

Perilaku komunikasi kelompok dan pembagian *role hero player* video Gim Online Mobile Legends (Studi kasus pada squad RAVERYYS di Surakarta)

Naufal Ahmad Dzaky^{1a}, Sidiq Setyawan^{1b}

^a Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

^b 1100180215@student.ums.ac.id, ss122@ums.ac.id

INFO ARTIKEL

Keywords

Squad
Komunikasi Kelompok
Game Online
CMC

ABSTRAK

Game Online Mobile Legends adalah *Game Online* berkonsep 5 VS 5 *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang menuntut kerjasama tim dan komunikasi yang baik untuk memenangkan sebuah pertandingan. Termasuk sekumpulan anak kuliah yang tergabung dalam *squad Game Online Mobile Legends* "RAVERYS", *squad* ini sudah terbentuk sejak lama sehingga sudah banyak lika-liku dalam permainan yang mereka lewati. Tak terkecuali pada pembagian *role hero* dalam setiap anggotanya, yang memerlukan proses untuk mengetahui keahlian dari masing-masing anggota *squad*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi yang terjalin dan pembagian *role hero* dalam *squad*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC), dengan wawancara terstruktur sebagai Teknik pengambilan data dan lima anggota aktif dari *squad* sebagai informan atau sampel. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh mereka yang tergabung dalam *squad* RAVERYYS lebih banyak menggunakan komunikasi verbal yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga *discord* atau lewat fitur *in-game* seperti *chat* dan *voice chat* apabila sedang *online*, tapi mereka juga menggunakan komunikasi non-verbal apabila sinyal sedang jelek yakni dengan menggunakan tanda-tanda dalam *game* seperti *attack* atau *retreat* dan simbol lainnya yang berada didalam *game*. Dalam pembagian *role hero* peneliti menemukan bahwa para anggota *squad* sudah memiliki *role* kesukaannya masing-masing jadi tidak ada perubahan apa-apa dan selalu tetap terutama apabila sedang bermain serius seperti *ranked* atau lomba.

1. Pendahuluan

Video gim online merupakan sebuah permainan yang berbasis jaringan internet yang dapat dimainkan secara multiplayer dan secara realtime (Kusumawardani, 2015). Seiring berjalannya waktu perkembangan video gim online juga ikut berkembang dengan pesat, hal ini dapat dibuktikan dengan mulai banyak variasi-variasi jenis video gim online di Indonesia. Seperti contohnya Action Games, Real Time Strategy, Role Playing Games, Adventure, Real World Simulation, dsb (Prayogo, 2019). Tingginya minat masyarakat terhadap video gim online, ditandai dengan banyaknya pekerjaan yang berhubungan dengan video gim online seperti Youtuber Video gim online dan banyaknya turnamen-turnamen video gim online baik dalam skala lokal maupun hingga turnamen bergengsi antar negara. Pada dasarnya video gim online diciptakan sebagai media hiburan yang digunakan untuk menghilangkan rasa lelah, namun lambat laun banyak anak muda yang menjadikan video gim online sebagai lifestyle.

Dilansir dari laman web medcom.id, menurut lembar fakta yang dikeluarkan oleh ESA (Entertainment Software Association) menyebutkan bahwa mayoritas atau 29% dari gamer diseluruh dunia ternyata berusia 18 hingga 35 tahun, yang merupakan usia dewasa (Utomo, 2016). Pengguna video gim online di Indonesia kebanyakan berasal dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Menurut data yang dilansir oleh We Are Social, jumlah pengguna internet di Indonesia pada Januari 2022 mencapai angka 204,7 Juta.

Salah satu video gim online yang saat ini banyak diminati oleh anak muda adalah Mobile Legends. video gim ini dikembangkan oleh developer asal China dengan genre online MOBA. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) dengan menuntut player untuk saling beradu strategi dan saling mengalahkan dalam battlefield (Prayogo, 2019). Video gim online ini dirancang khusus untuk pengguna smartphone agar dapat menciptakan kesan praktis untuk dimainkan oleh player. Video gim online ini awalnya dirilis di platform android pada 11 Juni 2016, lalu disusul perilisian pada platform iOS di tanggal 9 November 2016. Hingga saat ini video gim online Mobile Legends sudah diunduh sebanyak lebih dari 500 juta kali, pada platform google playstore pada android (diakses pada tanggal 24 Mei 2022).

Konsep Gameplay dari permainan ini adalah dengan terdapat dua tim yang saling beradu strategi serta kekompakan dalam tim untuk saling mengalahkan, kedua tim diharuskan untuk menghancurkan base atau turret milik musuh sembari melindungi atau mempertahankan turret milik tim sendiri untuk mendapatkan sebuah kemenangan. Dalam permainan berjenis MOBA memiliki tiga jalur setapak yang memiliki fungsi sebagai penghubung antara turret yang disebut dengan top untuk bagian atas, middle untuk bagian tengah, dan bottom untuk bagian bawah (Tarsani & Putra, 2019). Pada permainan ini, setiap tim beranggotakan lima player pada awal game diharuskan untuk memilih satu hero dengan berbagai macam role seperti assassin, marksman, mage, tank, dan support yang nantinya akan digunakan dalam battlefield. Dengan gameplay yang simpel untuk dimainkan yakni dengan memencet tombol skill dan menggerakkan virtual analog yang terdapat pada layar smartphone serta durasi per pertandingan yang lebih singkat dibanding dengan video gim online bergenre MOBA lainnya (Ramadani, 2018).

Komunikasi kelompok dalam penelitian ini akan meneliti bagaimana perilaku sebuah kelompok bermain dalam video gim online, perilaku yang dimaksud bisa seperti komunikasi atau pola interaksi yang dilakukan untuk menghasilkan kohesivitas dalam tim atau kelompok agar tercipta suasana harmonis dalam kelompok sehingga tujuan bersama dapat tercapai.

Pande & Marheni, (2015) menggarisbawahi bahwa Video gim online dan Komunikasi adalah kedua hal yang saling berhubungan. Contohnya adalah salah satu fitur yang terdapat dalam game ini yakni chat dan voice chat. Dengan adanya kedua fitur tersebut saat in-game dapat menunjang komunikasi yang dilakukan antar pemain dalam tim menjadi sangat mudah karena memungkinkan player berkomunikasi dimana saja. Komunikasi yang efektif dan baik yang dilakukan dengan memanfaatkan fitur chat dan voice chat akan menghasilkan tim atau squad yang solid dan kompak, apabila sudah terbentuk tim yang solid dan kompak maka akan dengan mudah membawa sebuah tim dalam menuju kemenangan.

Apabila dirasa sebuah squad sudah memiliki kekompakan biasanya anggota dalam squad akan merasa lebih tertantang lagi untuk melampaui batasan mereka, biasanya diawali dengan mengikuti turnamen-turnamen lokal kecil yang diadakan disekitar mereka untuk mengetes sejauh mana kekompakan dalam tim. Sebuah squad yang berani untuk mengikuti dalam turnamen pasti sudah memiliki persiapan yang matang, diantaranya seperti latihan, menyusun strategi, serta pemilihan role hero. Latihan tersebut tidak hanya untuk mengasah skill saja tapi juga untuk memperkuat kekompakan dalam tim (Pratama, 2021).

Seringnya interaksi dan komunikasi yang terjadi pada antar anggota dalam squad, lambat laun akan membentuk sebuah ikatan yang membuat rasa saling membutuhkan dalam tim. ikatan yang dimaksud adalah sebuah ikatan atau chemistry antar anggota squad yang terbentuk karena adanya interaksi komunikasi yang intens dalam sebuah permainan. Sebuah chemistry dalam tim akan membuat komunikasi dalam tim menjadi lancar karena kita dapat mengetahui apa yang dibutuhkan teman satu tim kita tanpa perlu lagi menunggu aba-aba. Contohnya apabila terdapat teman satu tim yang terkena ganking dari tim musuh maka anggota tim lainnya akan langsung dengan cepat untuk melakukan back up (Lay & Osman, 2018).

Subyek dalam penelitian ini adalah squad RAVERYYS yang terbentuk sejak tahun 2019 silam. Alasan peneliti memilih squad RAVERYYS sebagai subyek dari penelitian karena peneliti melihat squad ini memiliki banyak potensi untuk berkembang lagi, karena seringnya interaksi serta komunikasi yang terjadi dalam squad walaupun role hero yang dikuasai tiap anggota squad berbeda namun hal tersebut justru membuat squad tersebut saling melengkapi. Peneliti tertarik melakukan penelitian komunikasi dalam grup atau kelompok dikarenakan peneliti ingin menunjukkan kepada khalayak bagaimana proses komunikasi yang terjadi dalam sebuah tim pada permainan tersebut sehingga dapat terbentuk sebuah kekompakan dalam tim, serta apa saja faktor yang mempengaruhi performa tim dalam sebuah permainan. Sedangkan penentuan video gim online Mobile Legends sebagai obyek dari penelitian adalah video gim ini yang merupakan video gim yang mengandalkan komunikasi, bentuk komunikasi dalam video gim yang dimaksud adalah komunikasi kelompok yang terjalin antar pemain dalam sebuah tim.

Komunikasi yang terjalin secara terus menerus antara anggota kelompok akan menimbulkan sebuah ikatan dalam sebuah permainan, mungkin pemain dalam video gim tersebut akan merasa nyaman dan senang saat berkomunikasi menggunakan fitur chat atau voice chat dalam tim sehingga hal tersebut akan menciptakan kedekatan dan keakraban antar pemain dalam tim (Valentina & Purnama Sari, 2018). Hal ini disebabkan karena ikatan yang terjadi dalam video gim online berjenis ini berbeda dengan ikatan online yang biasanya terbentuk dalam media sosial lainnya yang lebih memungkinkan untuk menghasilkan interaksi yang sangat sering dengan pengalaman yang mengesankan (Heng et al., 2021).

Dari pemaparan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengangkat permasalahan: Bagaimana perilaku komunikasi kelompok dan pemilihan role hero yang berlangsung pada squad RAVERYYS dalam video gim online Mobile Legends? dan penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perilaku komunikasi kelompok dan pemilihan role hero dalam video gim online Mobile Legends pada squad RAVERYYS.

2. Metodologi

2.1. Pendekatan penelitian

Penelitian ini ditulis dengan pendekatan deskriptif kualitatif, karena pendekatan ini akan menjelaskan tentang temuan pada penelitian ini. Penggunaan pendekatan kualitatif didasari karena penelitiannya yang bersifat ilmiah (Sugiyono, 2015). Isi dari penelitian ini nantinya akan mengetahui perilaku komunikasi kelompok dan pembagian *role hero player* video gim online *Mobile Legends*. Beda halnya dengan penelitian kuantitatif yang menyajikan hasil yang didapat melalui proses perhitungan atau statistika, bentuk penelitian kualitatif cenderung mendeskripsikan suatu kejadian dalam sudut pandang peneliti. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah konstruktivisme, karena paradigma ini berusaha untuk melihat dan memaknai sebuah peristiwa sosial.

2.2. Pengumpulan Data

Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling yakni dengan memberi kriteria khusus kepada calon sampel. Kriteria khusus yang dimaksud disini yang pasti calon sampel haruslah merupakan anggota dari squad RAVERYYS, dan aktif memainkan video gim online Mobile Legends selama tiga bulan terakhir.

Teknik pengumpulan data dengan melakukan sebuah wawancara terstruktur kepada anggota squad RAVERYYS yang memenuhi kriteria sebagai sampel. Wawancara akan dilakukan secara langsung dengan sampel yang memenuhi kriteria.

3. Teori

Computer Mediated Communication (CMC)

Penelitian ini menggunakan teori *Computer Mediated Communication* atau biasa disingkat sebagai teori CMC. Teori CMC sangat relevan dengan penelitian ini karena penelitian ini akan membahas tentang komunikasi dan pemilihan *role hero* dalam sebuah *squad game online Mobile Legends* RAVERYYS yang ditunjang oleh fitur *chat* dan *voice chat* dalam permainan.

Pada dasarnya teori ini muncul karena adanya era globalisasi, CMC merupakan komunikasi berbasis media komputer yang dilakukan oleh dua orang atau lebih (Andrianto & Ismail, 2022). Dengan adanya teori ini dapat membuat manusia lebih mudah dalam berkomunikasi tanpa harus berhadapan secara langsung (Arnus, 2015).

Contoh CMC dalam pemanfaatan sebuah teknologi bisa berupa penggunaan aplikasi *discord* atau sebuah chat room dan fitur sejenisnya yang memang disediakan oleh aplikasi bawaan untuk memfasilitasi pengguna. Dalam penelitian kali ini peneliti akan menggunakan CMC dari fasilitas *chat room* dan *voice chat* yang telah difasilitasi oleh developer gim *online Mobile Legends*. Fitur *chat room* merupakan sarana yang difasilitasi oleh developer dari gim *online Mobile Legends* untuk memungkinkan pengguna dalam game berkomunikasi tanpa harus menggunakan aplikasi tambahan lain seperti *discord*, dan memungkinkan *player* untuk berinteraksi dengan *player* yang lain tanpa harus bertemu (Wijaya & Paramita, 2019).

4. Temuan dan Pembahasan

Fokus pada penelitian ini adalah pada perilaku komunikasi kelompok yang ditunjang oleh fitur chat dan voice chat dalam game sebagai CMC. Dalam pengambilan data, peneliti menemukan adanya perilaku komunikasi kelompok dan pembagian role hero yang ditunjang oleh CMC.

Table 1. Informasi Sampel

Nama	Usia
Rian	21
Khoirul	21
Doni	21
Herjun	21
Budi	21

Komunikasi kelompok adalah salah satu dari berbagai jenis komunikasi yang terjadi karena adanya sekumpulan orang dengan hobi dan tujuan yang sama. Konsep dari komunikasi kelompok dapat diterapkan pada berbagai hal seperti pada sebuah tim dalam video gim online. Dengan adanya komunikasi kelompok pada tim dalam video gim online akan membuat permainan semakin kompetitif dan seru karena pesan yang dipertukarkan oleh antar pemain dalam tim akan jauh lebih lengkap dan kompleks.

Dalam video gim online *Mobile Legends*, komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat krusial, karena komunikasi yang lancar dan baik dalam sebuah kelompok akan membuat kelompok tersebut juga lebih mudah untuk mencapai kemenangan (Wicaksana & Nasvian, 2022). Selain skill, dalam permainan *Mobile Legends* juga sangat diperlukan kemampuan berkomunikasi yang handal dan penerapan strategi yang tepat. Karena permainan ini merupakan permainan tim 5 vs 5 yang mengandalkan kekompakan apabila dalam tim tidak ada kekompakan maka akan menghambat permainan dalam *battlefield*, hal tersebut mempengaruhi motivasi bermain dari anggota squad RAVERYYS.

Komunikasi dalam game digunakan untuk kepentingan menyusun strategi saat pertandingan sedang berlangsung, seperti persiapan team war melawan musuh. Pada saat team war segala aspek haruslah diperhitungkan dengan teliti, misal seperti apakah musuh sudah mengeluarkan skill atau belum dan pesan tersebut harus disampaikan kepada rekan dalam tim agar lebih pede dan tenang, karena keberhasilan team war juga mempengaruhi hasil dari pertandingan.



Fig. 1. Salah satu hasil pertandingan *squad* RAVERYYS

Squad RAVERYYS memiliki dua variasi dalam melakukan mabar atau main bareng, yakni mabar online dan mabar offline. Perbedaan variasi dalam melakukan mabar, maka membuat perbedaan pula gaya berkomunikasi yang dilakukan oleh anggota *squad*. Apabila sedang mabar online peran CMC akan sangat krusial karena mereka akan memberikan sinyal atau pesan melalui fitur quick chat, chat, dan voice chat dalam battlefield. Sedangkan kalau mabar offline atau secara tatap muka mereka akan cenderung lebih interaktif dengan bertukar pesan secara langsung.

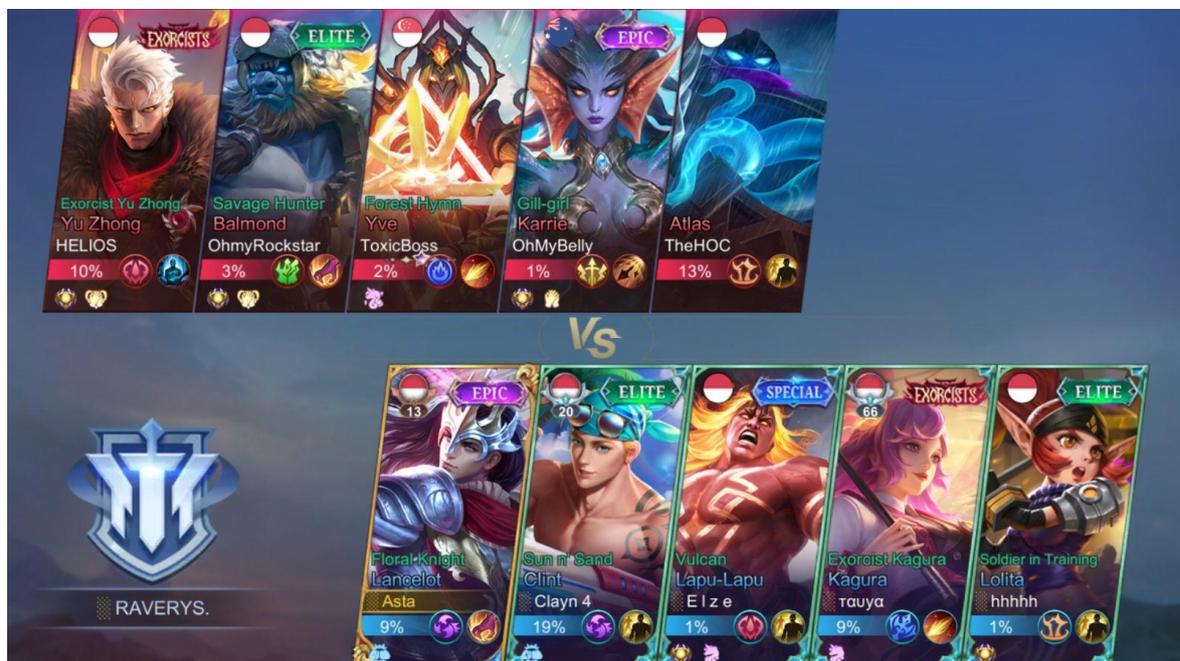


Fig. 1. Gambar *squad* RAVERYYS saat sedang mabar *full team*

Setiap kelompok memiliki culture mereka masing-masing, termasuk culture atau budaya dalam melakukan komunikasi. Seperti contohnya bermacam simbol yang mungkin hanya dipahami oleh anggota kelompok tersebut saja, simbol tersebut bisa berupa verbal maupun nonverbal dan berguna untuk mempermudah komunikasi antar anggota kelompok. Begitu pula halnya dengan *squad* RAVERYYS, mereka memiliki kode khusus yang digunakan dalam battlefield untuk mempermudah

komunikasi. Kode tersebut seperti NR yang berarti No Retri, NU yang berarti No Ultimate, NF yang berarti No Flicker, dan All In yang berarti semua musuh sudah mengeluarkan semua skill ultimate.

Tetapi tidak semua pesan yang disampaikan pada sebuah percakapan atau komunikasi berhasil tersampaikan dengan lancar, ada kalanya juga pesan yang disampaikan mengalami hambatan. Hambatan merupakan hal yang wajar dalam sebuah komunikasi, tetapi apabila dibiarkan terus menerus akan mengganggu proses pertukaran pesan dan bahkan bisa menimbulkan pertikaian. Tidak terkecuali pada anggota squad RAVERYYS, mereka juga tidak jarang menemui berbagai hambatan komunikasi pada saat mereka akan bermain video gim online Mobile Legends. Hambatan tersebut biasanya karena adanya konflik antar anggota yang terjadi, atau yang paling sering yakni berupa hambatan yang mengganggu CMC yakni hambatan sinyal. Kalau sedang susah sinyal maka permainan akan sangat terganggu, bukan hanya delay yang terjadi pada pesan yang dikirim maupun diterima tetapi juga pada gameplay juga yang akan terasa patah-patah.

Sedangkan untuk pembagian role hero antar anggota dilakukan saat draftpick sebelum memasuki battlefield. Tidak ada yang istimewa dalam pembagian role hero karena setiap player akan menggunakan role favoritnya masing-masing yang telah ditentukan sejak awal.

Dalam squad RAVERYYS ada salah satu anggota yang berperan sebagai drafter, seorang drafter memiliki andil yang sangat tinggi dalam pemilihan hero sebelum pertandingan dimulai. Misalnya apabila musuh memilih hero A, disini peran drafter akan memberi saran hero yang harus dipilih oleh rekannya guna menangkal hero A tadi yang telah dipilih oleh musuh.

5. Penutup

Dari penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa peran CMC dalam game online Mobile Legends ini sangatlah penting karena CMC menunjang kebutuhan komunikasi yang diperlukan oleh squad RAVERYYS untuk memenangkan sebuah pertandingan. Dengan adanya CMC anggota squad RAVERYYS tidak perlu berada dalam satu ruangan untuk melakukan mabar. Meskipun demikian, CMC juga memiliki kekurangan terlebih lagi apabila sinyal sedang jelek hal tersebut sangat mengganggu anggota squad RAVERYYS saat dalam pertandingan, karena membuat pesan yang disampaikan maupun diterima menjadi delay dan membuat gameplay menjadi patah-patah atau biasa disebut framing.

Dalam pembagian role hero untuk anggota squad RAVERYYS, mereka memiliki aturan yang tetap. Artinya tidak dapat di nego dan tidak dapat diubah, hal tersebut ditujukan dengan tujuan agar strategi dalam battlefield yang telah disusun lebih mudah diterapkan karena setiap anggota sudah memiliki role hero yang tetap dan sudah paham perannya masing-masing.

Dalam penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal subyek penelitian, yakni squad RAVERYYS adalah squad yang beranggotakan anak muda yang memiliki tujuan bermain game untuk hiburan. Maka dari itu peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan subyek squad game yang semi-pro atau bahkan pro e-sports.

Referensi

- Arnus, S. H. (2015). Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275–289. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/view/744/680>
- Heng, S., Zhao, H., & Wang, M. (2021). In-game Social Interaction and Gaming Disorder: A Perspective From Online Social Capital. *Frontiers in Psychiatry*, 11(February), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.468115>
- Kusumawardani, S. P. (2015). *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*.
- Lay, A.-N., & Osman, K. (2018). *Developing 21st Century Chemistry Learning through Designing Digital Games*.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 KUTA Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.

-
- Pratama, B. N. (2021). *Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya*. Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Prayogo, A. (2019). *Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018 / 2019 Skripsi*. IAIN Purwokerto.
- Ramadani, M. I. F. (2018). *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarsani, & Putra, R. H. E. (2019). *PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME ONLINE*.
- Utomo, R. M. (2016). *Rata-Rata Usia Gamer adalah 35 Tahun, Bukan Anak-Anak*. Www.Medcom.Id.
<https://www.medcom.id/teknologi/game/VNnxzQEk-rata-rata-usia-gamer-adalah-35-tahun-bukan-anak-anak>
- Wicaksana, F. A., & Nasvian, M. F. (2022). *KOMUNIKASI, KOORDINASI, DAN KERJASAMA DALAM GAME KOMPETITIF MOBILE LEGEND*.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. 3.