pukul 15:53 WIB
[Type here]

pergerakan (*Roaming*) dari tim kami. Jika pergerakan saya terhambat, besar kemungkinan permainan tim kami juga tidak bisa berjalan sebagaimana kami mengatur strategi sebelumnya. Jadinya ya harus didiskusikan dengan baik”

Penuturan dari Mas Bayu tersebut juga senada dengan apa yang dikatakan Mas Evan dengan pemain dengan nickname bernama *Elrond212*, kepada peneliti ketika berbincang mengenai hal tersebut.

“Pas *Draft-Pick* sih kita *omongin* dulu mas satu tim, enaknya ambil hero apa aja trus strateginya gimana, kita diskusiin dulu lah pokoknya, meskipun tiap-tiap anggota kita punya pendapat yang beda tapi dari situ lah kita dapat susunan yang terbaik bagi tim”.⁵³

“Nah kalau pick (pemilihan) hero untuk saya sendiri sih, saya juga mengusulkan mas kepada tim baiknya mengambil atau memilih hero apa untuk saya gunakan. Karena peran saya selaku pemain dengan role *Offlaner* cukup riskan, karena *Offlaner* cenderung untuk menjaga sebuah lane sendirian saja.”

Tak hanya dari Mas Bayu dan Mas Evan saja yang mengatakan kalau ketika dalam fase *Draft-Pick* tim Golden Beast ini cenderung berunding serta berdiskusi, Mas Arya dengan

⁵³ Wawancara dengan Saudara Dimas Evan Andra Pranoto pada 21 Mei 2019 pukul 15:58 WIB
[Type here]

nickname dalam game bernama *Rimuru*, selaku kapten tim pun berkata demikian.

“Kalau *Draft-Pick* ya, awalnya aku kayak yang *nyaranin* untuk mengambil hero-hero yang ini, Cuma kita diskusi dulu apa kelebihan-kekurangan dari hero-hero tersebut”.⁵⁴

Mas Arya juga menjelaskan.

“Sebagai kapten tim ya aku harus bijak juga mendengarkan setiap pendapat dari anggota tim yang lain, termasuk pemilihan hero untuk aku sendiri juga kuputuskan setelah mendengar pendapat teman-teman (anggota squad) yang lain serta pertimbangan pribadiku, apakah hero tersebut bisa aku gunakan dengan baik dalam pertandingan.”

Dari hasil wawancara ketiga informan yang peneliti wawancarai tersebut dapat diambil informasi bahwa pola komunikasi yang digunakan oleh squad Golden Beast divisi Mobile Legends di Surabaya ini ketika berada pada mode *Draft-Pick* adalah pola komunikasi Spiral, karena semua anggota tim memiliki pendapat yang mungkin berbeda satu sama lain dan dari hasil perbedaan pendapat tersebut dapat berkembang ke hal yang mungkin tak terduga. Dalam hal ini bisa saja hasil strategi dari *Draft-Pick* tersebut bisa berujung pada kemenangan atau malah bisa menjadi kekalahan squad.

⁵⁴ Wawancara dengan Saudara Arya Trijayadi pada 22 Juni 2019 pukul 15:01 WIB

[Type here]

Itulah peran pentingnya berdiskusi pada mode *Draft-Pick* bagi tiap-tiap squad atau tim yang akan bertanding, dalam mode ini sangat amat diperlukan kejelian dalam menyusun strategi dalam menghadapi lawan. Misalnya susunan hero tertentu dapat efektif melawan susunan hero yang lainnya, bergantung pada bagaimana cara berkomunikasi yang digunakan masing-masing tim atau squad.

b. Fase In-Game

Fase In-Game atau dalam bahasa yang mudah dapat diartikan sebagai fase dimana permainan berlangsung. Ketika di dalam fase ini, para pemain dari 2 squad atau kelompok yang berbeda beradu skill dan strategi satu sama lain. Di fase inilah strategi yang diatur ketika fase *Draft-Pick* diterapkan.

Penerapan strategi yang dipersiapkan ketika fase *Draft-Pick* sebelumnya entah dapat berjalan dengan baik sesuai rencana atau malah sebaliknya, itu bergantung juga pada cara (pola) berkomunikasi strategi tiap-tiap anggota squad.

Misalnya dalam hal ini, squad Golden Beast Surabaya yang peneliti jadikan sebagai sumber data penelitian. Ketika tiap-tiap anggota squad Golden Beast ini berada pada fase In-Game untuk menjalankan strategi pada fase *Draft-Pick* sebelumnya, komando komunikasi biasanya terfokus pada 1 atau 2 individu saja tepatnya berfokus pada komando Mas Arya selaku *Initiator* dan Mas Bayu selaku *Midlaner*.

Mas Arya dan Mas Bayu lah yang mengkomando atau menginisiasi tiap

[Type here]

anggotanya untuk melakukan penyergapan (*ganking*) maupun perang (*war*), karena selaku pemain dengan role *Initiator* dan *Midlaner* kedua orang inilah kunci dari pergerakan (*roaming*) tim squad Golden Beast.

Jadi semisal Mas Bayu dan Mas Arya bergerak ke suatu lane (jalur), rekan mereka yang berada pada lane tersebut akan mengawasi serta siap-siaga untuk menerima arahan atau komando seperti apa yang akan disampaikan oleh kedua orang tersebut.

Contohnya seperti Mas Rizky Firmansyah yang akrab dipanggil dengan Marzuki dengan nickname bernama *XerXes* selaku pemain dengan role *Pure-Tanker* turut memberikan pandangannya mengenai hal ini.

“Iya aku ketika bermain bersama (mabar) squad, aku rolenya *Tank* mas. Untuk menginisiasi *Ganking* atau membuka *War* aku biasanya cenderung ikut komando mas, soalnya aku lebih ke *Tank* yang mengcover (melindungi) tim dari lawan agar hero *Core* tim kita aman tidak di jadikan sasaran *Ganking* lawan”.⁵⁵

Mas Marzuki memberi penjelasan lebih lanjut.

“Kadang aku juga terserah hero *Core* nya mas, kalau hero *Core* nya yakin bisa berhasil nge-*Ganking*, dan mengkomandoi untuk menyerang duluan ya aku tidak segan-segan untuk menginisiasi

⁵⁵ Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Rizky Firmansyah pada 09 Juli 2019

[Type here]

Ganking lawan yang lengah dan memulai *War*".⁵⁶

Selain Mas Marzuki ada juga anggota squad lainnya yakni Mas Dio Fahmi dengan nickname bernama *Aibo*, selaku pemain dengan role *Marksman Specialist* menjelaskan ketika wawancara dengan peneliti.

“(Role) *Marksman* kan termasuk hero *Core* mas, sama kayak *Assasin* atau *Mage* yang merupakan inti dari permainan itu sendiri. *Marksman* bisa inisiatif sendiri kadang juga bisa ngikuti arah permainan (komando). Kalau nge-*Gank* lawan tergantung komando tim juga mas, misal 4 orang pergi untuk *Gank* lawan dan gak perlu dibantu. Ya saya sebagai *Marksman* bisa push tower.”⁵⁷

Mas Dio Fahmi juga menambahkan.

“Kadang iya ngikuti arahan (komando), kalo tim minta bantuan untuk *Gank* ya saya ikut *Gank*. Tapi kalau *Gank* nya bisa berhasil tanpa saya, saya bisa ambil objektif lain seperti push tower atau ambil Lord.”⁵⁸

Dari informasi yang didapatkan melalui wawancara dengan dua orang informan tersebut, kedua nya menyatakan pernyataan setuju mengenai ketika squad mereka sedang

⁵⁶ Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Rizky Firmansyah,..

⁵⁷ Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Dio Fahmi Aldiansyah pada 09 Juli 2019

⁵⁸ Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Dio Fahmi Aldiansyah pada 09 Juli 2019

[Type here]

bertanding dalam fase In-Game, ada satu atau dua orang yang istilahnya menjadi “otak” atau pengatur jalannya strategi squad.

Selain daripada dua orang informan sebelumnya, Mas Marzuki dan Mas Dio Fahmi, peneliti juga mewawancarai satu orang informan lagi yang menjadi bagian dari tim inti squad Golden Beast Divisi Mobile Legends di Surabaya meskipun kadang hanya menjadi cadangan. Orang tersebut bernama asli Kinanda Akmal Rashid selaku pemain dengan role *Carry*, Mas Kinanda yang akrab dipanggil Nanda menjadi informan untuk dapat menegaskan kembali informasi apa yang disampaikan oleh dua orang informan sebelumnya.

Mas Nanda menyampaikan.

“Aku (*rolenya*) menyesuaikan aja sih mas, tapi lebih terfokus sama hero-hero yang bertipe *Assassin* atau *Mage*, dan kadang bermain di *Midlane*. Ya itulah mas, intinya saya bisa saling melengkapi dari kekurangan atau ya mencocokkan kebutuhan yang lain gitulah istilahnya.”⁵⁹

Mengenai rantai arahan atau pesan komando, Mas Nanda menjelaskan panjang lebar bahwa.

“Kalau untuk *ganking* lawan, kita semua mesti lihat kondisi dan *map*. Dan kita harus benar-bener sabar untuk mencari celah dan menunggu musuh melakukan kesalahan (*blunder*). Kalau mereka

⁵⁹ Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Kinanda Akmal Rashid pada 02 Juli 2019

[Type here]

(musuh) melakukan *blunder* atau kesalahan yang cukup terlihat, kita tentu akan masuk (menyerang). Kesempatan *nggak* datang dua kali soalnya, jadi kalau mau *ganking* kita komunikasi dulu dan harus sabar untuk mencari celah. Biasanya saya yang melakukan arahan kapan harus masuk (menyerang) dengan melihat celah-celah kecil terlihat yang dapat kita manfaatkan. Saya berkomunikasi terutama dengan Arya yang jadi *Initiator* untuk melakukan *ganking* ataupun memulai *War* disaat yang saya rasa *timingnya* pas.”⁶⁰

Mas Nanda sendiri biasanya bermain dengan menggantikan posisi Mas Bayu sebagai *Midlaner*, karena itulah komunikasi untuk arahan atau komando yang berjalan pasti berawal dari orang yang mengisi posisi *Midlaner* dan juga posisi *Initiator*. Misalnya ketika awalnya posisi untuk *Midlaner* ditempati oleh Mas Bayu maka rantai arahan atau komando berada di Mas Bayu selaku *Midlaner* saat itu, sebaliknya juga ketika Mas Nanda yang mengisi posisi *Midlaner* maka rantai arahan atau komando ada pada Mas Nanda.

Dari keterangan ketiga informan tersebut untuk informasi mengenai pola komunikasi pada fase In-Game dari squad Golden Beast Divisi Mobile Legends di Surabaya. Dapat peneliti tangkap bahwa pola komunikasi yang digunakan

⁶⁰ Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Kinanda Akmal Rashid pada 02 Juli 2019
[Type here]

adalah Pola Komunikasi Linear atau Pola Komunikasi yang searah.

C. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data)

1. Perspektif Teori

Teori pencapaian kelompok (*Group Achievement Theory*) peneliti gunakan sebagai teori untuk mendeskripsikan hasil penelitian melalui wawancara dan pengamatan secara langsung. Teori pencapaian kelompok ini sangat berkaitan dengan produktivitas kelompok atau upaya-upaya untuk mencapainya melalui masukan dari anggota (*member input*), variabel-variabel perantara (*mediating variabel*), dan keluaran dari kelompok (*group output*).

Masukan atau input yang berasal dari anggota kelompok dapat diidentifikasi sebagai perilaku, interaksi, dan harapan-harapan (*expectation*) yang bersifat individual. Sedangkan variabel-variabel perantara merujuk pada struktur-struktur formal dan struktur peran dari kelompok seperti status, norma, dan tujuan-tujuan kelompok. Dan keluaran dari kelompok ialah pencapaian atau prestasi dari tugas atau tujuan kelompok.

Produktivitas dari suatu kelompok dapat dijelaskan melalui konsekuensi perilaku, interaksi dan harapan-harapan melalui struktur kelompok. Dengan kata lain perilaku, interaksi dan harapan-harapan (*input variables*) mengarah pada struktur formal dan struktur peran (*mediating variabels*) sebaliknya variabel ini mengarah pada produktivitas, semangat dan keterpaduan (*group achievement*).

Dari hasil penelitian, ditemukan data-data berupa adanya dua pola komunikasi berbeda yang digunakan

[Type here]

oleh Squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya sebagai narasumber, yakni :

a. Pola Komunikasi Spiral

Pola atau model komunikasi spiral disebut juga dengan *Model Helical* yang berasal dari kata *helic* yang dikembangkan oleh Frank Dance pada tahun 1967 dan dikenal sebagai Dance's Helix Model. Pola atau model komunikasi ini dapat dikaji sebagai bentuk pengembangan dari model sirkuler dari Osgood dan Schramm. Frank Dance menunjukkan bahwa komunikasi itu sebagai proses dinamis dan bukan sebuah proses yang linear.

Jadi dari sumber buku yang peneliti gunakan sebagai sumber referensi serta beberapa jurnal yang peneliti baca untuk dapat diambil informasi mengenai Pola Komunikasi Spiral. Peneliti memiliki definisi yang berasal dari sumber-sumber tersebut, yakni pola komunikasi spiral merupakan proses komunikasi yang berasal dari pesan atau informasi komunikator kemudian diteruskan ke komunikator yang lain hingga akhirnya terbentuk proses komunikasi yang awalnya dari sebuah topik atau tema pembahasan yang kecil menjadi pembahasan yang lebih besar dan luas.

Dan dalam penelitian ini bentuk pola komunikasi yang terlihat oleh peneliti, dari proses komunikasi yang dilakukan oleh objek penelitian Squad Golden Beast Divisi Mobile

[Type here]

Legends di Surabaya ini ialah pola komunikasi spiral.

Bagaimana peneliti dapat mengambil informasi tentang Squad Golden Beast ini menggunakan Pola Komunikasi Spiral ketika berkomunikasi? Mudah saja, Hal tersebut terlihat sekali oleh peneliti ketika mereka (anggota Squad Golden Beast) berkomunikasi ketika di dalam fase Draft-Pick ketika mengatur strategi untuk dijalankan ketika dalam fase In-Game.

Tiap-tiap anggota dari Squad Golden Beast ini memiliki hak atau nilai yang sama antara satu anggota dengan anggota lainnya. Jadi semua anggota tersebut dapat setara ketika memberikan pendapat atau usulan dalam pengambilan hero di fase Draft-Pick. Hero apa yang dapat efektif dia (anggota Squad Golden Beast) gunakan serta dapat selaras dengan hero akan digunakan oleh anggota yang lain untuk dapat memenangkan pertandingan.

Dari usulan-usulan atau pendapat-pendapat dari tiap-tiap anggota yang berbeda tersebut, akhirnya dapat menghasilkan sebuah strategi, baik strategi dari pengambilan hero tiap-tiap anggota maupun pergerakan (*roaming*) dari tiap-tiap anggota. Yang dimana hasil dari penerapan strategi tersebut entah akan berjalan dengan baik sesuai pengaturan strategi diawal yang dapat memenangkan pertandingan atau sebaliknya penerapan strategi tersebut kurang sesuai ekspektasi sehingga malah menunjukkan

[Type here]

hasil yang kurang memuaskan bagi squad Golden Beast.

Dari poin itulah peneliti mengambil informasi mengenai pola komunikasi yang digunakan oleh Squad Golden Beast adalah pola komunikasi spiral. Yang dimana setiap anggota merupakan komunikator yang menyampaikan pesan kepada komunikator (anggota) yang lainnya dalam bentuk pendapat, sehingga pendapat-pendapat tersebut menjadi strategi yang mengarah kepada hal yang hasil akhirnya tidak dapat diketahui sampai nanti saat pertandingan sudah berakhir.

b. Pola Komunikasi Linear

Untuk mengetahui bagaimana proses pola komunikasi linear berjalan, dapat kita perhatikan proses dari penyebaran pesannya. Biasanya pesannya berjalan hanya satu arah saja, dari pembicara (komunikator) kepada komunikan. Secara mudahnya, komunikan akan menerima respon sesuai dengan stimulus (pesan) yang diterima. Dengan kata lain respon hanya terjadi jika stimulus (pesan) dikirimkan, jika tidak maka tidak akan terjadi respon.

Dari sumber buku yang peneliti gunakan sebagai referensi, peneliti memiliki definisi tersendiri mengenai pola komunikasi linear dalam penelitian ini, yakni pola komunikasi linear merupakan proses komunikasi yang pesannya berasal dari satu atau dua komunikator saja dan diteruskan kepada

[Type here]

komunikasikan untuk meneruskan atau melaksanakan pesan dari si komunikator.

Dan dalam penelitian pola komunikasi kelompok Squad Golden Beast ini ada satu lagi pola komunikasi yang berhasil peneliti temukan sesuai dengan definisi yang peneliti sebutkan, yaitu pola komunikasi linear.

Pola komunikasi ini peneliti temukan ketika mengobrol dan berbincang dengan anggota-anggota dari Squad Golden Beast. Tepatnya ketika mereka berada dalam mode yang disebut Fase In-Game atau bahasa mudahnya Fase Dalam Permainan Berlangsung. Pada fase In-Game adalah fase dimana kedua squad bertarung dengan tujuan utama menghancurkan base (markas) lawan dengan menerapkan strategi yang sebelumnya sudah disusun pada fase Draft-Pick, seperti susunan pengambilan hero ataupun bagaimana pergerakan timnya.

Dalam fase ini rantai komando (pesan komunikasi) berada pada satu atau dua orang saja yang mengarahkan dalam melakukan pergerakan (Roaming) antar satu lane (lajur) kearah lane yang lainnya.

Orang yang memegang komando dalam Squad Golden Beast ketika fase In-Game adalah seorang Midlaner dan Inisiator yaitu Mas Bayu dan Mas Arya. Kedua orang inilah yang mengatur jalannya strategi Squad Golden Beast tentang sebagaimana saat fase Draft-Pick sebelumnya. Misalnya ketika Mas Bayu dan Mas Arya akan menyergap hero lawan di lajur (lane) atas, maka kedua orang

[Type here]

tersebut akan mengkomandoi anggotanya yang berada pada lane tersebut untuk membantu menyergap dan membunuh hero lawan. Atau sebaliknya, ketika timnya sedang berperang (war) dengan lawan dan dirasa mereka akan kewalahan, maka Mas Bayu dan Mas Arya akan meminta anggota-anggotanya untuk terlebih dahulu mundur dan mengatur lagi pergerakan yang akan dilakukan berikutnya.

Dari contoh tersebut terlihat jelas oleh peneliti bahwa awal pesan (stimulus) komunikasi berada pada Mas Bayu dan Mas Arya selaku komunikator dan anggota-anggota lainnya selaku komunikan baru akan melakukan sesuatu jika sudah diberi pesan (stimulus) oleh dua orang tersebut. Inilah yang membuat peneliti yakin bahwa dalam fase Draft-Pick, Squad Golden Beast Divisi Mobile Legends di Surabaya ini memiliki pola komunikasi kelompok yang termasuk pola komunikasi linear.

Dan jika dilihat dari perspektif teori menggunakan teori pencapaian kelompok (*Group Achievement Theory*), teori ini tercakup dalam beberapa faktor, diantara lain:

1) Masukan dari anggota (sumber input)

a) Interaksi

Interaksi atau proses komunikasi yang dilakukan oleh Squad Golden Beast yang terlihat oleh peneliti adalah proses berunding atau

[Type here]

bertukar pendapat antara anggota satu dengan anggota yang lainnya dalam mengatur strategi yang akan dijalankan, dimana hal ini berlangsung ketika mereka (Squad Golden Beast) berada pada mode bernama fase Draft-Pick atau bahasa mudahnya fase pemilihan hero yang akan digunakan dalam pertandingan. Dan ketika pada mode fase In-Game mereka berinteraksi dengan cara menunggu arahan atau pesan komunikasi (stimulus) dari si Midlaner dan Initiator.

b) Hasil Perbuatan (*Performance*)

Penampilan Squad Golden Beast dalam permainan dapat dipengaruhi dari proses komunikasi yang dilakukan sebelum pertandingan dimulai tepatnya pada fase *Draft-Pick*, atau fase pemilihan hero disertai dengan penyusunan strategi yang matang dengan tambahan pendapat-pendapat dari anggota lainnya dapat menjadikan penampilan permainan dari Squad Golden Beast menjadi lebih terencana sesuai dari strategi yang disusun sebelumnya di fase *Draft-Pick*, serta seiring berjalannya permainan proses komunikasi yang baik untuk menjalankan strategi

[Type here]

dapat mempengaruhi *performance* permainan dari squad.

c) Harapan

Ketika *ngobrol* atau berbincang (wawancara) dengan peneliti, tiap-tiap anggota Squad Golden Beast ini memiliki harapan-harapan tersendiri misalnya Mas Arya sang Kapten ingin dapat membawa tim mereka melangkah lebih jauh dalam ekosistem E-Sports permainan Mobile Legends di Indonesia atau Mas Bayu yang ingin menjadi Professional Player, Mas Evan yang ingin mendapatkan titel sebagai salah satu Offlaner terbaik, tapi harapan yang sama dari semua anggota Squad Golden Beast adalah menjadi tim terkuat dalam permainan Mobile Legends di laga tingkat Internasional.

2) Variabel Media (*Mediating Variables*)

a) Struktur Formal

(1) Fungsi (*Function*)

Tiap-tiap anggota memiliki fungsi di masing-masing peran dan tugasnya. Misalnya, Mas Bayu selaku pemain dengan Role sebagai Midlaner; ialah pemain yang berfungsi sebagai salah satu

[Type here]

inti dari permainan, penggerak dari setiap langkah yang diambil oleh tim, salah satu dari dua pemegang rantai komando tim dalam menyerang serta menyergap lawan ataupun komando untuk mundur dan bertahan.: Mas Arya selaku pemain dengan Role sebagai *Initiator*; berfungsi sebagaimana nama rolenya yakni menginisiasi pergerakan tim didampingi oleh Mas Bayu selaku *Midlaner*, pemain yang berfungsi menyergap maupun memulai perang dengan lawan, salah satu pemegang rantai komando selain Mas Bayu, menjaga pemain Midlaner agar aman dari sergapan musuh ataupun hero lain dari tim.: Mas Evan selaku pemain dengan Role *Offlaner*; berfungsi sebagai pemain yang menjaga lane (lajur) sendirian, menghimpit ruang gerak dari hero core lawan, sosok peran yang termasuk “menyangga” tim dalam permainan.: Mas Marzuki selaku pemain dengan Role *Pure-Tanker*; berfungsi sebagai pelindung utama dari hero core tim agar tidak disergap lawan, membuka vision untuk hero core agar waspada terhadap pergerakan lawan.: Mas

[Type here]

Dio Fahmi selaku pemain dengan Role *Marksman-Specialist*; berfungsi sebagai salah satu inti penyerangan dalam tim, hero core yang dapat membawa kemenangan bagi tim.: Mas Kinanda selaku pemain dengan Role *Carry*; berfungsi sebagai pemain cadangan tim yang dapat menggantikan posisi dari Mas Bayu selaku Midlaner dan Mas Dio Fahmi sebagai Marksman-Specialist untuk bermain dalam pertandingan.

(2) Status

Status dari tiap narasumber dari penelitian ini adalah semuanya anggota Squad Golden Beast. Namun status lain yang aktif bagi masing-masing anggota tersebut adalah. Mas Arya berstatus sebagai mahasiswa aktif di STIKOM Surabaya yang sekarang berubah nama menjadi Universitas Dinamika.: Mas Bayu berstatus sebagai mahasiswa aktif di Universitas Dinamika (UNDIKA) yang dulu bernama STIKOM Surabaya.: Mas Evan berstatus sebagai mahasiswa aktif di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.: Mas Kinanda berstatus sebagai

[Type here]

pekerja swasta.: Mas Dio Fahmi berstatus sebagai pekerja swasta.: Mas Marzuki berstatus sebagai pekerja swasta.

b) Struktur Peran

(1) Tanggungjawab (*Responsibility*)

Ketika peneliti berbincang dengan semua narasumber menuturkan kalau tanggungjawab terhadap apapun hasil yang didapatkan oleh ketika pertandingan berakhir, entah itu menang atau kalah. Semua anggota berpikir sama bahwa tanggungjawab tersebut adalah tanggungjawab semua anggota.

(2) Otoritas (*Authority*)

Otoritas tertinggi dari Squad Golden Beast ketika berpartisipasi dalam pertandingan berada pada sang kapten yakni Mas Arya, namun ketika berada pada fase-fase tertentu seperti fase *Draft-Pick* maka semua anggota memiliki hak dan otoritas yang sama. Berbeda lagi ketika fase *In-Game* maka otoritas biasanya berada pada Mas Arya selaku *Inisiator* dan Mas Evan sebagai *Midlaner*.

[Type here]

3) Keluaran (*Output*) Kelompok

a) Produktivitas (*Productivity*)

Produktivitas dari aktivitas Squad Golden Beast ini cukup sering mengikuti kompetisi baik ditingkat lokal, regional maupun nasional. Contohnya, *ISB Student Union Tournaments*, *Indihome Esports League*, *IEL-Wildcard Regional Jatim*, dan turnamen-turnamen lokal yang lainnya.

b) Moril (*Morale*)

Kondisi mental atau disebut juga moril dari Squad Golden Beast sendiri terbilang cukup terjaga, hal itu karena tiap-tiap anggotanya memiliki attitude yang baik, serta dapat menerima kekurangan-kekurangan yang terjadi dari anggota timnya yang lain. Sehingga tak terjadi saling menyalahkan.

c) Kesatuan (*Integrasi*)

Integrasi atau kesatuan dari Squad Golden Beast dapat berjalan dengan utuh, karena tiap anggotanya terbilang dewasa dan memiliki attitude yang baik, terlebih lagi sikap saling menghargai diantara anggota-

[Type here]

anggota dapat merekatkan hubungan diantara mereka.

2. Perspektif Islam

Agama islam menjunjung tinggi tolong-menolong, saling menasehati, tentang hak dan kesabaran, kesetiakawanan, kesamaan derajat, tenggang rasa dan kebersamaan. Ukuran ketinggian derajat manusia dalam pandangan Islam bukan ditentukan oleh nenek moyangnya, kebangsaannya, warna kulit, bahasa, jenis kelamin dan lain sebagainya yang berbau rasialis.

Kualitas dan ketinggian derajat seseorang ditentukan oleh ketakwaannya ditunjukkan oleh prestasi kerjanya yang bermanfaat bagi manusia yang lainnya. Atas dasar ukuran ini, maka dalam Islam semua orang memiliki kesempatan yang sama.. Seseorang yang berprestasi sungguhpun berasal dari kalangan bawah tetap dihargai dan dapat meningkatkan kedudukannya serta mendapat hak-hak sesuai dengan prestasi yang dicapainya.

Dalam hal ini berkomunikasi dari Squad Golden Beast terdapat pola-pola yang dapat terlihat dari perspektif Islam. Di dalam Al-Qur'an terdapat 6 term komunikasi dengan terminologi *qaulan*,⁶¹ yaitu *qaulan sadidan* (perkataan yang benar dan tepat), *qaulan balighan* (perkataan yang sampai tujuan), *qaulan ma'rifan* (perkataan yang baik), *qaulan kariman* (perkataan yang mulia), *qaulan layyinan*

⁶¹ Miftachur Rofiko, *Komunikasi Efektif dalam al-Quran*, (Digilib UIN Sunan Ampel Surabaya : 2017)

[Type here]

(perkataan yang lembut), dan *qaulan masyuran* (perkataan yang ringan).

Dari keenam term komunikasi dalam terminologi qaulan dari Al-Qur'an tersebut peneliti merasa ada satu qaulan yang tepat mendeskripsikan dari pola komunikasi Squad Golden Beast ini, yaitu qaulan balighan (perkataan yang sampai tujuan).

Dalam ayat An-Nisa' Ayat 63.

وَلَيْتِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرَضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا

“Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka, karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan katakanlah kepada mereka Perkataan yang berbekas pada jiwa mereka.”

Namun jika dicermati oleh pakar-pakar sastra, para pakar menekankan tentang makna kata *bhaligan* yang ada pada qaulan ini, terdapat kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi.

Diantaranya:

- a. Tertampungnya seluruh pesan dalam kalimat yang disampaikan
- b. Kalimatnya lugas tetapi tidak pula singkat sehingga mengaburkan inti pesan. Artinya kalimat tersebut cukup tidak berlebih ataupun berkurang.
- c. Kosakata yang merangkai kalimat tidak asing bagi oendengaran dan pengetahuan lawan bicara, mudah diucapkan serta tidak “berat” terdengar.
- d. Kesesuaian kandungan dan gaya bahasa dengan sikap lawan bicara.

[Type here]

e. Kesesuaian dengan tata bahasa.

Dari keseluruhan kriteria-kriteria tersebut, peneliti merasa yakin jika dalam perspektif Islam, pola komunikasi dari Squad Golden Beast dapat dikatakan cukup efektif dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik.



[Type here]

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian berjudul Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Mobile Legends di Surabaya, terdapat dua pola komunikasi yang digunakan oleh Squad Golden Beast, yang pertama adalah pola komunikasi spiral yang squad ini gunakan sebagai cara berkomunikasi mengatur strategi ketika berada pada fase yang disebut sebagai fase Draft-Pick. Pola komunikasi kedua yang peneliti temukan adalah pola komunikasi linear (searah), yang oleh Squad Golden Beast ini gunakan ketika berkomunikasi di dalam fase In-Game atau dapat disebut juga sebagai fase di mana permainan berlangsung.

Dari analisis peneliti tentang hasil penelitian dengan teori pencapaian kelompok (Group Achievement Theory) dapat disimpulkan bahwa dua pola komunikasi yang digunakan oleh Squad Golden Beast dalam berkomunikasi di dua fase yang berbeda berlangsung dengan efektif dan terarah sesuai peran masing-masing anggota kelompok.

B. Rekomendasi

Yang peneliti tekankan disini adalah tema penelitian Pola Komunikasi ini bidangnya masih sangat luas, fokus penelitian ini berada pola komunikasi kelompok yang berhubungan dengan Game (Permainan).

Di Indonesia banyak sekali kelompok-kelompok pemain game, dari sekian banyak nama-nama game yang beredar baik dari yang sangat populer ataupun yang casual. Peneliti berharap agar tema penelitian Pola Komunikasi Kelompok terutama kelompok yang

berhubungan dengan Game dapat terus ada untuk menambah wawasan bahwa game itu bukan sekedar bermain-main saja.

Peneliti juga berharap untuk semua peneliti yang tertarik meneliti tema mengenai Game Mobile Legends dapat juga menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan peneliti dalam penelitian ini berada pada keterkejutan peneliti saat menemukan bahwa ada lebih dari satu pola komunikasi yang digunakan oleh Squad Golden Beast ini secara tanpa sadar. Awalnya peneliti kebingungan untuk menarik informasi tentang 2 pola berbeda untuk berkomunikasi. Namun setelah peneliti analisa lagi lebih jauh disertai membaca beberapa sumber referensi, peneliti akhirnya dapat menemukan hasil akhirnya.

Keterbatasan lain yang peneliti sempat temui adalah cukup susahnya untuk mencari narasumber sebagai sumber data penelitian dengan kriteria yang dikehendaki. Peneliti memiliki kriteria untuk kelompok yang akan dijadikan narasumber penelitian diantaranya adalah kelompok atau squad yang masih baru dan sedang serius berkembang serta yang domisilinya berada di Kota Surabaya.

[Type here]

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2001
- Cangara, Hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015
- Dowshen, Steven. *Cerdas Menjalon Komunikasi dengan Anak*. Yogyakarta: Pionir Media, 2009
- Effendy, Onong Uchjana. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008
- Goldberg, Alvin A. dan Carl E. Larson, *Komunikasi Kelompok*. Jakarta: UI-press, 1985
- Hidayat, Dasrun. *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012
- Idruss, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2008

[Type here]

Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016

Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017

Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008

Rofiko, Miftachur. *Komunikasi Efektif dalam Al-Qur'an*. Surabaya: Digilib UIN Sunan Ampel, 2017

Roudhonah. *Ilmu Komunikasi*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2019

Ruben, Brent D. DKK, *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013

Santosa, Slamet. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara, 1999

Sarwono, Sarlito Wirawan. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1998

Soenarno, Adi. *Learning Process Games Untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007

Sumber Jurnal

Arofah, Kurnia. *Komunikasi Kelompok dan Ekternalisasi Pengetahuan Tacit Dalam Pengambilan Keputusan Organisasi*. Jurnal Ilmu Komunikasi. vol.11, no.1, April: 2013

[Type here]

- Haryanto. *Pola Komunikasi Interaktif antara Pemerintah Daerah dengan Masyarakat berbasis Teknologi Informasi dalam rangka akselerasi Otonomi Daerah*. Jurnal Ilmu Komunikasi, vol.13, no.3, September-Desember: 2015
- Karningtyas, Maria Anggita. *Pola Komunikasi Interpersonal Anak Autis Di Sekolah Autis Fajar Nugraha Yogyakarta*. Jurnal Ilmu Komunikasi. vol.7, no.2, Mei-Agustus: 2009
- Retnowati, Yuni. *Pola Komunikasi OrangTua Tunggal Dalam Membentuk Kemandirian Anak (Kasus Di Kota Yogyakarta)*. Jurnal Ilmu Komunikasi, vol.6, no.3, September-Desember: 2008
- Supratman, Lucy Pujasari. *Pola Komunikasi Organisasi Kepemimpinan Strategis di PT Telkomsel*. Jurnal Ilmu Komunikasi, vol.16, no.1, Januari-April: 2018
- Suryadi, Edy. *Model Komunikasi Efektif bagi Perkembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak*. Jurnal Ilmu Komunikasi, vol.8, no.3, September-Desember: 2010

Sumber Internet

Kompasiana,

<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>

Mobile Legends, Fandom. https://mobile-legends.fandom.com/id/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang_Wikia

[Type here]

Suryana, Asep. http://www.academia.edu/5977336/TAHAP-TAHAPAN_PENELITIAN_KUALITATIF_MATA_KULIAH_ANALISIS_DATA_KUALITATIF . diakses pada 15 Oktober 2018\

Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang , diakses pada 16 Juni 2019

Wikipedia. https://id.wikipedia.org/wiki/Android_Oreo

Sumber Wawancara

Wawancara dengan saudara Bayu Fajar Setiaji Nugroho pada 21 Mei 2019

Wawancara dengan saudara Dimas Evan Andra Pranoto pada 21 Mei 2019

Wawancara dengan saudara Arya Trijayadi pada 22 Juni 2019

Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Rizky Firmansyah

Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Dio Fahmi Aldiansyah

Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Kinanda Akmal Rashid

[Type here]