

**Relasi Kuasa Pada Game Online Mobile Legends
Team UII Esport Community**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh :

**Muhammad Dzikry Maulana Kasim
20321068**

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**Relasi Kuasa Pada Game Online Mobile Legends
Team UII Esport Community**



Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan di
pertahankan dihadapan tim penguji skripsi

Tanggal, 26 Agustus 2024
Dosen Pembimbing Skripsi,

Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A.
NIDN 0509118601

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

Relasi Kuasa Pada Game Online Mobile Legends
Team UII Esport Community

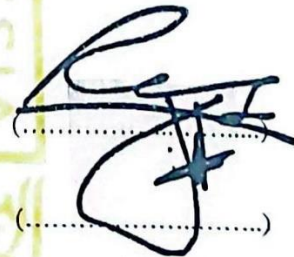
Disusun oleh:

MUHAMMAD DZIKRY MAULANA KASIM
20321068

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia
Tanggal, 24 Oktober 2024

Dewan Penguji:

1. Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A.
NIDN 0509118601
2. Anggi Arif Fudin Setiadi, S.I.Kom., M.I.Kom
NIDN 0511119003



(.....)

(.....)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia



[Signature]

Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D

NIDN 0506038201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmannirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Muhammad Dzikry Maulana Kasim
Nomor mahasiswa : 20321068
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Relasi Kuasa Pada Game Online Mobile Legends
Team UII Esport Community

Melalui Surat ini saya menyatakan bahwa :

1. Selama menyusun skripsi ini tidak melakukan pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang di tetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Dzikry Maulana Kasim
20321068

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia dan Rahmat-Nya, tak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul "Relasi Kuasa Pada Game Online Team UII Esport Community" skripsi ini diajukan memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar sarjana dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Selanjutnya, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing dan memberikan arahan serta informasi yang berguna. Ucapan terima kasih tersebut penulis tujukan kepada:

1. Bapak Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Phd selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
2. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom, MA. selaku dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan saran selama melakukan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A. selaku dosen pembimbing akademik.
4. Bapak dan ibu dosen serta karyawan dan staff Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan pendalaman ilmu kepada penulis.
5. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan serta jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk penyempurnaan

skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi pihak-pihak yang membutuhkannya.

Aamiin

Wassalamualikum Wr. Wb

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Muhammad Dzikry Maulana Kasim

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak akan membebani mereka melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah:5-6)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat serta karunia pertolongan-Nya selama penulis menyusun skripsi
2. Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi contoh bagi penulis
3. Cinta pertama dan pintu surgaku, Mama Yusmarni. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat serta doa yang diberikan selama ini. Mama menjadi sosok penguat dan pengingat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempatku pulang, Ma.
4. Panutanku, Ayahanda Indra Listanto. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau yang sudah mendidik, memberikan semangat dan motivasi kepada penulis
5. Ketiga Adikku tersayang, Talitha Salsabila Dzikra, Ashabul Kahfi dan Abdullah azzam. Terima kasih sudah menjadi adik yang penurut dan pengertian, terima kasih ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuh dan berkembanglah menjadi versi yang paling hebat adik-adikku.

6. Keluarga besar peneliti. Musa, almh Rawani, alm Khairul Chandra, Ridho Rinaldo, Ema Suryani, M Jamil. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang senantiasa memberikan perhatian, kasih sayang dan dukungan kepada penulis.
7. Kepada pemilik nim 122190010. Terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, doa yang senantiasa dilangitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan, Bima Yudha Wicaksono, M Raid Naufal, Rifki Ahmad Fadil Siregar, Muhammad Fikri M Basri. Peneliti mengucapkan terima kasih yang senantiasa kebersamai ketika masa perkuliahan, terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik.
9. Teman-teman narasumber yang bersedia meluangkan waktu dan kontribusi dalam penelitian ini, Duta Lazuardi Salim, Naufal Okta, Muhammad Novid, Aditya Akbar dan Raihan Yusuf Fauzi.
10. Kepada semua rekan mahasiswa Ilmu Komunikasi yang telah berjuang bersama dalam penyelesaian studi
11. Kepada teman-teman Kos Putra Wisma Artha. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih sudah menjadi teman yang baik dan saling mengingatkan dan saling membantu ketika masa perkuliahan.
12. Grup Semseter 7 Jaya-Jaya Ilmu Komunikasi. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih sudah menjadi partner dan teman kelompok ketika masa perkuliahan. Terima kasih sudah menjadi teman masa kuliah yang sangat bisa di andalkan.
13. Kepada semua orang yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
14. Dan yang terakhir terima kasih kepada diriku sendiri yang sudah mampu berjuang dan bertahan sejauh ini, *proud of myself*.

Penulisan skripsi ini tidak akan berjalan lancar jika bukan karena dukungan mereka semua. Kebaikan yang kita terima dari pihak-pihak yang bersangkutan

membantu jalannya penyusunan skripsi ini semoga Allah SWT membalas lebih besar dan berkah kepada mereka. peneliti menyadari dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan serta jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini memberikan manfaat terhadap pengembangan ilmu dan semua pihak yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Muhammad Dzikry Maulana Kasim

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. TUJUAN PENELITIAN	5
D. MANFAAT PENELITIAN	5
E. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
1. PENELITIAN TERDAHULU.....	6
F. KERANGKA TEORI.....	9
1. Otoritas.....	9
2. Game Online	12
3. CMC (Communication Mediated Computer).....	14
4. Komunitas Virtual.....	16
5. Proses Komunikasi	20
6. Pola Komunikasi.....	22
G. Metodologi Penelitian	24
BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	29
A. GAME ONLINE MOBILE LEGENDS.....	29
B. GAMEPLAY DAN MODE GAME ONLINE MOBILE LEGENDS	30
BAB III TEMUAN DATA	44
A. Game 1 : 13 Mei 2024 Tipe Game : Ranked.....	44

B.	Game 2: 13 Mei 2021 Tipe Game: Ranked.....	51
C.	Game 3: 12 Mei Tipe Game : Ranked.....	56
BAB IV PEMBAHASAN		62
A.	Game Online Mobile Legends.....	62
B.	CMC dalam <i>game online</i> Mobile Legends.....	63
C.	Komunitas Virtual	67
D.	Otoritas Kekuasaan di dalam game online Mobile Legends	72
E.	Tipe Otoritas didalam Game Online Mobile Legends	76
BAB V		80
PENUTUP		80
A.	Kesimpulan.....	80
B.	Keterbatasan Penelitian	81
C.	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Profil Akun.....	29
Gambar 2.2 Lobby Game.....	29
Gambar 2.3 Draft Pick Rank.....	33
Gambar 2. 4 Perolehan Point Rank.....	33
Gambar 2. 5 Gambar Draft Pick Classic.....	39
Gambar 2. 6 Gambar Hasil Akhir Classic.....	39
Gambar 2. 7 Draft Pick Brawl.....	40
Gambar 2. 8 Tampilan In Game Mode Brawl	40
Gambar 2. 9 Lobby Game Magic Chess	41
Gambar 2. 10 Draft Pick Magic Chess.....	41
Gambar 2. 11 Game Play Magic Chess	41
Gambar 2. 12 Lobby Mode Contest.....	42
Gambar 2. 13 Tampilan Mode VS A.I.....	43
Gambar 2. 14 Game Play 1	45
Gambar 2. 15 Game Play 2	46
Gambar 2. 16 Pesan Tertulis	65
Gambar 2. 17 Vocal Communication	65
Gambar 2. 18 Non verbal communication.....	66

ABSTRAK

Kasim, Muhammad Dzikry Maulana. 20321068. Relasi Kuasa Pada Game Online Mobile Legends Team UII Esport Community. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2024

Meningkatnya minat terhadap *game online* saat ini telah memicu munculnya kompetisi di antara berbagai *game online* seperti *game* Mobile Legends. Mobile Legends merupakan permainan yang membutuhkan strategi dan kerja sama tim untuk mencapai kemenangan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana proses relasi kuasa yang terjadi pada *game online* Mobile Legends. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melakukan pengambilan data secara observasi dan wawancara partisipasi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa proses komunikasi dalam komunitas virtual *game online Mobile Legends* terjadi melalui beberapa tahapan. Pertama, seorang komunikator menyusun pesan melalui proses encoding, baik secara verbal maupun nonverbal. Setelah pesan disampaikan, penerima atau komunikan melakukan decoding yang menghasilkan reaksi dan umpan balik. Dalam proses komunikasi ini, setiap individu bersaing untuk menjadi komunikator dominan, yang posisinya akhirnya ditentukan dan disepakati oleh anggota tim. Untuk menjadi komunikator dominan, seorang pemain perlu memiliki poin MMR Hero dan Rank yang tinggi agar dihormati. Namun, hal ini bukanlah satu-satunya ukuran bagi komunikan. Ada faktor lain yang dapat membangun kepercayaan pemain terhadap komunikator, seperti kemampuan mempengaruhi orang lain, keterampilan komunikasi yang baik, serta keterampilan bermain yang unggul dalam pertandingan. Faktor-faktor ini memberikan kekuasaan kepada komunikator dominan, yang dikenal sebagai otoritas kharismatik.

Kata kunci : Otoritas kekuasaan, game online Mobile Legends

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Kemajuan teknologi membuat banyak perubahan di bidang kehidupan dan membuat kemudahan kita untuk melakukan segala sesuatu dengan mudah dan cepat. Teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk penelitian dan pengumpulan informasi, serta untuk hiburan seperti bermain game online. Era saat ini sudah begitu sangat maju dengan dibuktikan cara game online tersebut dapat dimainkan oleh pengguna di ruang-waktu yang berbeda serta mereka juga dapat berinteraksi di dunia virtual.

Game online yaitu setiap permainan yang dimainkan oleh banyak orang yang dimana seorang pemain membutuhkan peralatan yang dibutuhkan untuk terhubung ke jaringan internet. Jenis *game online* diketahui bermacam-macam bentuknya tetapi yang paling populer adalah PUBG (*Player Unknown Battle Ground*), AOV (*Arena of Valor*), Free Fire, Valorant, dan Mobile Legend: Bang-Bang. Mayoritas dari *game online* tersebut dimainkan secara berkelompok. Game MOBA seperti Mobile Legends: Bang-Bang memiliki peraturan untuk dimainkan sebanyak lima orang dalam satu team dan begitu juga team lawan.

Salah satu game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang paling populer adalah Mobile Legend: Bang-Bang, kemudian game tersebut adalah salah satu game yang paling banyak diminati dan dimainkan di antara game yang lain di Asia, Game MOBA Mobile Legend: Bang-Bang ini berbeda dengan MOBA lainnya. Mobile Legend: Bang-Bang dimainkan di *handphone* dan dapat diunduh di aplikasi Playstore maupun IOS secara gratis. Game Mobile Legend: Bang-Bang ini dikembangkan dan diterbitkan pada tahun 2016 oleh Moonton. Moonton tersebut adalah salah satu anak perusahaan dari ByteDance. Pada saat mengembangkan game *Mobile Legend: Bang-Bang* ini Moonton juga dibantu oleh developer game

Shanghai Mulong Network dan Technology Co, Ltd berkat kerjasama tersebut terbitlah game *Mobile Legend: Bang-Bang* ini.

Menurut situs katadata.co, game online Mobile Legends menjadi game ketiga yang paling banyak diunduh di PlayStore pada tahun 2021. Secara keseluruhan, game tersebut dilaporkan telah diunduh lebih dari 100 juta kali. Diketahui bahwa game ini dapat membuat ketagihan bagi pemain yang setia padanya. di mana peserta bersedia menghabiskan waktu berjam-jam bahkan sampai berhari-hari untuk memainkan game Mobile Legend: Bang-Bang. Tujuannya hanya untuk mencapai target ranking tertinggi yang dimulai dari rank terbawah yaitu Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mythic dan yang tertinggi yaitu Mythical Glory

Menurut Media Indonesia, ada 34 juta pemain game online Mobile Legends aktif di Indonesia per Agustus 2021. Ada 90 juta pemain Mobile Legends aktif di seluruh dunia. Alhasil, Indonesia menyumbang sepertiga dari seluruh pemain *game online* Mobile Legends di seluruh dunia, Jumlah ini tentu menarik perhatian, mengingat dari total 90 juta pemain Mobile Legends di seluruh dunia, sepertiganya berasal dari Indonesia, berdasarkan data Moonton dalam (Pratyawan, 2021) pemain aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia yang sebanyak 34 juta pemain di dominasi pemain dari Jawa dan Sumatera. Sebanyak 52% pemain Mobile legends datang dari Pulau Jawa sementara 29,38% dari Pulau Sumatera. Sebaran dari pulau lain termasuk Kalimantan 7,41%, Sulawesi 6,29%, Bali 3,73% dan Papua 0,54%.

Peningkatan minat terhadap Mobile Legends dipicu oleh berbagai faktor, salah satunya adalah berkembangnya komunitas e-sports. E-sports sendiri merujuk pada kompetisi video game yang dimainkan oleh para pemain profesional. Beberapa turnamen besar Mobile Legends di Indonesia meliputi M World Championship, MPLI, MSC, MPL Indonesia, Piala Presiden Esports, dan MDL Indonesia. Selain itu, sejumlah komunitas, sekolah, dan universitas juga menyelenggarakan kompetisi Mobile Legends, menjadi pemain profesional adalah impian bagi banyak anak

muda, terutama mereka yang sangat antusias dengan game. Banyak pemain profesional yang telah meraih kesuksesan dan bahkan mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional. Penghasilan mereka cukup besar, baik dari gaji maupun hadiah kemenangan dalam turnamen. Hal ini menjadi salah satu faktor yang mendorong pertumbuhan minat terhadap Mobile Legends di Indonesia

Di dalam *game online* Mobile Legend; Bang-Bang umumnya para pemain berkomunikasi secara virtual. Mereka bertemu di dalam suatu komunitas virtual dan melakukan komunikasi melalui internet. Pemain dapat berkomunikasi tidak hanya secara tatap muka tetapi juga melalui media online di dunia maya berkat era dunia maya, komunikasi dan kerja sama team dianggap sangatlah penting di dalam bermain *game online* Mobile Legends untuk meraih kemenangan. Komunikasi sangat diperlukan dalam kelompok untuk interaksi dan transmisi pesan, maksud dari transmisi pesan dalam penelitian ini adalah proses penyampaian informasi dari satu pihak (pengirim) ke pihak lain (penerima) melalui media atau saluran komunikasi tertentu

Misi dari bermain *game online* Mobile Legends: Bang-Bang adalah mengatur strategi melalui *hero-hero* pilihan untuk menghancurkan *tower* lawan hingga ke *base* area lawan di samping itu juga melindungi *tower* team agar tidak dihancurkan oleh lawan. Untuk menghindari kekalahan dari team lain dalam permainan, kedua belah pihak harus berusaha menghancurkan semua bangunan musuh sambil mempertahankan bangunan di area mereka sendiri (Wijaya et al, 2019).

Pada saat didalam permainan *game online* Mobile Legends anggota team harus berkomunikasi dengan baik untuk menyusun strategi yang biasanya dipimpin oleh pemimpin team atau *leader*. Namun, pada kenyataannya biasanya ada orang yang bertindak bertentangan dengan rencana mereka. Kemudian akan berdampak pada terganggunya komunikasi karena adanya masalah dalam strategi dan individu tersebut kemungkinan besar akan menerima umpatan atau hinaan dari teman satu

timnya. Disinilah sebenarnya tugas pimpinan seharusnya bekerja. Pemimpin mampu menjadi komunikator dominan untuk mengatur jalannya permainan demi menuju kemenangan.

Perilaku tersebut terjadi karena di dalam *game online* Mobile Legends memiliki tingkatan *ranked* yang dinilai dari banyaknya kepemilikan poin. *Game Online* Mobile Legends memiliki 8 peringkat dimulai dari *warior, elite, master, grandmaster, epic, legend, mythic, mythical glory* (Wijaya et al, 2019). Apabila pemain sering menang dalam permainan maka poin akan bertambah yang mana akan mempengaruhi dari tingkatan *ranked* yang dimilikinya. Namun, jika seorang pemain memiliki reputasi sering kalah, total poinnya akan menurun. Sehingga dapat dipahami jika kepemilikan dari banyaknya jumlah poin menjadi sangat penting kedudukannya bagi para pemain *game online* Mobile Legends.

Oleh karena itu untuk mempertahankan kedudukan *ranked* dalam permainan dan berusaha untuk menambah poin, para pemain *game online* Mobile Legends harus saling bekerja sama satu sama lainnya sesuai dengan posisi dan pemilihan hero dalam usaha untuk mempertahankan area *basenya* agar tidak dimasuki oleh lawan. Kerjasama yang diatur oleh pemimpin kemudian diikuti oleh anggota lainnya membuat permainan dapat berjalan sesuai dengan rencana dan terarah sehingga mendapatkan akhir yang diinginkan.

Pemilihan pemimpin dalam *game online* Mobile Legends dapat dilihat dari banyaknya kepemilikan dari sebuah poin. Kedudukan pemimpin dalam *game* ini sangat penting karena dijadikan sebagai komunikator dominan untuk mengarahkan permainan menuju kemenangan. Tugas dari seorang komunikator dominan sudah pasti sangat vokal saat permainan, memberikan arahan, dan memikirkan strategi permainan baik itu pertahanan atau penyerangan.

UII Esport Community dalam penelitian ini merupakan sebuah komunitas game yang berada di wilayah cakupan Universitas Islam Indonesia dan anggota-anggotanya berasal dari mahasiswa berbagai macam

jurusan di Universitas Islam Indonesia. Komunitas tersebut memiliki ketertarikan dalam berbagai game online seperti PUBG, Valorant, Free Fire, Point Blank, serta Mobile Legends. Diketahui juga bahwa UII Esport Community ini beberapa kali memenangkan pertandingan di kejuaraan Mobile Legends.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai *game online* Mobile Legends, otorisasi dan relasi kuasa dalam game Mobile Legend: Bang-Bang yang terjadi dalam UII Esport Community menjadi menarik untuk diteliti guna melihat bagaimana pemimpin dapat mempengaruhi pemain lain untuk mengikuti apa yang diperintahkan melalui komunikasi virtual. Sehingga penelitian ini akan berfokus pada relasi kuasa pada game Mobile Legend: Bang-Bang.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah guna melihat bagaimana relasi kuasa yang terjadi di *game online* Mobile Legends pada Team UII Esport Community?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini fokus pada game online Mobile Legends yang memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui bagaimana interaksi komunikasi para pemain UII Esport Community pada *game online* Mobile Legends mempengaruhi relasi kuasa pada komunitas.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat diharapkan memberikan manfaat secara teoritis yaitu dapat memberi pengetahuan tentang relasi kuasa terhadap *game online Mobile Legends* dan interaksi komunikasi para pemain game Mobile Legends.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan tentang relasi kuasa pada game online dan menjadi bahan rujukan atau perbandingan bagi penelitian sejenis di masa yang akan datang.

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. PENELITIAN TERDAHULU

Sebagai penunjang data bagi penelitian ini maka peneliti mengambil rujukan dari beberapa penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan. Penelitian pertama yaitu “*Dampak Game Online Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa*” yang dilakukan oleh Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan dan Rehia K. Isabela Barus, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Medan Area. Dampak perilaku komunikasi pemain game mobile legend pada mahasiswa UNP dalam penelitian ini digunakan sebagai rujukan karena memiliki persamaan yaitu pada objek penelitian yakni pemain game mobile legend yang memiliki perbedaan pada teori yaitu Computer Mediated Communication hal ini digunakan sebagai gambaran terkait fenomena mobile legend dikalangan mahasiswa dan untuk berusaha mengetahui lebih mendalam terkait dampak yang ditimbulkan melalui fitur-fitur yang ada di mobile legend. Kajian ini memberikan ulasan secara umum mengenai fitur in-game chat pada game mobile legend, di dalam game ini, para gamer seringkali menggunakan bahasa yang kasar, dan tidak jarang mereka mengeluarkan ujaran kebencian.

Dalam penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online Mobile Legends* dapat mengakibatkan kecanduan jika dimainkan secara terus-menerus ketika bermain dengan tempat dan situasi yang nyaman serta ditemani dengan seseorang yang profesional (bagus dalam bermain) *game online Mobile Legends*. Saat mahasiswa sedang resah atau sedang ada waktu luang, mereka bisa bermain *game online Mobile Legends*. Karena saat ini game tersebut sangat populer, sehingga memiliki dampak negatif bagi

pemainnya seperti menjauh atau menghindari situasi sosial, game ini dieksploitasi sebagai bentuk media hiburan

Penelitian kedua yaitu “*Komunikasi Virtual dalam Game Online*” yang dilakukan oleh Caroline Vinci Wijaya dan Sinta Paramita, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanegara. Dalam penelitian ini peneliti mencoba mengetahui pola interaksi komunikasi virtual yang terjadi dalam *game online* Mobile Legends. Persamaan dari penelitian tersebut adalah pada penggunaan objek penelitian yaitu menggunakan *game online* Mobile Legends dan perbedaannya terletak pada penggunaan teori tentang konsep dasar pada komunikasi virtual. Sehingga hal ini menjadi rujukan peneliti untuk mendapatkan gambaran tentang apa saja komunikasi virtual yang terjadi pada *game online* Mobile Legends. Dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Di dalam *game online* Mobile Legends, komunikasi virtual terjadi dalam bentuk komunitas virtual, dunia virtual, dan komunikasi online yang dilakukan melalui internet. menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard mencantumkan dunia virtual, komunitas virtual, ruang obrolan, MUD & Bots, interaksi, hypertext, dan multimedia sebagai ide dasar yang membentuk komunikasi virtual. Kecuali hypertext, hanya lima dari enam prinsip dasar dalam *game online* Mobile Legends yang berhubungan dengan komunikasi virtual. Karena adanya alat yang memudahkan koneksi dan interaksi, seperti obrolan suara dan ruang obrolan, percakapan virtual terjadi di *game online* Mobile Legends.

Pada penelitian ketiga berjudul “*Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2*” yang dilakukan oleh Bangkit Darmawan pada tahun 2018 dari jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia. Meskipun memiliki perbedaan pada objek penelitian, penelitian ini dijadikan sebagai rujukan karena memiliki kesamaan pada teori relasi kuasa dimana menggunakan teori otoritas kekuasaan milik Max Weber. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan metode etnografi virtual dengan teknik observasi partisipan. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat saluran komunikasi dimana salah satu komunikator menggunakan

encoding untuk membuat pesan yang akan disampaikan baik secara verbal maupun nonverbal. Setelah pesan terkirim, komunikasi yang akan menghasilkan efek dan memberikan umpan balik melakukan decoding. Setiap pemain berusaha untuk menjadi komunikator yang dominan sebagai hasil dari proses komunikasi ini, yang akhirnya diputuskan dan diterima oleh anggota team. Poin MMR biasanya menunjukkan komunikator dominan yang memiliki kemampuan atau keterampilan yang lebih terspesialisasi. Ini tidak sepenuhnya menjadi patokan, karena begitu poin MMR terhubung dengan otoritas kekuatan Max Weber, mereka akan menghilang karena faktor otoritas karismatik pemain yang menunjukkan karisma selama permainan. Alhasil, pemain lain akan cenderung merasa lebih tenang dan percaya diri karena pemain tersebut dipercaya untuk memimpin team.

Pada penelitian ke empat yang berjudul "*Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain pada Game Mobile Legends*" yang dilakukan oleh Cornelius Hans Irawan dan Tanty Dewi Permassanty (2018), Fakultas Sosial Ekonomi dari Universitas Surya. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada objek yang diteliti yaitu pemain *game online* Mobile Legends sedangkan perbedaannya pada teori yang digunakan yaitu teori penetrasi sosial. Penelitian ini menjadi rujukan karena mencoba mengungkapkan tahapan dalam perkembangan hubungan para pemain *game online* Mobile Legends sehingga dapat bekerjasama antar setiap pemainnya di dalam game. Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* Mobile Legends melibatkan kerja sama team dari semua pemain, dengan skuad yang lebih kompak menghasilkan kemungkinan kemenangan yang lebih tinggi. Melalui teori penetrasi sosial, dalam penelitian ini dapat dilihat bagaimana hubungan antar pemain untuk dapat saling bekerja sama melalui tiga faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu adanya kepercayaan, sikap suportif, dan sikap terbuka antar setiap pemain *game online* Mobile Legends.

Penelitian terakhir berjudul “*Komunikasi, Koordinasi, dan Kerjasama dalam Game Kompetitif Mobile Legends*” yang dilakukan oleh Fakhtu Amirul Wicaksana dan Moch. Fuad Nasvian dari Universitas Muhammadiyah Malang. Penelitian ini menjadi rujukan dikarenakan menjelaskan secara detail tentang beberapa bentuk komunikasi, koordinasi, dan kerjasama yang dilakukan oleh Evos Fams. Studi ini menunjukkan bahwa pemain *game online* Mobile Legends yang merupakan bagian dari komunitas Evos Fams menggunakan komunikasi non-verbal yang lebih besar dengan memanfaatkan kemampuan ping, serangan, dan mundur permainan sebagai simbol. Selain itu dalam hal koordinasi, Evos Fams terdapat dua peran penting yaitu kapten dan manajer. Di sini, salah satu anggota team diberi tugas sebagai kapten, mengelola, dan membagi peran karakter kepada pemain lain, mengatur alur permainan, dan menyusun strategi. Kemudian dalam hal kerjasama, Evos Fams memiliki komunikasi yang efisien sebelum mulai bermain game dalam pembagian role sehingga masing-masing anggota sudah paham akan tugas dan perannya masing-masing.

F. KERANGKA TEORI

1. Otoritas

Otoritas adalah kapasitas untuk memaksa orang lain untuk mematuhi suatu arahan, kekuasaan tidak berguna tanpa otoritas. Ide tentang otoritas menjadi krusial karena tidak dapat menjalankan fungsi otoritas jika dihubungkan dengan suatu organisasi seperti negara misalnya. Karena menunjukkan penerimaan dan legalitas kekuasaan otoritas adalah jenis kekuasaan yang khusus. Pencipta teori Max Weber sering mengacu pada otoritas daripada kekuasaan.

Hal yang wajib bagi otoritas adalah validitas dan legitimasi selamanya berkaitan dengan hukum. Otoritas yang sah adalah kekuasaan yang dapat diakui oleh para pengikutnya sebagai sesuatu yang mengikat dikenal sebagai kekuasaan yang sah, oleh karena itu otoritas memaksakan adanya loyalitas, otoritas yang tahan lama adalah kekuasaan yang sah dan

kekuasaan mampu menuntut ketaatan dan berhak pula memberikan perintah (Max Weber).

Secara umum kekuasaan itu adalah kapasitas seseorang untuk mempengaruhi perilaku orang lain dengan cara yang menyebabkan perilaku orang yang dipengaruhi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh orang yang mempengaruhi. Menurut pandangan Max Weber kekuasaan adalah kemampuan individu untuk melaksanakan kemampuan sendiri.

Kekuasaan yang tidak sah adalah kekuasaan yang tidak datang dengan otoritas, karena tanpa otoritas, kekuasaan masih merupakan konsep abstrak yang perlu diakui dan disahkan oleh masyarakat. Kekuasaan membutuhkan legitimasi dan pelembagaan agar dapat dicapai sebagai sesuatu yang patut, maka kekuasaan tanpa otoritas adalah tidak baik. Oleh karena itu, otoritas merujuk pada kekuasaan yang diterima dan diakui.

Max Weber juga menjelaskan ada 3 tipe otoritas di dalam kekuasaan untuk menentukan kekuatan yang akan dimiliki penguasa, khususnya:

a. Tipe Otoritas Traditional

Otoritas tradisional adalah kekuasaan yang disetujui oleh peraturan tradisional. Kekuasaan tradisional ini pun bisa terjadi disebabkan oleh nilai-nilai kesucian, loyalitas pribadi dan lain-lain. Otoritas tradisional memiliki ikatan yang lebih dekat dengan rakyatnya tepatnya seperti hubungan “Tuan” dan “Hamba” namun loyalitas pribadi lah yang memegang kekuasaan tersebut.

Contohnya: Raja, kepala suku, atau pemimpin agama yang memegang kekuasaan berdasarkan tradisi turun-temurun.

Karakteristiknya: tabil tetapi bisa menjadi kaku karena sangat bergantung pada tradisi dan sering kali tidak adaptif terhadap perubahan.

b. Otoritas Legal-Rasional

Otoritas legal-rasional adalah kepercayaan formalistik pada hukum atau alasan yang dibuat seperti hukum alam yang memberikan kekuatan (Williams 2003:2). Otoritas ini ada karena hukum yang mengatur masyarakat secara keseluruhan yang dimana masyarakatnya tunduk akan hukum masyarakat atau peraturan legalitas formal (Marbun 1996:34). Hukum dapat dibentuk secara formal oleh pihak yang berwenang, yang relevan dengan prinsip anti-otoritarianisme (demokrasi). Dalam sistem ini, seorang pemimpin memegang kekuasaan untuk jangka waktu tertentu dengan menetapkan aturan-aturan formal melalui persetujuan yang diberikan oleh otoritas.

Otoritas legal-rasional adalah konsep yang diperkenalkan oleh sosiolog Max Weber yang merujuk pada jenis otoritas yang didasarkan pada hukum, peraturan dan prosedur yang rasional. Berikut adalah beberapa ciri utama otoritas legal-rasional.

- 1) Aturan dan Hukum yang Formal: Kekuasaan diberikan melalui sistem hukum yang telah disetujui secara resmi dan diterima oleh masyarakat.
- 2) Kepatuhan kepada Aturan, bukan Individu: Orang-orang mematuhi peraturan dikarenakan mereka menganggap aturan tersebut sah dan rasional, bukan karena mereka setia kepada individu tertentu
- 3) Hierarki Posisi: Kekuasaan yang terstruktur dalam bentuk hierarki posisi atau jabatan yang dimana setiap posisi memiliki wewenang yang jelas dan terbatas oleh aturan
- 4) Kualifikasi dan Kompetensi: Penunjukan dan promosi individu dalam posisi otoritas berdasarkan kualifikasi dan kompetensi yang objektif dan bukan berdasarkan hubungan pribadi atau karisma

c. Otoritas Karismatik

Otoritas karismatik adalah adalah hasil kekuasaan yang muncul akibat kualitas istimewa seseorang, misalnya kepahlawanan dan kesetiaan terhadap individu tertentu serta komunitas bentuknya (Ranoh 1999:53). Otoritas yang dimana awal mulanya terjadi pada para nabi, ahli-ahli penyembuh, ahli hukum, dan para pahlawan-pahlawan perang karena mereka dianggap memiliki kekuatan atau ciri yang seolah-olah supramanusiawi yang pengikutnya. Mereka yang timbul kharismanya tentu saja bisa dilihat dari dia yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi setiap pengikut dan dapat membuat orang lain sangat terkesan dengan apa yang dilakukannya.

Contohnya: Pemimpin revolusioner seperti Mahatma Gandhi atau Martin Luther King Jr

Karakteristiknya: Dinamis dan dapat membawa perubahan besar, tetapi cenderung tidak stabil karena sangat bergantung pada kepribadian pemimpin.

2. Game Online

Game online adalah kegiatan yang dilakukan semata-mata hanya untuk kesenangan tetapi dengan ada batasan agar bisa mengetahui ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Game online adalah jenis permainan komputer tertentu yang selalu memanfaatkan teknologi terkini termasuk jaringan internet. Karena seseorang membutuhkan koneksi internet untuk bermain game online, ada hubungan yang erat antara game online dan internet. Penulis Adams & Rollings (2007) mengatakan bahwa banyak orang bermain game online di perangkat atau komputer yang terhubung ke internet. Dengan adanya pembelaan tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan laptop, smartpone, komputer, atau perangkat lain untuk bermain game online dan terhubung ke internet termasuk dalam payung bermain game online.

Melihat perkembangan zaman sekarang, *game online* memiliki banyak jenis dan kategorinya seperti MOBA, Arcade, petualangan, teka-teki, strategi, dan lainnya. Kemudian ada berbagai game online antara lain PUBG, Free Fire, Mobile Legends, dan AOV dimainkan saat ini. Semua kategori tersebut akan muncul di hasil pencarian aplikasi game apapun termasuk yang ada di Play Store dan Apple Store. Beberapa situs web seperti Steam, Uplay, dan lainnya menjual game berbayar atau gratis jika menggunakan komputer.

Kemudian *game* juga terdiri dari beberapa *genre* yang dapat dimainkan sehingga pengguna dapat berinteraksi satu sama lain saat bermain game seperti Role-Playing Game (RPG), Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), First-Person Shooter (FPS), action game, dan lain-lain. Baik untuk perangkat PC maupun perangkat seluler, game online telah menjadi fenomena global yang sangat populer

Salah satu daya tarik utama dari game online adalah kemampuannya untuk memungkinkan seseorang berinteraksi sosial antar pemain. Pemain dapat berkolaborasi, bersaing, atau bahkan membentuk komunitas di dalam game. Selain itu, beberapa game online menawarkan komunikasi suara atau teks, kemungkinan pemain untuk berkomunikasi secara langsung selama permainan

Tidak mungkin memisahkan inovasi teknologi komputer dan jaringan internet dari kemajuan game online. Pesatnya perkembangan jaringan komputer dari jaringan lokal yang sederhana hingga internet yang sangat besar saat ini tercermin dalam ekspansi eksponensial game online. Game online saat ini sangat berbeda dari yang tersedia saat pertama kali dimulai. Hanya dua orang yang bisa bermain game di komputer saat pertama kali keluar pada tahun 1960. Lalu muncullah komputer dengan fitur time-sharing, memungkinkan lebih banyak pemain untuk berpartisipasi dalam game tersebut tanpa berada di ruangan yang sama (Multiplayer Games) (Jessica Mulligan, 1999).

Sejarah berkembangnya game online di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari kisah bagaimana Departemen Pertahanan AS meluncurkan internet di AS pada tahun 1969. Sebuah game atau game yang masih bisa dimainkan hingga saat ini di seluruh dunia berawal dari sana. Awal mula game online di ciptakan untuk dua pemain yang tujuannya untuk pendidikan. Setelah itu, muncul jaringan komputer berbasis paket yang terdiri dari WAN dan LAN serta telah berkembang menjadi internet pada tahun 1970. Game online pertama yang diluncurkan adalah game simulasi perang atau pesawat terbang, yang awalnya dikembangkan untuk keperluan militer pada saat sebelum diluncurkan game tambahan yang dibuat publik dan menginspirasi. Penyebaran pengetahuan tentang game online semakin intensif pada tahun 2001 selama puncak kegemaran dotcom.

Pada tahun 2002-2003 game online sangat berkembang pesat di Indonesia yaitu dengan munculnya berbagai jenis game online yang baru seperti *Lagham*, *Ragnarok Online*, *Gunbound*, *Xian Online* dan masih banyak yang lainnya. Saat itu game yang sangat populer adalah *Ragnarok Online*. Disebabkan oleh game tersebut menjadi alasan banyaknya game online yang dapat diunduh dan dimainkan secara cuma-cuma atau gratis.

3. CMC (Communication Mediated Computer)

Di zaman berkembang sekarang internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan oleh manusia di dunia, banyak hal yang digunakan oleh manusia dengan cara menggunakan internet, dari hal yang sepele hingga hal yang rumit oleh karena itu internet disebut-sebut sebagai dunia ketiga. Hadirnya internet memicu timbulnya bentuk komunikasi dalam mediana yaitu komunikasi virtual. Oleh karena itu perangkat komputer harus terhubung dengan internet supaya dapat melakukan komunikasi dan interaksi secara bebas melalui media online, tidak hanya itu komunikasi yang dapat dilakukan seperti mengirimkan simbol-simbol, emoji dan stiker kemudian mengirim dan menerima email (surat elektronik), menggunakan telepon genggam model smartphone atau bahkan mengunduh atau mengunggah lagu, gambar, ataupun vidio juga bisa

dikategorikan sebagai CMC. CMC yaitu proses dimana manusia saling berinteraksi, menciptakan, memelihara, dan mengubah makna dalam berkomunikasi dengan menggunakan komputer. “Internet sebagai sebuah bentuk *Computer Mediated Communication* (CMC), ini berarti memiliki pengertian bahwa proses komunikasi yang dilakukan menggunakan komputer yang melibatkan manusia, terjadi pada konteks dimana didalamnya melibatkan proses pembentukan media untuk berbagai tujuan” (Tomic dalam Astuti, 2011: 217).

Komunikasi termediasi komputer atau CMC adalah salah satu alat untuk berinteraksi sosial yang multimodal dan dinamis (Siitonen 2007:61), banyaknya media yang digunakan untuk berkomunikasi peneliti mencoba untuk mengaitkan beberapa hal tersebut dengan game online multiplayer setiap pemain tentunya membutuhkan sarana komunikasi secara online karena terpisah jarak antar setiap pemain. Ada berbagai cara untuk komunikasi dan berinteraksi di dalam game online multiplayer yaitu:

a. Pesan tertulis (Obrolan Teks)

Kebanyakan game online tentunya menyediakan fitur obrolan yang berupa teks atau ketikan yang berguna untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya ketika game sedang berlangsung maupun di luar game, hak ini bertujuan untuk memudahkan pemain atau *players* untuk berkomunikasi. Ada kategori dalam penyampaian pesan dari komunikasi untuk komunikatornya yaitu:

- 1) Chat Global atau dimana semua player bisa mengirimkan chat ke seluruh pemain yang ada di dunia pada saat di *lobby* permainan
- 2) Mengirim pesan kepada masing-masing *player* (pemain satu kepada pemain yang lain secara personal)
- 3) Mengirim pesan kepada grup yang dipilih.

b. *Vocal Communication*

Fitur ini berbeda dengan fitur sebelumnya karena fitur ini mengirim pesan dengan cara menggunakan suara atau vokal dari setiap pemain hal ini memudahkan para pemain game online multiplayer untuk mempersingkat mengirim pesan.

c. *Non-verbal Communication*

Proses penyampaian pesan, informasi, atau emosi tanpa menggunakan kata-kata biasanya menggunakan simbol-simbol yang mudah dipahami namun pemain juga dapat menggunakan komunikasi *non-verbal* juga mempermudah pemain untuk melakukan interaksi sosial

d. *Jargon in Multiplayer Game Online*

Jargon dalam game multiplayer online adalah kosakata khusus atau istilah yang digunakan oleh pemain dalam konteks permainan tersebut. Ini termasuk frasa, singkatan, atau istilah yang diciptakan atau diadopsi oleh komunitas pemain untuk menyampaikan informasi, strategi, atau koordinasi selama bermain game. Contohnya termasuk "gg" (singkatan dari "good game", yang berarti pertandingan yang baik), "AFK" (singkatan dari "away from keyboard", yang berarti pemain sedang tidak aktif atau menjauh dari permainan), atau "gank" (mengacu pada serangan mendadak oleh sekelompok pemain terhadap satu atau lebih pemain lawan). Jargon semacam ini membantu dalam komunikasi efektif antara pemain dan memperkaya pengalaman bermain game secara keseluruhan.

4. Komunitas Virtual

Internet berfungsi sebagai ruang virtual dimana individu dapat bekerja sama dan berinteraksi, termasuk melibatkan emosi secara virtual. Menurut Rheingold yang dikutip oleh Nasrullah (2015) menjelaskan bahwa Internet telah berkembang menjadi platform bagi orang untuk berinteraksi sehingga pada pelibatan emosi secara maya, oleh sebab karena hal pelibatan

terbentuknya komunitas virtual. Di dalam buku yang ditulis oleh Rulli Nasrullah yang berjudul *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)*, Howard Rheingold (1993:5) mengatakan komunitas virtual adalah agregasi sosial yang terbentuk melalui internet terjadi ketika banyaknya individu terlibat dalam diskusi publik dalam jangka waktu yang panjang, berbagi minat yang sama dan mengembangkan hubungan pribadi di dunia maya.

Komunitas biasanya melakukan komunikasi virtual ini. Grup ini biasanya disebut sebagai komunitas virtual. Hubungan sekunder pengelompokan sosial berperan dalam pembentukan komunitas ini. Selain itu, grup ini tidak bergantung pada lokasi tertentu atau memerlukan interaksi tatap muka. Komunitas virtual adalah sekelompok peserta yang terlibat dalam aktivitas bersama, memiliki sudut pandang yang sama, dan berbagi minat yang sama untuk menciptakan ruang sosial di lingkungan virtual dan membentuk budaya.

Dalam kehidupan nyata, setiap individu memiliki pemahaman yang sama mengenai konsep tempat seperti, kota, desa atau lingkungan. Naamun di dunia virtual, individu perlu mengandalkan imajinasi mereka untuk memahami makna tempat tersebut (Rheingold, 1993). Tempat tersebut berperan penting untuk pembentukan komunitas virtual karena ketika berbicara tentang masyarakat, hal pertama yang dicari adalah lokasi dimana mereka berinteraksi dan membangun hubungan

Game online Mobile Legends menciptakan lingkungan bagi para pemainnya dan menjadi tempat berkumpul bagi komunitas penggemarnya, biasanya interaksi yang terjadi secara online melalui fitur chat dan open mic (komunikasi melalui suara) seperti layaknya saat sedang berkomunikasi melalui telepon genggam. Pada media online seperti *game online Mobile Legends* terdapat budaya yang khas dan berbeda dengan budaya yang ada dalam kehidupan yang nyata. Christine Hine (2002) dalam buku “*Etnografi Virtual*” yang disusun oleh Nasrulla (2017,17) mengemukakan beberapa konsep budaya yang penting, salah satunya adalah konsep tentang bagaimana internet sebagai model komunikasi yang lebih sederhana dengan

komunikasi tatap muka. Oleh sebab itu, internet dianggap sebagai konteks institusional maupun domestik di mana teknologi ini menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna sendiri, dimana simbol-simbol ini berfungsi sebagai metafora yang dapat menciptakan simbol-simbol baru dan berhubungan dengan interaksi sosial di dunia virtual.

a. Karakteristik Komunitas Virtual

Seperti komunitas di dunia nyata, komunitas virtual memiliki beragam bentuk dan tipe yang bervariasi dalam tujuan dan teknologi yang digunakan menurut Istvan Mezgar dalam bukunya “Leveraging Knowledge for Innovation in Collaborative Networks” ada tiga jenis dasar yang menjadi pembeda komunitas virtual. Dalam hal ini, perbedaan dapat dilihat dari jenis anggota (individu pribadi, individu profesional dan organisasi) tujuan komunitas (pribadi, sosial, bisnis), bentuk kerja sama (gratis, formal), dan jenis partisipasi (sukarela, sukarela terorganisir, terorganisir secara resmi) (Matos, Paraskakis, Afsarmanesh, & Eds., 2009 hal. 394). Mengatakan ada tiga jenis dasar yang menjadikan komunitas virtual itu berbeda yaitu:

- 1) *Community/network of independent intellectual workers* (IIW)
- 2) *Virtual organization* (VO), meresmikan kerjasama antar unit bisnis jarak jauh
- 3) *Virtual communities* (VO), koneksi acak antara individu atau kelompok yang secara sukarela berpartisipasi dalam komunitas untuk tujuan bersama, biasanya dalam bidang hobi tertentu. Mereka berkolaborasi dengan mendiskusikan topik tertentu tanpa memiliki tanggung jawab khusus.

Menurut Ratna Permata Sari (2012) dalam jurnalnya yang berjudul “Fandom dan Konsumsi Media”, komunitas virtual memiliki karakteristik yang membedakan dari komunitas di dunia nyata. Diperkuat oleh pernyataan Van Dijk yang mengatakan bahwa komunitas virtual memiliki

beberapa ciri khas yang membuatnya berbeda dari komunitas organik yaitu *loose affiliation, special activities, not tried to place and time, verbal dan paralanguage, partial plural* dan *heterogeneous* (Darmawan, 20018).

1) *Loose Affiliation*

Keterikatan di dalam komunitas virtual seringkali tidak begitu kompleks, sehingga memungkinkan individu untuk meninggalkan komunitas tersebut tanpa rasa kehilangan hubungan yang sangat erat.

2) *Special Activity*

Kegiatan yang dilakukan oleh komunitas di dunia virtual memiliki ragam dan keunikan tersendiri, yang tidak mencerminkan kegiatan yang ada dalam komunitas di dunia nyata.

3) *Not tried to Place and Time*

Di dunia virtual tidak ada keterikatan terhadap tempat dan waktu seperti yang terjadi pada dunia nyata. Tidak seperti dalam kehidupan nyata di mana pertemuan dengan seseorang memerlukan penentuan tempat dan waktu tertentu, bahkan memerlukan akses fisik untuk mencapai lokasi tersebut.

4) *Verbal and paralanguage*

Dalam interaksi sosial di dunia nyata, selain menggunakan bahasa verbal kita juga dapat menggunakan gerak tubuh atau ekspresi wajah untuk menyampaikan pesan kepada lawan interaksi. Gerakan-gerakan ini menciptakan pesan nonverbal yang dapat dipahami oleh lawan interaksi.

5) *Partial plural*

Di dunia nyata kita mengenal teman-teman kita melalui interaksi tatap muka dan memiliki pemahaman umum tentang identitas mereka seperti usia, budaya, dan lain-lain. Dengan mengetahui identitasnya kita dapat menyesuaikan interaksi sosial agar nyaman saat bersama teman-teman. Namun, dalam dunia virtual kita bertemu dengan berbagai macam teman yang identitasnya tidak selalu pasti atau jelas diketahui.

6) *Heterogeneous*

Dalam komunitas virtual keberagaman identitas di antara anggotanya dapat dipastikan karena tidak ada batasan tempat dan waktu, anggota komunitas berasal dari latar belakang yang sangat beragam.

5. Proses Komunikasi

Mengutip dari buku “Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi” yang ditulis oleh Suprpto (2009:7) dimana telah disebutkan bahwa komunikasi adalah proses atau tahapan komunikasi terjadi mulai dari membuat suatu pesan atau informasi sampai pesan disampaikan dan dipahami oleh komunikan. Dimana suatu pesan dibuat oleh komunikator lalu disampaikan menggunakan media tertentu sehingga dapat dipahami oleh penerima. Menurut suranto ada enam langkah dalam proses komunikasi yaitu seperti:

1. Keinginan berkomunikasi

Setiap individu memiliki keinginan untuk berkomunikasi, yang pada gilirannya menciptakan adanya komunikator dan komunikan dalam interaksi sosial.

2. *Encoding* oleh Komunikator

Encoding adalah proses mengubah atau menyandikan informasi dari suatu sumber menjadi kode, kata-kata, atau tulisan yang dapat diekspresikan dan disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.

3. Pengirim pesan

Setelah komunikator menyusun pesan yang ingin disampaikan, pesan tersebut akan dikirimkan kepada komunikan melalui suatu medium tertentu, medium yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan komunikator dan bentuk pesan yang telah di *encoding*.

4. Penerima pesan

Dalam melakukan interaksi sosial atau komunikasi terdapat unsur penting yang tidak boleh diabaikan, yaitu komunikan.

Komunikasi ini adalah penerima pesan yang dikirim oleh komunikator.

5. *Decoding* oleh Komunikan

Decoding adalah proses penerjemahan pesan yang dilakukan oleh komunikan. Jika komunikator menyusun pesan melalui *encoding*, komunikan melakukan *decoding* untuk memahami pesan tersebut menggunakan indra sebagai rangsangan.

6. Umpan balik (*Feedback*)

Adalah respon yang muncul setelah komunikan memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator, dengan adanya *feedback* dapat dinilai bahwa pesan yang disampaikan oleh komunikator berhasil atau efektif dalam berkomunikasi

Tahapan tersebut adalah proses terjadinya komunikasi. Wilbur Schramm menjelaskan bahwa untuk terjadinya proses komunikasi diperlukan setidaknya tiga unsur komunikasi yaitu komunikator, pesan dan komunikan. Pada proses komunikasi beberapa hal dapat mempengaruhi proses komunikasi itu terjadi. William G. Scoot dalam Suprpto (2009) mengatakan ada setidaknya lima faktor yang mempengaruhi proses komunikasi :

1. *The Act* (Perbuatan)

Tujuan dari komunikasi adalah agar penerima simbol-simbol dapat memahami dengan baik dan dapat dilaksanakan oleh manusia, secara umum simbol-simbol ini berupa bahasa atau tanda-tanda lain yang dalam situasi tertentu juga dapat digunakan oleh orang lain.

2. *The Scene* (Adegan)

Adegan merupakan salah satu faktor dalam komunikasi yang menekankan hubungan antara pelaku-pelaku komunikasi dengan lingkungannya. Adegan ini menjelaskan apa yang dilakukan, simbol-simbol yang digunakan, dan makna apa yang dikomunikasikan. Dengan kata lain, adegan adalah suatu yang dikomunikasikan dan simbol-simbol apa yang digunakan untuk mengkomunikasikannya.

3. *The Agent* (Pelaku)

Individu-individu yang terlibat dalam hubungan komunikasi disebut sebagai pelaku komunikasi. Pengirim dan penerima dalam hubungan

komunikasi adalah contoh pelaku-pelaku tersebut, dan peran mereka sering kali saling bergantian dalam situasi komunikasi yang berkembang.

4. *The Agency* (Perantara)

Alat-alat yang digunakan dalam berkomunikasi dapat terwujud dengan adanya perantara. Alat-alat perantara tersebut dapat berwujud komunikasi lisan, tatap muka, tertulis dan lainnya.

5. *The Purpose* (Tujuan)

Menurut Grace dan Thola (1977) ada empat tujuan yaitu :

- a. Tujuan fungsional merupakan tujuan pokok yang bermanfaat untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi atau lembaga
- b. Tujuan manipulasi adalah tujuan untuk menggerakkan orang-orang yang mau menerima ide-ide yang disampaikan, yang sesuai atau tidak sesuai dengan nilai dan sikapnya
- c. Tujuan keindahan adalah tujuan yang menciptakan tujuan-tujuan yang bersifat kreatif
- d. Tujuan keyakinan adalah tujuan yang bermaksud menyakinkan atau mengembangkan keyakinan orang-orang dilingkungannya.

6. Pola Komunikasi

Pergerakan pesan membentuk garis-garis yang menentukan pola komunikasi di dalam suatu kelompok sesuai dengan arus-arus pergerakan pesan tersebut. Mengutip dari penelitian Bangkit Darmawan (2018), Bavelas dan Leavitt (dalam Goldhaber, 1993:253) melihat adanya pola-pola yang terjadi di dalam penyampaian pesan. Pola-pola tersebut merupakan berbagai bentuk struktur jaringan komunikasi yang dapat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi penyampaian pesan dalam kelompok. Contoh-contoh pola tersebut ialah sebagai berikut:

a. Rantai (Chain)

Pola ini yaitu pesan yang bergerak dari satu anggota ke anggota yang lain dalam urutan linier. Setiap anggotanya hanya berkomunikasi dengan anggota di sebelahnya. Pola ini dikomandokan oleh seseorang yang mempengaruhi

b. Lingkaran (Circle)

Dalam pola ini, proses siklis pesan yang berpindah akan berputar arah sehingga memberikan kepuasan kelompok yang tinggi

karena semua orang merasa sama, tidak ada perbedaan pendapat, dan tidak ada yang menjadi dominan dalam perjalanan arus pesan. Pola komunikasi ini memungkinkan setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi secara merata, yang pada gilirannya meningkatkan rasa kesetaraan dan keterlibatan di antara anggota kelompok. Dengan kata lain, pola komunikasi yang siklis ini mendorong partisipasi yang inklusif dan menghindari dominasi oleh individu tertentu, sehingga meningkatkan kepuasan kelompok secara keseluruhan

c. Roda (Wheel)

Dalam pola ini, komunikasi bergantung pada seseorang yang bertindak sebagai pemimpin terpusat bagi seluruh anggota yang berada langsung di bawah kepemimpinannya. Pemimpin ini menjadi garda terdepan dalam setiap keputusan yang dibuat.

d. Pola Y

Pola ini hampir sama dengan pola chain karena ada individu yang mendominasi dan memiliki kekuatan untuk mengarahkan orang lain. Namun, perbedaannya terletak pada pola Y, di mana terdapat individu di posisi periferal, sehingga memungkinkan adanya variasi pendapat dan semangat yang berbeda dalam kelompok.

e. All Channel

Pola ini memiliki pergerakan pesan yang luas karena setiap anggota kelompok dapat berkomunikasi secara aktif dengan anggota lainnya tanpa pengecualian (Robbins, 2002:153). Penting untuk memahami jenis-jenis pesan yang disampaikan dalam kelompok dan bagaimana pesan tersebut mempengaruhi peran serta kepribadian anggota kelompok. Oleh karena itu, terdapat teori klasik yang dikenal sebagai "analisis proses interaksi". Robert Bales (dalam Morison, 2013:334), penyusun teori ini, menyatakan bahwa dalam komunikasi kelompok kecil, terdapat berbagai jenis pesan yang

dipertukarkan antar anggota. Pesan-pesan ini membentuk peran dan kepribadian anggota kelompok, serta mempengaruhi karakter atau sifat kelompok secara keseluruhan.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan objek yang diteliti berdasarkan realitas yang terjadi kehidupan. Menurut Creswell (2008) Strategi penelitian kualitatif digunakan untuk mempelajari lebih dalam dan memahami suatu masalah yang muncul.

Selain itu, penelitian ini peneliti memanfaatkan pendekatan etnografi. Tipe penelitian kualitatif dengan memakai metode etnografi bertujuan untuk menggambarkan ciri-ciri budaya yang ada pada individu atau kelompok individu yang tergabung dalam kelompok masyarakat budaya tertentu. Menurut Draper (2015) Etnografi merupakan strategi yang difokuskan untuk menggambarkan orang dan perilakunya, baik sebagai individu atau sebagai anggota kelompok, karena dipengaruhi oleh budaya atau subkultur tempat mereka dibesarkan dan dipindahkan.

Dalam menggunakan etnografi dalam penelitian ini peneliti menyadari bahwa etnografi merupakan penelitian kualitatif yang berbeda dari penelitian kualitatif yang lainnya sehingga perlu memperhatikan langkah-langkah tertentu. Marvasti (2004) mencantumkan beberapa langkah dalam melakukan penelitian etnografi termasuk mengembangkan pertanyaan penelitian, memilih lokasi penelitian, memutuskan siapa yang akan diamati, kapan harus mengamati, dan bagaimana mendapatkan akses, serta memutuskan peran di lapangan, menyetujui dengan informan, mendokumentasikan observasi, dan melakukan wawancara etnografi.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Dari awal penyusunan proposal hingga penyusunan hasil penelitian, peneliti akan membagi penelitian ini berdasarkan bulan kegiatan. Penelitian ini dilaksanakan bulan September 2023 hingga tahap laporan penyusunan laporan yang terletak di daerah Yogyakarta

No	Waktu Penelitian	Kegiatan Penelitian
1.	Maret 2024	Observasi
2.	Maret 2024	Pengambilan data
3.	April 2024	Analisis data
4.	Mei 2024	Evaluasi data

3. Narasumber Atau Informan

Dalam mencari narasumber peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan informan yang peneliti harapkan sehingga mempermudah peneliti untuk mengetahui objek yang diteliti. Subjek dari penelitian ini peneliti mengambil pemain yang bermain *game online* Mobile Legends dalam team UII ESport Community. UII Esport Community merupakan sebuah komunitas *gaming* yang ada di wilayah UII dan beranggotakan mahasiswa/mahasiswi Universitas Islam Indonesia. Adapun kriteria yang peneliti tetapkan (1) bermain *game online* Mobile Legends serta paham akan *game online* Mobile Legends, (2) Berumur 17-23 tahun, (3) berdomisili di Yogyakarta. (4) tergabung ke dalam komunitas ESport UII, berikut data-data informan yang memenuhi kriteria:

1. Duta Lazuardi, Mahasiswa Ilmu Komunikasi UII

Duta merupakan mahasiswa dari angkatan 20 ILKOM di UII Yogyakarta yang berusia 21 tahun. Beliau bermain *game online* Mobile Legends pertama kali sejak Mobile Legends pertama kali keluar sekitar tahun 2017 sebagai hiburan bersama teman-teman sekolahnya dan bergabung di team UII Esport Community pada tahun 2021

2. Naufal Okta, Mahasiswa Ilmu Hukum UII

Naufal Okta atau sering di sapa Oka merupakan mahasiswa dari angkatan 20 Ilmu Hukum di UII Yogyakarta yang berusia 21 tahun. Beliau bermain *game online* Mobile Legends sejak tahun 2018 sebagai hiburan dan bermain bersama teman-temannya, kemudian Oka bergabung di team UII Esport Community pada tahun 2022.

3. Muhammad Novid Romadhoni, Mahasiswa Teknik Informatika UII

Novid merupakan mahasiswa dari angkatan 20 FTI atau Teknik Informatika UII Yogyakarta yang berusia 21 tahun. Beliau bermain *game online* Mobile Legends sejak tahun 2017, biasanya Novid memainkan *game online* Mobile Legends hanya untuk mengisi kekosongan waktu dengan mabar bersama teman-teman, kemudian bergabung di Team UII Esport Community pada tahun 2021

4. Akbar Aditya, Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UII

Akbar merupakan mahasiswa dari angkatan 20 PAI UII yang berusia 21 tahun. Beliau bermain *game online* Mobile Legends sejak tahun 2017. Ia memainkan *game online* Mobile Legends dikarenakan lingkungan beliau banyak yang memainkan game tersebut agar bisa lebih akrab dengan teman-temannya dan Akbar juga tergabung di team UII Esport Community pada tahun 2020

5. Raihan Yusuf Fauzi, Mahasiswa Ilmu Komunikasi UII 2020

Raihan merupakan mahasiswa dari angkatan 20 Ilkom UII yang berusia 21 tahun. Beliau bermain *game online* Mobile Legends sejak tahun 2018. Ia memainkan *game online* Mobile Legends karena bisa dimainkan bersama teman-teman kemudian Mobile Legends juga game yang sering update dan tidak membosankan. Raihan bergabung di Team UII Esport Community pada tahun 2024.

4. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa sumber informasi yang akan peneliti kumpulkan. Informasi ini disajikan sebagai data sekunder maupun data primer sebagai penunjang hasil penelitian.

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu tahapan dalam pengumpulan data di metode kualitatif. Secara sederhana wawancara adalah interaksi percakapan antara pewawancara dan terwawancara. Wawancara dalam penelitian ini dimulai dari perspektif yang paling luas ke yang paling sempit dan spesifik untuk mendapatkan informasi yang mendalam sehingga dapat digunakan sebagai penunjang hasil penelitian.

b. Observasi Partisipasi

Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana pola interaksi, pola permainan, aktivitas, dan komunikasi yang terjadi di dalam team Mobile Legends UII Esport Community. Observasi yang dilakukan oleh peneliti nantinya akan mengamati secara langsung permainan Mobile Legends team UII Esport Community.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam hal ini berupa gambar atau foto dan rekaman percakapan saat team Mobile Legends UII Esport Community sedang bermain *game online* Mobile Legends.

5. Analisis Data

a. Reduksi Data

Untuk mengurangi jumlah data, semua temuan dari observasi lapangan dan wawancara dicatat atau disortir. Reduksi data dilakukan guna membantu peneliti untuk mengambil data-data yang sangat penting dan berguna bagi penelitian ini sehingga mempercepat proses penelitian.

b. Penyajian Data

Data yang diberikan secara deskriptif untuk penelitian ini . Penyajian data dilakukan untuk mencari kesimpulan dari banyaknya data dengan menguraikan secara singkat, badan, dan hubungan antar kategori.

c. Menarik Kesimpulan

Setelah melakukan pengumpulan data kemudian mereduksi lalu menyajikan langkah selanjutnya adalah diperlukannya suatu kesimpulan dan verifikasi untuk hanya mengambil kekuatan yang diperlukan.

d. Validitas Data

Sebagai peneliti yang sedang melakukan penelitian, data yang diperoleh harus dapat dipertanggungjawabkan dan dapat dilihat kebenarannya sehingga hasil dari penelitian dapat dikonsultasikan saat melakukan studi tambahan.

e. Studi Pustaka

Di dalam penelitian ini peneliti sangat membutuhkan referensi yang relevan dengan penelitian ini. Bahan referensi sangat diperlukan untuk mendukung sebuah penelitian. Referensi yang digunakan oleh peneliti berupa jurnal/skripsi/penelitian terdahulu/buku.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. GAME ONLINE MOBILE LEGENDS



Gambar 2.1 Profil Akun



Gambar 2.2 Lobby Game

Game online Mobile Legends adalah game online multiplayer game mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis pada tanggal 14 Juli 2016. *Game online* Mobile Legends termasuk dalam game online seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan 5-10 orang dalam 1 kali permainan dan 1 team terdiri dari 5 orang, dimana kedua team harus berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga lane yang dikenal sebagai top, middle, dan bottom, yang menghubungkan basis-basis, genre game ini adalah MOBA yang di desain untuk para pengguna

smartphone dengan tambahan virtual pada *game online* Mobile Legends merupakan jenis game yang saat ini banyak diminati.

Moonton berdiri pada tahun 2014 yang didirikan oleh Justin Yuan, Moonton merupakan sebuah perusahaan game yang didirikan di negara China pada bulan April 2014 lalu, dahulu Moonton bernama YoungJoy Technology Limited, beberapa tahun kemudian berubah menjadi Shanghai Moonton Technology Co.Ltd

Dalam tiga tahun terakhir, Mobile Legends menjadi *game mobile esport* paling populer di Indonesia. Dengan kepraktisannya yang hanya memerlukan handphone untuk dimainkan, Mobile Legends sangat diminati oleh masyarakat Indonesia. Popularitasnya yang tinggi mendorong diadakannya kompetisi MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) bergengsi di Asia Tenggara, yaitu Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC) pada tahun 2017 yang melibatkan lima negara kawasan tersebut, kemudian Moonton melihat perkembangan turnamen *game online* Mobile Legends yang sangat pesat sehingga mereka meriliskan turnamen *game online Mobile Legends Professional League* (MPL) secara menyeluruh atau global yang berisikan team-team esport.

B. GAMEPLAY DAN MODE GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

Game mobile dimainkan di smartphone android atau ion yang terhubung dengan jaringan internet. Dalam game MOBA tersebut akan menemukan sepuluh orang player dalam satu pertandingan dengan membentuk dua team yang didalamnya berisi lima player masing-masing team. Di dalam game tersebut terdapat karakter yang digunakan untuk bertanding di dalam *game online* Mobile Legends, setiap hero memiliki skill atau kemampuan yang berbeda-beda. Seperti halnya karakter yang membawa pedang, tameng, senapan, serta penyihir bisa ditemukan dalam game online tersebut (Marno 2023).

Pada *game online* Mobile Legends ada beberapa fitur yang telah disediakan oleh *moonton* untuk mempermudah lajunya komunikasi pada saat bermain *game online* Mobile Legends yaitu komunikasi verbal dan non-verbal, komunikasi verbal seperti (*open microphone* atau *voice chat*) sedangkan komunikasi verbalnya yaitu (chat, quick chat, map, ping).

1. Komunikasi via chat

Komunikasi melalui sistem chat dapat dilakukan ke sesama team maupun ke semua pemain, baik kawan maupun lawan. Ketika *game* sedang berlangsung pemain dapat berkomunikasi menggunakan fitur chat biasanya fitur ini digunakan untuk memprovokasi dengan kata-kata yang mengintimidasi serta membuat kepercayaan diri team lawan menurun atau sebaliknya agar tidak fokus dan melakukan kesalahan (*blunder*), fitur ini kurang efektif untuk team karena memerlukan waktu yang lama untuk mengetik apa yang akan dikoordinasikan.

Game online Mobile legends saat ini sangat ketat dimana jika ada *player* yang melontarkan kata-kata kasar atau pelecehan akan mendapatkan peringatan dengan *dibanned* atau *mute* tidak dapat menggunakan fitur *chat* selama beberapa hari, setelah masa *banned* berakhir maka pemain tersebut dapat kembali menggunakan fitur chat ini

2. Komunikasi voice chat / open microphone

Fitur voice chat ini sangat efektif dalam berkomunikasi ketika sedang bermain *game online* Mobile Legends, para pemain dapat melakukan koordinasi secara cepat dan jelas ke sesama team tanpa harus mengetik/menuliskan informasi dalam bentuk teks untuk berkomunikasi, cara menggunakannya pun gampang hanya perlu menyalakan fitur *voice chat/open microphone* untuk mengaktifkan fitur tersebut, fitur *only listen* (hanya mendengarkan) juga dapat digunakan apabila tidak ingin mengobrol namun tetap bisa mengetahui/ mendengar informasi yang diberikan oleh team. Fitur ini hanya bisa digunakan untuk per team atau per kelompok yang

ada di dalam *game online* Mobile Legends dan tidak bisa digunakan ke semua player berbeda halnya seperti komunikasi via chat.

3. Komunikasi via quick chat

Quick chat atau pesan cepat yang berguna mengirimkan pesan singkat yang bertujuan untuk mengarahkan informasi kepada sesama team atau team lawan disertai suara maupun tanpa suara sesuai pesan tersebut tergantung pemilihannya dan pesan ini pun terdiri dari beberapa kategori yaitu bertahan, menyerang dan komunikasi yang didalamnya terdapat masing-masing *quick chat*nya sesuai dengan kategorinya apa yang akan digunakan pada saat pertandingan berlangsung. Terkadang *quick chat* yang digunakan untuk semua pemain yang team lawan juga mendapatkan pesan tersebut, dapat menyebabkan multitafsir bagi team lawan contohnya *quick chat*nya seperti “Mainnya Hebat” dan “Permainan yang Sangat Baik” untuk seluruh pemain dapat diartikan sebagai ejekan atau hinaan kepada team kita maupun team lawan saat pertandingan berlangsung

4. Komunikasi via map dan ping

Komunikasi ini biasanya digunakan oleh pemain untuk memberikan strategi yang didukung juga dengan sistem komunikasi lainnya. Hal ini sangat membantu untuk memberikan informasi tentang kondisi lawan yang muncul dalam map serta mengatur strategi untuk menyerang pemain lawan dengan mudah. Dalam penggunaannya, tanda atau ping (!) dalam map digunakan untuk memberikan instruksi yang sesuai dengan pilihan yang ada di map. Contohnya, terdapat pilihan untuk memberi tanda menyerang atau melindungi *turret* (*turret* team atau musuh), menandai *hero* lawan untuk dikunci atau dikalahkan terlebih dahulu, menyerang *lord*, *turtle*, dan *monster jungle*. Selain itu, map yang tersedia juga dapat digeser sesuai keinginan untuk melihat kondisi tempat yang diinginkan secara real-time, sehingga memudahkan para pemain untuk memantau jalannya pertandingan.

Tidak hanya fitur komunikasi saja yang ada pada *game online* Mobile Legends namun ada beberapa mode-mode permainan yang ada pada *game online* Mobile Legends. Mode dalam *game online* Mobile Legends adalah suatu lokasi dalam permainan yang dimainkan. Setiap mode dalam permainan memiliki tingkat keseruan bermain yang berbeda, sehingga memberikan pemain untuk menikmati pengalaman bermain *game online* Mobile Legends. Adapun beberapa mode saat bermain *game online* Mobile Legends yaitu di dalam lobby permainan ada beberapa mode yang disuguhkan seperti *Rank, Classic, Brawl, Magic Chess, Arcade, Contes, dan VS A.I dan Custom*. Selain itu *game online* Mobile Legends mempunyai sepuluh tingkatan untuk rank mulai dari terendah hingga tertinggi *warrior, elite, master, grandmaster, epic, legend, mythic, mythical honor, mythical glory dan mythical immortal* berbeda dengan *magic chess* yang dimana rank pada *magic chess* hanya delapan tingkatan dimulai dari *warrior, elite, master, grand master, epic, legend, mythic, dan mythical honor*.

a. Rank Match



Gambar 2.3 Draft Pick Rank



Gambar 2. 4 Perolehan Point Rank

Rank match atau biasa disebut *rank* adalah *mode* ini yang akan menjadikan hidup dan mati teamnya untuk mempertaruhkan bintang atau point dan sistem MMR mereka, dalam mode rank, setiap pemain atau tim bersaing untuk memenangkan pertandingan, dimana kedua tim berusaha untuk menghancurkan *base* musuh sambil mempertahankan *base* mereka sendiri. Mereka juga mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai *top lane*, *mid lane*, dan *bottom lane*. Tim akan dianggap menang jika berhasil menghancurkan *base turret* lawan terlebih dahulu. Tim pemenang akan mendapatkan bintang, poin dan MMR yang akan meningkatkan *tier* atau pangkat dalam *game online* Mobile Legends. Di mode inilah para pemain Mobile Legends berlomba untuk mencapai pangkat tertinggi atau *tier* tertinggi. Dalam game ini, terdapat beberapa hero dengan peran masing-masing yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Karakter dalam *Game Online* Mobile Legends

Dalam *game online* Mobile Legends terdapat banyak karakter atau hero yang jumlahnya saat ini mencapai 124 hero yang terbagi dalam 6 role:

a) Marksman

Marksman merupakan hero yang biasanya memiliki damage yang besar serta attack speed yang cepat dan memiliki darah yang cukup kecil dibandingkan dengan yang lain maka perlu diperhatikan juga bahwa marksman ini sering kali menjadi target utama dan incaran para hero ganker musuh. Hero jenis marksman dapat menghabisi musuh lebih cepat dari role lainnya, maka biasanya hero marksman ini adalah pemeran utama di in game

Tugas marksman ini biasanya kalo di awal game adalah farming untuk mengumpulkan duit sebanyak mungkin dan membeli item. Marksman harus selalu waspada apabila hero yang hilang dari map harus berhati-hati dan meminta team untuk membantu supaya tidak di gangking, ada beberapa contoh hero-hero marksman yaitu:

Layla, Miya, Hanabi, Claude, Wanwan, Bruno dan masih banyak lainnya

b) Assassin

Assassin adalah hero spesialis membunuh dan mengunci musuh ketika darah mereka low (sekarat). Assassin ini memiliki rotasi atau mobilitas yang laju dan mampu membunuh targetnya dengan cepat, hero ini biasanya disarankan untuk orang yang berpengalaman dan memiliki kemampuan tangan yang cepat (fast hand) untuk menggunakan skill karena assassin juga memiliki darah (HP) yang rendah seperti mm dan memiliki damage yang cukup besar

Tugas assassin adalah sama seperti namanya, assassin ini memiliki peran yang sangat penting untuk membunuh lawan, pada awal game biasanya assassin ini membunuh monster hutan atau sering disebut buff, pemberian buff bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan menjaga keseimbangan game dan setelah itu assasin harus sering berkeliling bersama rekan team seperti mage, dan tank untuk membunuh hero lawan di lane, selama permainan biasanya hero assassin ini tidak disarankan untuk melakukan inisiasi dan biasanya hero assasin ini masuk kedalam team fight di pertengahan dimana darah team musuh sudah sekarat. Hero-hero assassin yaitu Fanny, Hayabusa, Lancelot, Ling, Benedetta dan lainnya

c) Tank

Tank merupakan hero yang memiliki darah (HP) yang sangat tebal, tank mampu menahan damage lebih banyak dari hero lainnya, para pengguna hero tank ini biasanya memiliki jiwa berani mati untuk team, selain itu tank juga harus melakukan inisiasi ketika terjadi team fight dan menjadi garis terdepan untuk team

Tugas tank adalah menjaga rekan satu team dan jangan takut mati untuk teman, pada awal game biasanya tank membantu teman farming kemudian menjaga teman yang terkena gank, biasanya juga

ada tipikal tank yang suka merusuh atau mengganggu hero assasin lawan ketika farming. Hero-hero tank adalah Jhonson, Tigreal, Lolita, Minotaur, Akai, Grock, Baxia, Atlas dan masih banyak lainnya.

d) Mage

Mage merupakan hero yang memiliki skill yang banyak dan damage yang cukup besar dari awal game sampai akhir game. Hero mage ini mampu menghabiskan lawan dengan hitungan detik atau dengan sekali kombombinasi skill

Tugas mage biasanya mengganggu pergerakan team musuh kemudian mengurangi darah musuh dan membunuh musuh, biasanya hero mage ini mengelilingi atau rotasi bersama tank untuk melakukan gangking. Hero-hero mage, Valentina, Cyclops, Eudora, Aurora, Valir, Pharsa, Vale, Lunox, Harith dan lainnya

e) Fighter

Fighter merupakan hero yang memiliki keseimbangan antara ofensif dan defensif, fighter juga bisa dibilang hero yang nanggung karena tidak memiliki damage yang cukup besar seperti assasin dan marksman kemudian fighter tidak memiliki darah (HP) yang tebal seperti tank, tetapi fighter memiliki kombinasi skill yang banyak untuk mengganggu pergerakan musuh di lane

Tugas fighter biasanya mengganggu pergerakan lawan, menjaga hero marksman dan mage ketika team fight bahkan juga biasanya hero fighter ini juga bisa melakukan inisiasi seperti tank. Hero-hero fighter yaitu Paquito, Argus, Chou, Sun, Terizla, Yu Zhong, Khaleed dan masih banyak lainnya

f) Support

Seperti namanya support yang berarti memberi bantuan atau melindungi satu team dalam kondisi apapun. Support sama seperti tank yang dimana tidak boleh takut mati dan berkorban untuk team,

hero ini biasanya memiliki skill menjaga team dan mengisi darah team yang telah berkurang terkena damage dari hero lain

Tugas support adalah melindungi team sepanjang game berjalan ada beberapa hero-hero support yaitu Rafaela, Estes, Diggie, Kaja, Mathilda dan lainnya

b. Role

Role atau peran para hero di *game online* Mobile Legends dikelompokkan berdasarkan tugas dan fungsinya dalam permainan, hal ini juga berkaitan dengan karakter dan skill yang dimiliki hero masing-masing. Dalam *game online* Mobile Legends sendiri setiap role digambarkan dengan logo masing-masing, logo role di Mobile Legends akan dapat dilihat ketika melakukan pick hero. Terdapat 5 role yang biasanya digunakan di dalam *game online* Mobile Legends yaitu sebagai berikut:

1) Jungler

Jungler memiliki peranan penting dalam pertandingan karena jungler menggunakan battle spell retribution yang bertujuan untuk memudahkan membunuh monster hutan ketika pada saat farming dan mengamankan objektif seperti turtle lord serta membantu team untuk mendapatkan keunggulan dalam pertempuran, pada saat sekarang jungler biasanya diisi oleh hero fighter, assassin dan tank

2) Roamer

Roamer juga tak kalah penting seperti jungler yang dimana tugasnya pun tak bisa dibilang sederhana dan cukup rumit, dimana seorang roamer wajib melakukan roaming membantu team yang sedang kesulitan atau hanya sekedar berkeliling untuk menjadi ward berjalan di sekitar sungai dan membuka rumput-rumput yang dimana hero-hero biasa bersembunyi kemudian menginformasikan kepada team. Roamer ini biasanya bisa diisi dengan 2 tipikal hero seperti support dan tank tergantung situasi yang dibutuhkan.

3) Mid Laner

Mid laner sesuai dengan namanya yaitu role ini mengisi lane yang berada di tengah, tugas dari midlaner ini pun terbilang sederhana namun cukup sulit untuk dilaksanakan, tugasnya yaitu membunuh minion dengan cepat dan melakukan rotasi atau roaming bersama tank untuk melakukan gangking, biasanya midlaner ini diisi oleh hero mage.

4) Gold Laner

Gold Laner sesuai dengan namanya tentu yaitu role ini mengisi lane yang dimana memiliki gold paling banyak diantara lane lain, gold laner biasanya disarankan kepada hero marksman yang membutuhkan item corenya dengan cepat, tugasnya yaitu farming kemudian menghancurkan turret dan membunuh hero musuh

5) Exp Laner

Exp Laner merupakan role yang harus memiliki mekanik yang tinggi karena exp laner ini hanya sendiri di lane dan dituntut dapat bertahan dan bisa mendominasi untuk berhadapan dengan musuhnya, exp laner ini biasanya berada di lane yang berdekatan dengan turtle, hero yang sangat cocok untuk mengisi role ini tentu saja hero fighter.

c. *Classic Mode*

Classic mode merupakan mode yang pada umumnya, pemain bermain melawan pemain lainnya tanpa mempertaruhkan poin atau bintangnya dan tanpa pengkategorisasian tingkatan *rank* pemain, *classic mode* biasanya merupakan permainan yang santai tau belajar menggunakan *hero-hero* baru yang telah dirilis oleh moonton. Jika satu team memenangkan pertandingan di *classic mode* maka mendapatkan keuntungan seperti *exp level akun*, *win rate hero*, dan *battle point*, *battle point* tersebut digunakan *out game* untuk membeli hero dan *event shop* yang telah disediakan oleh moonton, *win rate* tersebut acuan semua

player untuk mengetahui seberapa orang tersebut menguasai *hero* tersebut dan semakin besar *win ratenya* semakin bagus dan jago dia memainkan *hero* tersebut.



Gambar 2. 5 Gambar Draft Pick Classic



Gambar 2. 6 Gambar Hasil Akhir Classic

d. Brawl

Dalam mode brawl berbeda dengan mode lainnya karena mode brawl memungkinkan pemain bertarung lima lawan lima dengan hanya satu lane saja dengan misi yang sama menghancurkan base lawan, namun dalam mode ini pemain tidak dapat kembali ke base untuk mengisi darah. Di mode ini juga untuk pemilihan hero terbatas tidak seperti di rank mode dan classic mode

Mode brawl ini menampilkan pertempuran yang cepat dan intens dimana pemain harus bertindak cepat dan membuat keputusan strategis dalam waktu singkat, dalam mode ini map yang digunakan lebih kecil dari map standar. Hal ini mempercepat tempo permainan dan pertempuran yang lebih langsung dan aksi yang seru. Mode ini menawarkan pengalaman dan

menarik bagi para pemain yang mencari tantangan dan kecepatan dalam pertempuran.



Gambar 2. 7 Draft Pick Brawl



Gambar 2. 8 Tampilan In Game Mode Brawl

4. Magic Chess

Magic chess adalah permainan di *game online* Mobile legends dimana pemain memilih dan menempatkan hero untuk bertempur dalam pertarungan otomatis berbasis giliran, mirip dengan permainan catur tetapi dengan elemen tambahan hero dan kemampuan khusus. Mode ini memiliki strategi khusus tidak seperti mode lainnya karena mode ini menguji kemampuan sendiri bukan team

Magic chess salah satu model permainan dalam *game online* Mobile Legends yang cukup populer dimana dalam mode ini pemain akan mengumpulkan hero-hero untuk membentuk team dan bertarung melawan pemain lain, mode ini berisikan delapan orang. Mode ini menggabungkan dua jenis permainan yaitu catur dan Mobile Legends, tujuan dari mode ini adalah bertahan selama mungkin dan mengalahkan pemain lain untuk menjadi yang terakhir bertahan, pemain yang terakhir bertahan adalah pemenangnya. Pada saat awal game dimulai masing masing dari delapan orang diberi point seratus oleh sistem, kemudian harus memilih

hero atau item pada awal permainan seluruh pemain diharuskan memilih hero dan mendapatkan tiga hero dengan sinergi tertentu tahapan selanjutnya battle round dimana hero yang telah kita susun melawan hero lainnya atau creeps, salah satu cara untuk memenangkan game ini yaitu menghabiskan point lawan hingga nol

Dengan konsep yang unik dan seru, Magic Chess telah menjadi salah satu mode permainan yang populer dalam *game online* Mobile Legends, menarik pemain untuk mencoba strategi dan taktik mereka dalam pertarungan catur yang berbasis hero



Gambar 2. 9 Lobby Game Magic Chess



Gambar 2. 10 Draft Pick Magic Chess



Gambar 2. 11 Game Play Magic Chess

5. Contest

Contest adalah salah satu mode yang hanya tersedia di hari tertentu saja, ada tiga mode yang bisa dimainkan yaitu Conquest of dawn, Arena Contest, dan MCL. Conquest of dawn biasanya dimainkan pada hari sabtu dimana mempertemukan antar server yang ada di *game online* Mobile Legends dapat dimainkan dengan player-player tertentu, kemudian Arena Contest sama seperti Conquest of dawn namun biasa mode ini dimainkan oleh para top global, MCL biasanya dimainkan hari minggu pada jam 20:00 WIB sampai 22:00 WIB semua kalangan bisa memainkannya

Mode ini sering kali menghasilkan pengalaman permainan yang sangat intens dengan pertempuran sengit antara dua team yang berusaha untuk mendominasi dan mencapai kemenangan kemudian mode ini juga memberikan kesempatan pemain untuk menguji keterampilan individu dan strategi team mereka dalam pertempuran yang kompetitif dimana pemain dapat merasakan sensasi persaingan dan memacu adrenalin bagi pemain yang mencari tantangan.



Gambar 2. 12 Lobby Mode Contest

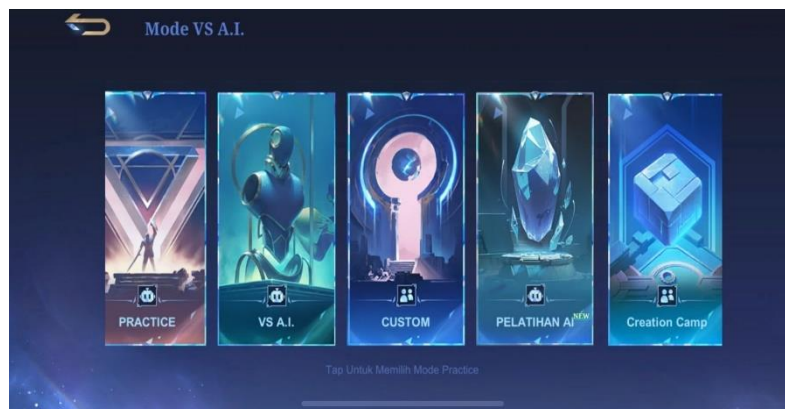
6. Mode VS A.I

Mode Vs A.I (Versus Artificial Intelligence) adalah mode permainan dalam game Mobile Legend dimana pemain dapat bermain melawan karakter-karakter yang dikendalikan oleh kecerdasan buatan (AI), bukan melawan pemain manusia secara langsung. Dalam mode ini pemain akan menghadapi team AI yang dikendalikan oleh komputer. AI biasanya diprogram dengan berbagai tingkat kesulitan, mulai dari pemula hingga tingkat yang lebih tinggi. Sesuai kemampuan pemain. Biasanya mode Vs A.I ini sering digunakan

pemain untuk latihan menguji hero baru yang telah dirilis oleh Moonton, atau mengembangkan keterampilan dalam permainan sebelum mereka melawan manusia dalam mode PvP (Player versus Player).

Mode ini juga memberikan fleksibilitas kepada pemain untuk mengatur permainan sesuai dengan preferensi mereka seperti memilih tingkat kesulitan AI, jumlah pemain dalam team dan aturan permainan lainnya. Mode ini juga menjadi pilihan bagi pemain yang ingin bermain dalam lingkungan yang lebih santai dan tanpa tekanan untuk bersaing secara serius dengan pemain manusia

Mode VS A.I. dalam *game online* Mobile Legends menjadi signifikan karena menawarkan pilihan permainan yang beragam bagi pemain dengan kemampuan dan preferensi yang berbeda.



Gambar 2. 13 Tampilan Mode VS A.I

BAB III

TEMUAN DATA

Game online Mobile Legends adalah permainan yang mengandalkan strategi untuk meraih kemenangan. Namun, selain strategi, komunikasi antar pemain juga sangat penting untuk menyampaikan rencana yang digunakan. Komunikasi yang efektif sangat diperlukan untuk menciptakan interaksi yang baik. Inilah mengapa *game online* Mobile Legends menjadi topik yang menarik untuk diteliti dalam konteks komunikasi dan relasi kuasa atau otoritas.

Selain itu, berbagai tipe dan karakter hero dengan peran masing-masing membuat pertandingan di *game online* Mobile Legends sangat kompleks. Untuk meraih kemenangan, pemain harus menyesuaikan diri dengan kondisi lawan dan memenuhi kebutuhan team agar bisa bergerak secara sinergis dan bekerja sama dengan efektif.

A. Game 1 : 13 Mei 2024

Tipe Game : Ranked

1. Observasi Partisipan

Peneliti melakukan observasi partisipan dimana peneliti hanya memantau narasumber bermain *game online* Mobile Legends, yang dimana narasumber saya bermain bersama. Pertandingan yang dilakukan mode ranked yang dimana mode ranked ini adalah pertandingan yang jika menang akan menambahkan *point* dan *mmr* kemudian jika kalah akan mengurangi *point* dan *mmr*.

Tahapan pertama dalam pertandingan ini adalah pemilihan hero dimana setiap pemain punya kesempatan untuk memilih *role* dan *hero* yang akan digunakan. Pemain akan memilih *hero* dan *role* secara bergantian dan tidak dapat memilih secara bersamaan, setiap players memiliki kesempatan masing-masing untuk memilih dan bergantian dengan team lawan atau sering juga disebut dengan istilah draft pick

Pemain pertama memilih hero Tigreal sebagai Roamer, pemain kedua memilih hero Gord sebagai Midlaner, pemain ketiga Lesley sebagai Goldlaner kemudian pemain keempat memilih hero Lancelot sebagai

Jungler dan pemain terakhir atau kelima menggunakan hero Freya sebagai Explaner, di dalam *game online* Mobile Legends karakter yang dipilih tersebut disebut hero.

Untuk mempermudah peneliti akan memberikan kode angka pada setiap pemain yang menjadi satu team. Dari team narasumber diurutkan sebagai berikut:

- Pemain satu : Tigreal - Roamer
- Pemain kedua : Gord - Midlaner
- Pemain ketiga : Lesley - Goldlaner
- Pemain keempat : Lancelot - Jungler
- Pemain kelima : Freya - Explaner

Setelah draft pick maka pertandingan akan segera dimulai dengan 25 detik adalah waktu persiapan untuk memulai game. Pada detik-detik awal semua pemain menuju lane nya masing-masing dan pada saat pertandingan berlangsung di saat detik 37 pemain satu menekan tombol simbol request to backup ke pemain ketiga yang dimana si pemain satu memberikan isyarat kepada pemain kedua untuk membantu pemain ketiga kemudian pemain satu dan dua langsung saja menuju lane pemain ketiga yang bertujuan untuk membantu.



Gambar 2. 14 Game Play 1



Gambar 2. 15 Game Play 2

Setelah membantu pemain ketiga pemain satu dan dua melakukan rotasi ke atas yang dimana pemain kedua memberikan isyarat kepada pemain kelima untuk menyerang hero lawan “ayo gas aja aku back up” dan pada menit 01:59 pemain kelima berhasil mendapatkan first blood dengan bantuan pemain kedua dan ketiga dan di sisi lain pemain di area bawah atau gold lane terkena pick off oleh team musuh kemudian pada pada menit 02:17 pemain kedua menyuruh pemain pemain keempat untuk membunuh turtle kemudian pemain keempat merespon “retri ku cooldown” kemudian pemain kelima langsung saja melakukan inisiasi untuk membunuh turtle hal hasil turtle dicuri team lawan dan pemain keempat dan kelima berhasil mendapatkan kill dan pada menit 03:08 pemain keempat terbunuh oleh musuh karena pemain keempat berusaha mencuri buff musuh, jika mencuri buff musuh, musuh tidak akan membiarkan pemain lain untuk mencuri buff nya padahal sebelumnya pemain keempat menyuruh pemain ke satu untuk memback up untuk mencuri buff musuh namun tidak ada respon apapun yang diberikan pemain kesatu.

Beberapa detik kemudian pemain keempat telah hidup kembali setelah terbunuh sebelumnya. Pemain keempat langsung saja melakukan farming lagi namun pemain keempat kembali terpick of oleh team musuh karena area jungle yang berhasil dikuasai oleh team musuh yang dimana pemain keempat kembali terpick of oleh lawan karena tidak ada nya backup oleh team dan pemain keempat berkata “woii bantu lah gua di rusuh terus

cok sama fredin” dan pada akhirnya tidak mendapatkan respon sama sekali, kemudian pemain kedua menyuruh untuk membunuh turtle kemudian pemain keempat berhasil mendapatkan turtle namun pemain ketiga berhasil di pick off oleh team musuh atau mati pada saat peperangan untuk mendapatkan turtle.

Pada menit 08:08 kembali terjadi peperangan untuk mendapatkan turtle namun team lawan berhasil mendapatkan turtle namun pemain kesatu, pemain keempat, pemain kelima mati lagi karena berusaha untuk melindungi pemain ke ketiga pada menit 08:39 pemain kesatu mengatakan “rela mati demi mm” dan kembali tidak ada respon dari pemain lainnya. Pada menit 10:42 kembali terjadi peperangan untuk mendapatkan lord namun hasilnya semua pemain mati atau wipe out kemudian team lawan mendapatkan lord, kemudian turret team satu persatu hancur setelah itu pemain kelima mengatakan “defense dulu masih bisa kok ini” dan alhasil lord dapat dibersihkan dan semua pemain membersihkan semua lane sambil melakukan perang tipis-tipis dan pemain ketiga berhasil mendapatkan triple kill pada menit 13:03 dan pemain keempat mengatakan “ dari tadi cok anjing mm nya cok guna dikit cok” setelah itu kembali farming lagi sembari membersihkan creep yang ada, pada menit 14:44 kembali terjadi peperangan untuk mendapatkan lord dan pemain keempat berhasil mendapatkan lord, pemain keempat mengatakan “ gua udah dapet lord ya anjing, kurang apa tuh gua udah dapet lord” namun semua pemain rata kembali atau wipe out dan pemain musuh berusaha menghancurkan turret inti team namun pemain kelima mengatakan “aman masih ada minion cok itu” dan semua pemain berusaha untuk mempertahankan base mereka sembari melakukan peperangan dan alhasil membuat team musuh terkena pick off.

Pada saat peperangan pemain kelima menyuruh pemain ketiga mundur “lesley mundur lesley mundur” namun tidak mendapatkan respon alhasil pemain ketiga mati dan team pun berusaha untuk menghancurkan base lawan namun team lawan masih bisa melakukan defense terhadap

serangan yang diberikan dan serentak pemain kelima dan keempat memberikan informasi kepada team untuk mundur dan semuanya mundur karena lord telah *respawn* atau muncul kembali pada saat mundur pemain keempat terkena pick off oleh team lawan pada menit 18:05 dan team lawan berusaha untuk membunuh lord langsung, pada menit 18:31 midlanner lawan pun terkena pick off oleh pemain ketiga dan pemain keempat menyuruh team untuk merebutkan lord kemudian terjadi peperangan kembali, lord pun berhasil didapatkan oleh team lawan dan membuat pemain kesatu, ketiga dan kelima mati kemudian team lawan pun mengatakan “lol” atau istilah di game mobile legend “tolol” team lawan pun mengatakan “kerasin lagi pance” dan dari team pun tidak ada merespon dan berusaha untuk melakukan *defense*. Pada menit 21:28 terjadilah *blunder* atau kesalahan yang dilakukan oleh pemain kesatu yang mengakibatkan team pun kalah dalam peperangan dan team lawan pun kembali memberikan makian terhadap team “ezz” “ea” yang berartikan mengatakan team ini terlalu gampang dan akhirnya team pun kalah

Pada saat berakhirnya permainan para pemain saling menyalahkan antara satu dengan yang lainnya dan saling mengomentari permainan para pemain yang dimana pemain keempat dan kelima mengatakan pemain ketiga tidak bisa main atau selalu melakukan *blunder* dan begitu juga sebaliknya. Pemain keempat pun mencoba menunjukkan strategi yang diberikannya sudah tepat dan pemain ke satu dan dua pun menyalahkan pemain ketiga dan keempat yang tidak bisa melakukan *job desk* nya dengan baik dan pemain dan akhirnya mereka pun saling menyalahkan satu sama lain.

2. Wawancara dengan pemain game online

Saya melakukan wawancara terhadap pemain game online yang bernama Akbar, Oka dan Novid. Saya melakukan wawancara secara langsung dengan pemain tersebut dengan waktu dan tempat yang berbeda dan mereka pun siap untuk diwawancarai sehingga saya dapat melakukan wawancara secara langsung.

Dalam pertandingan tersebut pemain bernama Akbar lebih sering memberikan informasi kepada satu sama lain dan lebih sering berkomunikasi namun sering kali tidak mendapatkan respon dari pemain yang lain. Pemain bernama Akbar ini pun memiliki komunikasi yang baik saat berlangsungnya game sehingga dia dapat memberikan arahan dan informasi-informasi seputar game play kepada teman-teman yang lain seperti layaknya leader.

“Iya. Untuk orang yang mempunyai komunikasi yang baik dia mempunyai otoritas di Mobile Legends dikarenakan mereka bisa mengontrol team dan bisa mengatur team, dan juga mereka bisa memberikan nasehat kepada team-teamnya itu seperti apa kesalahan dari temannya, apa kesalahan diri sendiri dengan komunikasi yang baik.”

Namun melihat dari sudut pandang pemain yang lain mereka pun mengutarakan pendapat yang sama walaupun didalam game mereka kurang bisa berkomunikasi baik dengan pemain yang lain namun mereka mengikuti arahan dari orang yang mempunyai komunikasi yang baik.

“Menurut saya, kalo dia mempunyai komunikasi yang bagus tu bisa berpengaruh Mas. Karena itu bisa membangun kerja sama dalam team tersebut antar player juga. Jadi, untuk bermain juga lebih bagus gitu lebih baik.” (Novid)

“Punya, karena dia bisa menginisiasi teman satu sama lain. Misalnya, pada saat shoot call pas war gitu.” (Oka)

Dalam pertandingan pemain yang memiliki komunikasi yang bagus dapat mengatur namun tidak semua pemain mampu menuruti apa yang inginkan dalam hal ini pemain lain bisa melihat bagaimana sikap seorang leader yang mereka inginkan hal ini saya temukan ketika wawancara dengan pemain bernama Oka dan Novid seperti apa leader yang mereka harapkan.

“Sikap seorang leader yang seharusnya memiliki jiwa kepemimpinan itu yang paling utama. Kemudian, sifatnya juga, terus dari lisannya perlu untuk mengarahkan bagaimana teman-temannya bisa tunduk pada dia, komunikasi yang baik juga perlu” (Oka)

Melihat dari sudut pandang yang lain pemain bernama Novid pun menyebutkan hal yang sama untuk menjadi seorang leader harus memiliki komunikasi yang baik dan tidak hanya mengandalkan skill saja, karena seorang leader menjadi perantara antara pemain dengan pemain yang lainnya.

“Untuk menjadi leader itu dia harus memiliki komunikasi yang baik. Misalkan saja dia hanya mengandalkan skill itu tidak begitu berpengaruh. Karena seorang leader tu dia harus bisa menjadi orang yang bisa menjadi perantara, penengah diantara setiap teamnya dan juga bisa memberikan arahan. Jadi, bukan hanya sekedar skill tapi lebih ke komunikasi dalam membangun sebuah team itu sendiri.” (Novid)

Semua pemain memiliki pendapat yang berbeda ketika bermain dan tergantung bagaimana seorang leader menyikapi dan mengambil keputusan untuk mencapai kemenangan. Dari pertandingan ini peneliti hanya mewawancarai tiga orang saja dikarenakan pemain yang lain tidak bersedia untuk diwawancara.

B. Game 2: 13 Mei 2021

Tipe Game: Ranked

1. Observasi partisipan

Di game kedua ini saya akan menjelaskan situasi saat pemilihan hero. Dari team partisipan sendiri telah memilih hero yakni Mathilda, Miya, Sun, Lancelot dan Lunox. Team musuh pun memilih hero Ling, Angela, Claude, Terizla dan Kagura. Seperti pada penjelasan sebelumnya untuk mempermudah peneliti akan memberikan kode angka dengan urutan untuk mempermudah dalam penjelasannya, urutan tersebut diberikan untuk team partisipan yaitu :

Pemain satu : Mathilda - Roamer

Pemain dua : Lancelot - Jungler

Pemain tiga : Sun - Exp Lanner

Pemain empat : Miya - Gold Lanner

Pemain lima : Lunox - Mid Lanner

Pada awal pemilihan hero pemain empat langsung melakukan request terhadap team untuk menggunakan hero marksman dan sambil berkata “gw cuma bisa mm” dan disisi lain pemain kedua meminta izin kepada team untuk menggunakan mm “bng izin gold lg observasi buat skripsi” namun pemain keempat langsung saja memamerkan *win rate* nya sambil berkata “gw mm” dan pemain ke dua pun mengatakan “apa gua jungler lagi ni anjing gamau ngalah cok gua mm” dan pada akhirnya pemain kedua mengalah, memberikan role mm kepada pemain keempat.

Memasuki awal permainan yaitu di menit-menit awal seperti biasanya pemain kelima membantu pemain kedua untuk membunuh jungle/buff, disisi lain pemain ketiga dan keempat langsung menuju lane masing-masing berbeda dengan pemain kesatu dimana pemain kesatu membuka map team terhadap lawan dan memberikan informasi kepada pemain kedua bahwasanya jungler lawan melakukan buff merah duluan “merah dulukah dia” dan pemain kedua merespon “keknya iya”. Pada menit detik 47 pemain ke satu memberikan informasi kembali ke pemain kedua “ itu lingnya baru mau kebiru” dan pemain kesatu dan kedua berusaha melakukan rusuh terhadap jungle team lawan namun

pada menit ke 01:01 pemain kelima memberikan informasi kepada pemain kesatu dan kedua untuk mundur dan akhirnya pun mereka mundur. Kemudian pemain kesatu melakukan rotasi ke lane pemain keempat dan pemain kesatu pun menyuruh pemain keempat untuk menyerang gold lane musuh dan akhirnya pemain kesatu mendapatkan kill pertama atau *first blood* setelah melakukan mendapatkan *first blood* pemain kesatu dan keempat berkurang darahnya akibat terkena damage oleh gold lane musuh kemudian jungler team lawan pun berusaha untuk melakukan kill terhadap pemain keempat namun berhasil di *back up* oleh pemain kesatu “oy miya sini astaga” akhirnya pemain keempat pun mengikuti instruksi pemain kesatu namun pemain kesatu pun tetap terkena *pick off* oleh jungler musuh dan pemain keempat pun berhasil selamat dari serangan jungler musuh pemain kesatu pun berkata “ gpp yang penting mmku ga mati aja” dan pemain keempat pun merespon dengan *quick chat* berkata thank you kepada pemain kesatu.

Pada menit ke 02:04 pemain kesatu menyuruh pemain kedua untuk membunuh turtle “an turtle an” dan pemain kedua pun merespon “dut gangguin dut” akhirnya pun pemain kedua berhasil mendapatkan turtle, setelah itu pada menit ke 02:25 pemain kedua memberikan informasi kepada pemain kesatu dan kelima untuk membackup pemain kesatu untuk melakukan rusuh terhadap *red buff* musuh akhirnya pun pemain kedua berhasil mencuri *red buff* musuh, dan setelah itu terjadilah peperangan di area red buff musuh yang dimana pemain ketiga pun sigap membantu pada akhirnya pun pemain kesatu berhasil di *pick off* oleh team musuh dan pemain kelima menyuruh team mundur akhirnya pun mereka semua merespon dan mereka pun mundur.

Pada menit ke 03:52 pemain kesatu melakukan rotasi terhadap pemain ketiga dan memberikan isyarat untuk melakukan kill terhadap exp laner musuh dan terjadi miss komunikasi karena pemain kesatu menyuruh pemain ketiga untuk menyerang namun pemain ketiga menyuruh pemain kesatu untuk mundur alhasil pemain kesatu pun mati kembali dan berkata “ ya allah sun nya” dan di sisi lain pemain keempat berhasil mendapatkan kill di area gold lane dengan dibantu dengan pemain kedua dan kelima.

Pada menit ke 04:35 pemain kesatu memberikan informasi kepada pemain kelima dan pemain kedua untuk melakukan rusuh ke area *blue buff* musuh dan pemain kelima pun merespon dengan *quick chat* “*Understood*” akhirnya pemain kedua pun berhasil mendapatkan buff musuh dan terjadi peperangan dimana pemain kesatu pun berkata “aku rela mati demi kawanku” dan pemain kelima pun berhasil melakukan kill terhadap jungler team lawan, disisi lain pemain ketiga pun memberikan informasi kepada team untuk melakukan turtle dan direspon oleh semua team akhirnya mereka mendapatkan turtle dengan mudah, disisi lain pemain keempat berhasil mendapatkan atau menghancurkan *turret* bawah dan mendapatkan kill terhadap gold lane musuh yang dibantu oleh pemain kelima.

Pada menit ke 05:59 pemain kesatu kembali mengajak pemain kedua dan pemain kedua untuk melakukan rusuh terhadap jungler musuh “biru ling yok biru ling yok” dan pemain kedua pun merespon “gas aku ada retri” akhirnya pun mereka berhasil mendapatkan *blue buff* musuh dan terjadi lagi peperangan tiga lawan tiga dimana pemain kelima terkena *pick off* oleh jungler team musuh dan pemain kedua pun berhasil membalaskan kematian pemain kelima serta mendapatkan *double kill* terhadap *jungler* dan *mid lanner* musuh namun *roamer* team musuh akhirnya bisa juga tereliminasi oleh pemain kedua dan kembali mendapatkan *mega kill* namun pemain kedua pun mati oleh damage turret musuh, dimana sebelum melakukan kill terhadap roamer pemain kesatu pun sudah menyuruh pemain kedua untuk mundur namun pemain kedua pun tetap dengan pendirian untuk melakukan kill terhadap roamer musuh “gua sih gatauan kalo lo masuk lagi” dan pemain kedua berusaha untuk membela diri “kepentet cok”.

Setelah pemain kedua kembali hidup pemain kesatu mengajak pemain lainnya untuk membantu pemain ketiga “ke atas yok yok” dan semua pemain pun merespon “ok gas” akhirnya pemain keempat pun berhasil membunuh *gold lanner* musuh kemudian mereka pun melakukan membunuh *lord* dengan bersamaan, akhirnya mereka pun berhasil mendapatkan *lord* setelah itu pemain

kesatu melakukan inisiasi untuk melakukan peperangan di area tengah dan kembali berhasil membunuh *jungler* dan *exp lanner* musuh dan tanpa bantuan *lord* pun mereka berhasil menghancurkan *base turret* lawan dan akhirnya mereka pun menang pada menit ke 09:26.

2. Wawancara dengan pemain game online

Setelah pertandingan berakhir saya melakukan wawancara dengan beberapa pemain salah satunya yang bernama Duta dan Raihan, saya melakukan wawancara dengan pemain tersebut karena pemain tersebut bersedia untuk diwawancarai.

Dalam pertandingan tersebut pemain bernama Duta sangat percaya diri untuk mengatur di dalam game karena merasa kemampuan dan point yang dimilikinya lebih daripada pemain yang lain sehingga ia yang menentukan strategi dan dimana pemain ini menjadi seorang leader pada saat berjalannya game.

“Supaya game yg akan berjalan terorganisir dengan baik dan menghasilkan permainan yg efektif. Karena kalau nggak ada yg manage nanti berantakan alur permainannya.” (Duta)

Melihat dari sudut pandang pemain lain, saya mewawancarai salah satu pemain di team ini yang selain Duta yang bertujuan untuk memahami bagaimana seorang leader bekerja supaya tidak adanya validasi dari sepihak dan kenapa mau mengikuti arahan seorang leader. Melihat dari data pemain Duta memiliki point yang tinggi daripada pemain yang lainnya sehingga pemain lain harus mengikuti perintah pemain yang bernama Duta ini

“Yang pertama, kita tahu bahwa dia mempunyai skill atau vision yang luas dalam melihat jalannya pertandingan, yang kedua, lebih enak mengikuti satu leader karena lebih nyaman dan tidak ada noise atau keributan kemudian secara pengalaman dan point dia lebih dari saya” (raihan)

Pada saat berlangsungnya permainan pemain bernama Duta ini sangat mendominasi dalam memimpin serta melakukan inisiasi-inisiasi lainnya dan peneliti mencoba melihat respon pemain lain yang dipimpin oleh Duta. Pemain bernama Raihan mengikuti pemimpinnya dikarenakan memiliki skill atau vision yang luas dan pengalaman yang lebih banyak.

Di Dalam pertandingan pemain bernama Duta ini juga sering melakukan inisiasi-inisiasi pada saat bermain dan tidak hanya itu saja pemain bernama duta juga sering menentukan strategi penyerangan dan bertahan untuk mencapai kemenangan. Pemain ini sering melakukan inisiasi dikarenakan pemain ini merasa tahu akan apa jobdesk yang dia punya pada saat memainkan role roamer

“Biar ada yg mendahului pergerakan dan menjadikan team percaya diri untuk melakukan pergerakan selanjutnya. Apalagi saya adalah seorang roamer yang harus menjadi inisiator dalam peperangan dan membuat momen agar team mendapatkan celah untuk mengalahkan pertahanan lawan.” (Duta)

Di Dalam pertandingan pemain ini juga melakukan pembuktian kepada pemain lain dan juga sering melakukan berbagai cara untuk meyakinkan dan membuat team nya percaya apa yang dia lakukan.

“Karena saya roamer, tentunya saya akan meyakinkan dengan percaya diri mengatakan bahwa saya akan membuat momen dan mereka harus bersiap untuk back up serangan. Menjadi pemain dengan garda terdepan, memberikan berbagai informasi, dan meyakinkan kalau gerakan mereka selama belum adanya perang baik-baik saja.” (Duta)

Pemimpin sangat diperlukan dalam permainan maupun diluar permainan karena akan sulit memenangkan pertandingan jika tidak ada yang mengatur dan menentukan strategi yang tepat karena permainan *game online* Mobile Legends adalah permainan yang membutuhkan kerja sama team yang bagus serta strategi.

“Menurut saya penting, karena ya tadi dalam sebuah team harus ada yang bisa memimpin gitu. Ya dalam situasi apapun, sebenarnya pemimpin itu selalu dibutuhkan gitu, leader akan selalu dibutuhkan. Jadi, kenapa penting ya tadi kita harus ada yang mengatur, kita harus ada satu suara lah, jadi ga banyak kepala. Kaya misal kalo ga ada leader yang satu minta ini, yang satu minta itu bingung kita harus nurut ke siapa gitu, bingung kita harus nurutin yang mana. Kalau ada leader kan jelas ya, apapun keputusan leader kita harus ikut gitu, biar semuanya satu suara gitu.”(Duta)

Pada saat berlangsungnya permainan, apabila di dalam game tersebut ada pemain yang susah diatur atau pemain yang tidak dapat bermain dengan baik dan tidak mau mendengarkan arahan seorang leader maka pemain akan cenderung merusak

pola permainan. Untuk memahami bagaimana seorang leader bekerja atau sikap yang harus dilakukan seorang leader untuk mengatasinya seperti apa supaya tidak mengganggu pemain yang lain.

“Kalo dibilang pernah apa ga, pernah ya. Karena ya kita sejatinya ga pernah bisa mengatur manusia seperti apa, kita juga ga pernah bisa ngatur orang maunya apa gitu. Jadi, kalo dibilang pernah ketemu atau ga, pernah yang susah diatur gitu. Terus dengan cara apa menghadapinya ya kita harus tetep sabar. Karena kalau kita keras juga, terus dianya keras juga mau sampe kapan. Justru yang ada bukan ada perang antar team tapi perang di dalam team gitu. Jadi ya, kita harus sabar-sabar aja dan ngasih dia pengertian kita harus melakukan apa gitu, strategi apa yang harus kita lakukan supaya bisa sama-sama mencapai kemenangan.” (Duta)

Melihat dari sudut pandang selain leader, pemain bernama Raihan juga menemukan hal yang sama pada saat berlangsungnya game namun sikap yang dilakukan pemain ini berbeda dengan seorang leader

“Pernah dulu, main di rumah kan kek mereka tu pengen di bawah aku semua. Jadi, kayak ya susah diatur jadi kayak mereka masi main seenaknya. Cuman aku ngaturnya ya mungkin lebih ke komunikasi langsung ya karena kita kan main bersama di tempat satu tempat gitu.”(Duta)

C. Game 3: 12 Mei

Tipe Game: Ranked

1. Observasi Partisipan

Digame ketiga ini seperti pada game-game sebelumnya masih di mode yang sama yaitu *ranked match*, saya akan menjelaskan situasi saat pemilihan hero. Dari team partisipan sendiri telah memilih hero yakni Tigreal, Alucard, Kimmy, Vexana dan Edith. Team musuh pun memilih hero Helcurt, Cecilion, Masha, Fredin dan Ixia.

Pada saat draft pick pemain kedua menegaskan kepada seluruh pemain untuk memilih hero yang benar-benar dikuasai supaya untuk mempermudah

kemenangan, namun tiba-tiba hero *signature* pemain ke satu pun di ban oleh musuh “aduh mathilda di ban kek apa” sehingga dia langsung melakukan pick ke arah hero Tigreal setelah itu pemain kedua pun mengatakan “gak ada yg mau jungler cok” kemudian pemain yang lainnya pun memilih hero-hero yang mereka kuasai. Seperti pada penjelasan sebelumnya untuk mempermudah peneliti akan memberikan kode angka dengan urutan untuk mempermudah dalam penjelasannya, urutan tersebut diberikan untuk team partisipan yaitu :

Pemain Satu : Tigreal - Roamer

Pemain Kedua : Alucard - Jungler

Pemain Ketiga : Kimmy - Gold Lanner

Pemain Keempat : Vexana - Mid Lanner

Pemain Kelima : Edih - Exp Lanner

Setelah melakukan draft pick pemain menyusun strategi seperti halnya yang dikatakan oleh pemain ketiga “wah ini nanti kalo lo bisa ulti dapat tiga atau empat gua masuk pasti rata” kemudian di respon dengan pemain kesatu “iya habis tu fredinnya ulti” dan pemain kedua pun mengatakan “sikat aja cok kita ada Vexana dan Edith”. Kemudian mereka pun saling debat karena pemain ketiga memilih hero Kimmy yang akan digunakan sebagai roamer dan di komentari oleh pemain kedua “ ada masha dia malah pick kimmy otak nya kemana cok” namun tidak ada respon yang terjadi oleh pemain ketiga

Pada awal permainan seperti game-game sebelumnya dimana pemain kesatu langsung ke area *blue buff* di bantu oleh pemain keempat kemudian pemain ketiga dan kelima menuju *lane* masing-masing dan pemain kesatu berusaha melakukan rusuh atau mengganggu jungler lawan untuk membunuh monster hutan. Pada awal permainan belum ada percakapan yang di bangun sampai pada menit ke 01:27 dimana pemain kedua memberikan isyarat atau meminta bantuan kepada team dengan menggunakan *quick chat* karena dia di rusuh oleh tim musuh kemudian pemain kesatu dan keempat pun dengan sigap membantu alhasil pemain kedua mendapatkan kill terhadap musuh. Pemain di dalam team hanya menggunakan *quick chat* untuk berkomunikasi dan masih fokus terhadap *job desk* masing-masing.

Pada menit ke 01:47 pemain kesatu mengajak pemain kedua untuk melakukan rusuh terhadap *blue buff* musuh dikarenakan team lawan ada yang mati satu “Mashanya masih mati ayok rusuh buff biru yok” kemudian di respon dengan pemain kedua dan pemain keempat “gas gas gas” dan akhirnya mereka pun mendapatkan buff musuh serta pemain keempat bun berhasil membunuh team musuh setelah itu mereka pun mundur secara bersamaan dan kembali farming.

Pada menit ke 02:39 pemain kesatu kembali menekan *quick chat* terhadap turtle dengan tujuan untuk membunuh turtle dan pemain kedua, keempat dan pemain kelima pun merespon “OK”, pada menit ke 03:03 pun akhirnya mereka berhasil mengeliminasi turtle kemudian pemain kedua pun menyuruh teman-teman yang lain untuk mundur dan kembali farming lagi. Disisi lain pemain ketiga pun berkali-kali mati oleh team musuh akhirnya pemain kesatu dan keempat pun melakukan rotasi ke lane pemain ketiga.

Pada game kali ini team lebih mendominasi karena dengan adanya komunikasi antara pemain kesatu dan kedua berbeda dengan pemain ketiga, keempat dan kelima berkomunikasi hanya melalui *quick chat* saja tapi komunikasi tetap berjalan lancar hanya saja terdapat beberapa miss komunikasi antara pemain kelima dengan pemain lainnya dikarenakan pemain kelima tidak mendengarkan arahan dari pemain lainnya, yang mengakibatkan pemain kelima sering terpick off oleh team musuh dan mendapatkan cacian oleh team sendiri.

Pada menit ke 06:13 pemain kesatu melakukan inisiasi dan menyuruh temannya untuk membackup ketika saat melakukan merusuh buff musuh dimana pemain kesatu mendapatkan momen dengan sesuai strategi pada awal sebelum match berlangsung akhirnya mereka memenangkan team fight yang terjadi pada menit tersebut, pemain kedua pun berhasil mendapatkan buff musuh dan kill namun pemain kesatu pun terkena pick off oleh team musuh karena tidak tahan dengan damage yang diberikan oleh Fredin, setelah itu pun mereka reset kembali dan mengatur strategi lagi sembari melakukan objektif yang lain seperti menghancurkan turret-turret musuh.

Pada menit ke 10:01 pemain kelima mengajak pemain yang lainnya untuk membunuh lord dan akhirnya pun mereka mendapatkan lord dengan gampang tanpa adanya gangguan oleh team musuh dikarenakan team narasumber sudah unggul dari segi level dan gold kemudian pada menit ke 11:32 turret demi turret musuh dihancurkan. Pada menit ke 12:34 kembali terjadi *team fight* yang mengakibatkan team musuh kalah dalam peperangan dan akhirnya base turret lawan pun berhasil dihancurkan berarti team narasumber pun berhasil mencapai kemenangan walaupun sering terjadi miss komunikasi yang dilakukan oleh pemain kelima pada awal-awal game, game pun hanya berlangsung 13 menit yang artinya mereka memenangkan game dengan mudah.

2. Wawancara dengan pemain game online

Setelah game berakhir peneliti melakukan wawancara terhadap pemain bernama Duta. dimana pemain tersebut sangat berpengaruh didalam team walaupun memiliki rank yang lebih rendah dibandingkan dengan pemain-pemain namun dia tetap memiliki otoritas karena dia meyakini bahwa role dan hero yang digunakan sangat berperan penting dalam permainan.

“Kalau menurut saya tu ada di role roamer ya. Karena roamer itu dia ga cuma ada di satu line, roamer akan terus berputar-putar, akan terus berjalan. Hmm ibaratnya apa ya dia, dia lah yang tau map tu seperti apa, dia yang tau mendominasi permainan itu seperti apa. Karena dia ga cuma ada di satu tempat, dia akan terus berputar. Jadi, menurut saya ya roamer yang paling berpengaruh.” (Duta)

Namun didalam pertandingan seseorang cenderung merasa tidak nyaman dengan adanya pemain yang memiliki point yang rendah tidak mau mengikuti arahan yang diberikan karena pemain yang lain merasa memiliki kemampuan yang lebih tinggi dan pemain bernama Duta ini pun tetap teguh pada pendiriannya dan memahami apa itu job desk role dan hero yang ia gunakan walaupun ranknya lebih rendah daripada pemain yang lain.

“Seharusnya iya. Karena tadi seperti yang saya bilang roamer tuh ga cuman ada di satu line. Dia akan berputar-putar map terus, dia yang tau kondisi, dia yg tau banyak informasi. Ya mungkin, jungler juga bisa cuman jungler akan fokus untuk mencari level, akan fokus untuk membeli item supaya dia lebih tinggi. Jadi, menurut saya roamer lah yang paling hmm apa

ya, punya pengaruh gitu. Karena dia memiliki banyak informasi dan akan memberikan banyak informasi juga ke temen-teman yang lain”(Duta)

Melihat dari sudut pandang pemain yang lain saya mewawancarai pemain bernama Raihan yang ada didalam permainan yang bertujuan untuk mengetahui hero dan role apa yang lebih dominan memiliki otoritas.

“Sebenarnya menurut saya sih kalo role lebih ada 2 sih ehh 3 menurut saya. Tergantung orangnya juga sih kalo menurut saya kek assassin, roamer, sama mid lane. Biasanya mereka tuh otak dalam permainan kan jadi kek juga tergantung orangnya juga mereka pandai liat situasi di game ga gitu.” (Raihan)

Melihat hasil dari jawaban kedua pemain tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan. Dimana menurut pemain bernama Duta role yang memiliki otoritas yaitu Roamer dan pemain bernama Raihan pun menjawab dengan hal yang serupa dan yang menjadi pembedanya yaitu pemain bernama Raihan punya 3 role yang memiliki otoritas yaitu Roamer, Jungler dan Midlaner.

Pada saat berlangsungnya game pemain bernama Raihan tak kalah mendominasi dari pemain bernama Duta karena Raihan memiliki rank yang lebih tinggi daripada pemain yang lain dan mampu juga mempengaruhi pemain rank yang lebih rendah.

“Iyaa dapat mempengaruhi sih menurut saya. Karena mesti yang rank tinggi dia mempunyai plan sendiri ya jadi kek yang rank rendah itu biasanya cuma ngikut aja atau ngikut game play dari rank tinggi.” (Raihan)

Melihat dari sisi pandang lain bernama Duta Pun juga mengutarakan pendapat yang sama. Karena pemain yang memiliki rank yang tinggi lebih bisa menggunakan otoritasnya daripada pemain yang rendah karena bisa juga dilihat pemain yang memiliki rank tinggi lebih banyak pengalaman dari pada rank yang rendah

“Ohhh okeyy. Nah, seperti yang saya bilang karena dia berpengalaman, karena dia udah lebih banyak matchnya, jadi dia akan bisa jadi, jadi leader tadi. Nah, akhirnya mendominasi permainan pun ngelead. Ngelead tu apa ya? Ngerasa jadi leader. Iyaa, lebih bisa mengatur permainan untuk temen-teman yang lain gitu. Jadi, yang pasti biasanya orang-orang

yang ranknya lebih tinggi gitu dia bisa mengatur permainan dan mengatur temen-temennya untuk mencapai kemenangan lah gitu”. (Duta)

Seluruh pemain juga akan merasa percaya diri untuk menjadi leader jika point Ranknya lebih tinggi daripada yang lain, karena hal itu sudah menjadi tolak ukur yang jelas dan dibuktikan oleh data yang telah diberikan didalam dan rank yang tinggi pun mampu mempengaruhi rank yang rendah.

BAB IV

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data observasi dan wawancara serta fakta di lapangan bersama narasumber dalam penelitian ini, ditemukan bahwa adanya relasi kuasa dan otoritas yang terjadi pada saat bermain *game online* Mobile Legends pada UII Esport Community. selanjutnya peneliti akan menjabarkan hasil temuan pada pembahasan sebagai berikut berdasarkan teori yang relevan.

A. Game Online Mobile Legends

Game online adalah kegiatan dilakukan semata-mata hanya untuk kesenangan tetapi dengan adanya batasan agar bisa mengetahui ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011) dan game online adalah jenis permainan komputer tertentu yang selalu memanfaatkan teknologi terkini termasuk jaringan internet, karena seseorang membutuhkan koneksi internet untuk bermain game online, ada hubungan yang erat antara game online dan internet (Adams & Rollings 2007) mengatakan bahwa banyak orang bermain game online di perangkat atau komputer yang sudah terhubung dengan internet.

Saat ini, game telah menjadi sarana bagi manusia untuk mengekspresikan berbagai emosi, seperti kesedihan, kebahagiaan, kelelahan, atau sebagai bentuk pelarian dari rutinitas sehari-hari. Young (1996) menyatakan bahwa game online dapat berfungsi sebagai pengganti interaksi sosial di dunia maya, serta sebagai pelarian dari kenyataan bagi para penggunanya. Penelitian ini diperkuat oleh narasumber yang memainkann *game online* Mobile Legends.

Game online Mobile Legends menarik banyak pemain karena pembaruan dan update patch yang rutin dilakukan oleh pihak Moonton sebagai pengembang. Setiap reset musim yang terjadi setiap tiga bulan, memberikan peningkatan grafis dan pengalaman baru untuk para pemain, hal tersebut membuat pemain baru dan lama terus tertarik dan cenderung tidak bosan. Sistem draft pick, karakter hero baru, serta *reset season* adalah beberapa alasan yang membuat para pemain tetap setia kepada *game online Mobile Legends*.

Sudut pandang peneliti terkait fenomena yang terjadi yaitu bahwa game online tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki struktur aturan yang jelas sehingga memunculkan elemen kompetisi. Pemain yang ada di dalam UII Esport Community tidak hanya terlibat untuk bersenang-senang saja, tetapi pemain juga mengeksplorasi tantangan yang diberikan oleh sistem permainan yang menghasilkan status menang dan kalah. Berdasarkan hal tersebut, hasil penelitian dari objek yang dipilih ditemukan bahwa status menang dan kalah dalam *mobile legends* yang ditetapkan dalam peraturan dapat ditentukan berdasar pada kemampuan seseorang dalam bermain *mobile legends* seperti menyusun strategi, skill individu, *leadership* dan komunikasi

Kepopuleran *game online Mobile Legends* juga disebabkan oleh kemudahan akses dan permainan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, game ini dapat dimainkan melalui smartphone sehingga tidak memerlukan PC atau perangkat keras dengan spesifikasi tinggi yang mahal.

B. CMC dalam *game online Mobile Legends*

Komunikasi termediasi komputer atau CMC adalah salah satu alat untuk berinteraksi sosial yang multimodal dan dinamis (Siitonen 2007:61). Pada saat bermain *game online Mobile Legends* komunikasi yang terjadi tidak hanya antara dua orang saja melainkan semua pemain bisa berkomunikasi pada saat berlangsungnya permainan, sebelum memulai pembahasan lebih lanjut tentang bagaimana pemain *game online Mobile Legends* melakukan komunikasi di dalam game *Mobile Legends*, peneliti mencoba memahami bagaimana CMC berkaitan dengan media yang digunakan untuk berkomunikasi online. Dalam praktiknya *game online Mobile Legends* tidak membutuhkan PC atau komputer untuk memainkannya, karena *game online Mobile legends* bersifat MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) yang berarti game ini dapat dimainkan dengan menggunakan smartphone atau tablet yang bersistem *Apple IOS* dan *Android* yang bisa di untuk melalui *App Store* dan *Play Store* tergantung pemain menggunakan *device* apa.

Di dalam *game online* Mobile Legends komunikasi terjadi dapat melalui berbagai cara seperti *text*, *vocal communication* dan *non-verbal communication*. Adapun dalam komunikasi melalui chat, pemain juga bisa menggunakan mode pintasan (*shortcut mode*), yaitu pesan singkat yang sudah dipersingkat yang bertujuan untuk mempermudah interaksi yang terjadi pada saat pertandingan berlangsung, karena pada saat berlangsung nya permainan tentu saja pemain membutuhkan fokus terhadap situasi maka penggunaan *shortcut chat* ini diperlukan untuk mempermudah jalannya komunikasi atau interaksi.

Di dalam permainan multiplayer online, pemain berinteraksi satu sama lain baik secara online maupun offline. Komunikasi offline terjadi ketika pemain merasa cocok dan ingin mempercepat hubungan dengan pemain lain, sehingga mereka bisa bertemu secara langsung jika berada di dalam daerah yang sama. Ada juga pemain yang berinteraksi dalam game dan tidak melakukan komunikasi offline untuk membatasi interaksi pemain. Penelitian ini akan membahas kemungkinan interaksi dalam game online menggunakan sarana yang sudah tersedia oleh *game online* Mobile Legends

Berdasarkan wawancara peneliti dengan narasumber ditemukan bahwa mereka menggunakan teori komunikasi dan interaksi menurut buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities* yang ada pada (Darmawan, 2018) di Dalam *game online* Mobile Legends ada berbagai cara untuk *player* berkomunikasi dan berinteraksi di dalam game online multiplayer yaitu dengan cara:

1. Pesan tertulis (Obrolan Teks)

Pada UII Esport Community ditemukan bahwa pemain menggunakan fitur obrolan teks untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya berupa pesan tertulis (obrolan teks) atau *text* yang bertujuan pemain bisa melakukan interaksi didalam maupun diluar pertandingan. Contohnya seperti pemain *game online* Mobile Legends dapat berkomunikasi di luar dan di dalam pertandingan. Komunikasi yang terjadi pada saat di luar game seperti *chat global*,

chat squad, chat personal antara *player* ke *player* yang lainnya ada juga komunikasi yang terjadi pada saat game berlangsung seperti *chat team* dan *chat all*.



Gambar 2. 16 Pesan Tertulis

2. Vocal Communication

Pada saat bermain *game online* Mobile Legends team UII Esport Community tidak hanya komunikasi teks saja yang dapat dilakukan ada juga beberapa fitur juga yang memudah pemain untuk berkomunikasi seperti fitur *voice chat*. Komunikasi yang terjadi yaitu menggunakan suara tanpa perlu membuang-buang waktu untuk mengetik, komunikasi melalui *voice chat* ini sangat efisien. Komunikasi melalui fitur *voice chat* ini hanya dapat didengar oleh teman satu team dan lawan tidak dapat mendengar apa yang diucapkan.



Gambar 2. 17 Vocal Communication

3. *Non-verbal communication*

Komunikasi non-verbal dalam *game online* Mobile Legends terjadi melalui pesan singkat atau quick chat, yang berupa simbol atau tanda yang telah disepakati oleh para pemain *game online* Mobile Legends. Pesan ini ditujukan untuk memberikan informasi tentang situasi pertandingan yang terjadi di sekitar minimap. Ada beberapa contohnya yaitu: simbol *retreat* atau *initiate retreat* yang mengisyaratkan untuk mundur, *request backup* yang mengisyaratkan untuk meminta bantuan, *launch attack* yang mengisyaratkan pemain untuk menyerang dan masih banyak lainnya.



Gambar 2. 18 Non verbal communication

4. Jargon

Jargon adalah kosakata khusus yang digunakan dalam suatu kelompok atau komunitas tertentu, biasanya jargon ini digunakan pada saat momen-momen tertentu pada saat di dalam pertandingan. Seperti GGWP yang digunakan ketika pemain lawan sudah tertinggal jauh atau kalah, Noob yang dimana jargon ini bertujuan untuk menyindir pemain yang tidak bisa bermain secara maksimal.

C. Komunitas Virtual

Menurut Rheingold yang dikutip oleh Nasrullah (2015) menjelaskan bahwa Internet telah berkembang menjadi platform bagi orang untuk berinteraksi sehingga pada pelibatan emosi secara maya, oleh sebab karena hal pelibatan terbentuknya komunitas virtual.

Dalam konteks permainan *game online* Mobile Legends komunikasi yang terjadi dalam permainan melalui jaringan internet yang berbasis online. Akibatnya pemain yang berinteraksi di dalam game akan membentuk komunitas secara regional maupun sebagai team dalam pertandingan. Hal ini berkaitan dengan teori yang diatas karena komunikasi yang terjadi di dunia virtual atau melalui internet. Dalam lingkup regional, penelitian ini fokus pada komunitas UII Esport Community karena guna melihat komunikasi yang terjadi di komunitas UII Esport Community. Komunitas kampus yang menjadi tempat bagi pemain untuk berinteraksi dengan individu yang berada dalam lingkungan kampus yang sama, menggunakan server yang sama dan sering kali berbagi bahasa atau budaya yang sama.

1. Karakteristik Komunitas Virtual

Pada komunitas virtual terdapat beberapa macam bentuk dan tipe setiap komunitas yang ada di dalam nya dan berbeda dengan komunitas kehidupan nyata (komunitas organik). Bangkit Darmawan (2018) mengutip tesis yang ditulis oleh Ratna Permata Sari (2012) dengan judul Fandom dan Konsumsi media, bahwa komunitas virtual memiliki karakteristik yang berbeda dengan komunitas dunia nyata dan didukung dengan pernyataan Van Dijk yang mengatakan bahwa komunitas virtual memiliki beberapa ciri khas yang membuatnya berbeda dari komunitas organik yaitu seperti *lose affiliation, special activities, not tried to place and time, verbal dan paralanguage, partial plural* dan *heterogeneous* (Darmawan, 2018).

Pada *game online* Mobile Legends komunitas virtual yang ada didalamnya memiliki keberagaman dan tergabung menjadi satu didalam satu komunitas yaitu *game online* Mobile Legends. Seorang

pemain yang berpartisipasi di dalam *game online* Mobile Legends tidak ada paksaan dan ketertarikan di dalamnya sehingga muncul sebuah kebebasan setiap individu untuk bergabung pada komunitas virtual, setiap individu di dalam *game online* Mobile Legends memiliki beragam tujuan, namun tujuan utama mereka adalah bermain game online dan berinteraksi secara virtual di dalam game tersebut.

Menurut pandangan peneliti bahwa *game online* Mobile Legends menjadi sarana kompetisi setiap individu berlomba-lomba mencapai poin Rank tertinggi. Hal ini dilakukan agar orang lain percaya dengan kemampuan mereka, karena poin *Rank* dianggap sebagai tolok ukur yang mewakili kemampuan seseorang dalam bermain *game online* Mobile Legends. Kompetisi ini tidak hanya terjadi pada saat pertandingan tetapi juga dalam team yang terdiri lima orang. Di dalam team tersebut terlihat adanya kompetisi saat setiap anggota mencoba mengemukakan berbagai argumen dan strategi yang mereka miliki untuk mencapai kemenangan dalam pertandingan.

2. *Ideal types of virtual communities*

Dalam sebuah komunitas terdapat perbedaan antara komunitas virtual dan komunitas di dunia nyata. Mengutip dari Tesis Sari (2012) yang berjudul *Fondom dan Konsumsi Media*, dijelaskan bahwa hubungan antara komunitas virtual dan komunitas di dunia nyata cenderung lebih longgar. Pertemuan pada dunia nyata memiliki batasan dalam hal komunikasi, dimana bahasa yang digunakan adalah bahasa umum yang telah lama dipahami, serta bahasa non-verbal dapat langsung dilihat melalui indera karena interaksi terjadi secara langsung. Sementara itu, dalam komunitas virtual ini memiliki kebebasan dalam menentukan waktu komunikasi, karena mereka dapat terhubung kapan saja tanpa harus berada di tempat yang sama.

Menurut Van Dijk komunitas virtual memiliki beberapa ciri khas yang membuatnya berbeda dari komunitas organik yaitu *loose affiliation, special activities, not tied to place and time, verbal dan paralanguage*,

partial plural dan *heterogeneous* (Darmawan, 20018). Disini peneliti akan menghubungkan teori yang dinyatakan oleh Van Dijk terhadap relasi kuasa pada *game online* Mobile Legends team UII Esport Community.

a) *Loose Affiliation*

Didalam *game online Mobile Legends* setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda-beda. Untuk bergabung dalam komunitas *Mobile Legends* seseorang harus memiliki minat dan kesukaan terhadap permainan ini. Namun, seiring berjalannya waktu setiap pemain akan merasa jenuh dan bisa saja berhenti bermain untuk sementara waktu atau bahkan selamanya. Komunitas Virtual *Mobile Legends* di UII Esport Community memberikan kebebasan kepada setiap individu kepada pemain yang ingin bergabung, syarat utamanya yaitu memiliki akun untuk login kedalam game kemudian setelah masuk pemain bisa bertemu dengan orang lain dalam komunitas tersebut, untuk lebih mengenal satu sama lain, pemain dapat menambahkan teman atau *add friend* sehingga bisa mabar (main bersama) atau berdiskusi.

Hubungan yang terjadi pada *game online Mobile Legends* tidak terlalu kompleks karena setiap pemain memiliki kebebasan untuk bermain sesuai keinginannya, dimana setiap pemain memiliki kesenangan masing-masing dan tidak ada ikatan atau pelanggaran tertentu. Mereka dapat dengan mudah untuk meninggalkan game dan keluar dari komunitas virtual tersebut.

Interaksi yang ada pada *game online Mobile Legends* sangat luas dan tidak terikat, karena setiap pemain akan bertemu dengan orang lain dengan caranya sendiri. Kebebasan ini lah yang memungkinkan pemain untuk bergabung dan keluar dari komunitas virtual tanpa merasa terikat oleh pemain lain.

b) *Special Activity*

Aktivitas yang dilakukan oleh komunitas di dunia virtual sangat beragam dan unik, hal ini terlepas dari kegiatan yang ada di dunia nyata (Sari, 2012). Yang terjadi di dunia virtual belum tentu dapat dilakukan juga di dunia nyata begitu juga sebaliknya. Dari hasil yang ditemukan Pada *game online Mobile Legends* para pemain dari UII Esport Community bertemu dalam suatu pertandingan untuk bermain dengan tujuannya masing-masing secara virtual melalui internet. Para pemain mengekspresikan minat mereka melalui bermain game itu sendiri. Game ini menyediakan berbagai aktivitas yang mungkin tidak dapat ditemukan di komunitas lainnya, selain bermain, terdapat interaksi antar individu yang memungkinkan mereka bertukar informasi, merencanakan strategi dan berkolaborasi. Interaksi ini penting untuk memahami satu sama lain serta menyusun rencana dalam permainan, menjadikan aktivitas bermain mobile legends lebih dari sekedar hiburan, tetapi juga proses yang melibatkan komunikasi dan perencanaan strategi yang mendalam, hal yang mungkin tidak bisa dilakukan di komunitas virtual lain

c) *Verbal and Paralanguage*

Dalam berkomunikasi kita bisa menggunakan gerakan tubuh atau ekspresi wajah untuk menyampaikan pesan kepada lawan bicara, gerakan-gerakan ini memberikan pesan nonverbal yang diterima oleh lawan bicara dalam interaksi tatap muka di dunia nyata (Sari, 2012). Dalam *game online Mobile legends* terkhusus pada UII Esport Community, pesan-pesan bisa dikirim dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Mobile legends menyediakan fitur open mic yang bertujuan untuk pemain berkomunikasi melalui suara (*voice chat*) dengan mikrofon. Untuk pesan nonverbal, Mobile Legends menyediakan fitur

kolom chat untuk komunikasi teks yang diketik oleh pemain, dan ada juga stiker untuk mengekspresikan perasaan pemain di dalam game maupun di luar game. Fitur lain yang disediakan untuk nonverbal yaitu seperti tanda (kapak) untuk memberikan intruksi kepada team menyerang, (orang lari) untuk memberikan instruksi mundur, kemudian (tanda panah membentuk segitiga) memberikan instruksi untuk berkumpul dan yang terakhir (simbol emoticons senyum) yang bertujuan untuk memberikan pesan kepada team maupun keseluruhan pemain pada saat proses berlangsungnya game. Seseorang akan menyerang atau *ganking* terhadap musuh apabila seseorang dari team memberikan tanda kapak didalam pertandingan, tanda-tanda tersebut berupa gambar yang muncul dalam permainan sehingga pemain langsung memahawi bahwa ada seseorang yang memberikan instruksi. Di dalam UII Esport Community para pemain menggunakan pesan non verbal dan verbal yang sudah di sediakan dalam *mobile legends* yang bertujuan untuk mengoptimalkan game play mereka dalam bermain untuk mempermudah pemain dalam berkomunikasi supaya mencapai kemenangan

d) *Partial plural*

Pada kehidupan yang nyata tentu saja kita mengenal teman-teman kita karena melalui interaksi tatap muka dan tahu tentang identitas umum dari teman tersebut. Dengan mengetahui identitas umum seperti umur, budaya, dan lainnya tentu saja kita dapat menyesuaikan interaksi sosial kita bersama teman-teman, berbeda dengan halnya di dalam dunia virtual, kita akan bertemu dengan berbagai macam team dengan identitasnya tanpa kita ketahui pastinya (sari,2012).

Pada *game online* Mobile Legends para pemain UII Esport Community tentu saja tidak mengetahui identitas pribadi satu sama lain, sehingga para pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi secara leluasa dan tidak dipengaruhi oleh identitas apapun bahkan umur, status sosial, bahkan gender. Karena identitas yang ada pada game online ini dibuat dirinya sesuai keinginannya sendiri bahkan identitas palsu di dalam komunitas virtual.

e) *Heterogeneous*

Pada komunitas virtual kita dapat berinteraksi dengan berbagai individu dengan identitas yang sangat beragam tanpa ada batasan tempat dan waktu, anggota komunitas virtual memiliki latar belakang yang sangat beragam (Sari, 2012). Pada UII Esport Community para pemain berasal dari berbagai daerah di Indonesia, sebab UII Esport Community sendiri merupakan salah satu komunitas yang berada di lingkungan Universitas Islam Indonesia. Keberagaman latar belakang anggota komunitas ini mencerminkan sifat inklusif dari komunitas virtual, yang memungkinkan anggotanya untuk terhubung dan berinteraksi secara luas tanpa hambatan geografis.

D. Otoritas Kekuasaan di dalam game online Mobile Legends

Kita sering melihat bahwa dalam suatu kelompok atau komunitas, selalu ada individu yang memiliki pengaruh terhadap orang lain melalui cara berbicara, penyampaian pesan, dan perilakunya. Setiap orang memiliki karakter dan tipe yang berbeda dalam memimpin dan meyakinkan orang lain.

Dalam komunitas virtual, identitas masing-masing anggota dapat dipahami melalui cara berkomunikasi dan identitas virtual yang tercermin dalam akun mereka, karena anggota komunitas ini tidak bertemu secara

langsung. Identitas tersebut direpresentasikan oleh user ID atau *nickname* (nama virtual) di dalam *game online Mobile Legends*. Setiap pemain memiliki identitas masing-masing pada komunitas virtual ini. Kemampuan bermain game seseorang dapat dilihat dari data statistik seperti *farm* (kemampuan membunuh monster hutan), *GPM* (memperoleh *gold* permenit), *DPS* (memberikan *damage* perdetik), *fighting* (partisipasi dalam team *fight*) dan lain-lain.

Selain itu pemain *game online Mobile Legends* juga dinilai berdasarkan *MMR dan High Rank* yang dianggap sebagai tolak ukur kemampuan atau skill pemain. Poin *MMR* adalah kemampuan seseorang menguasai hero sedang kan *High Rank* adalah rank tertinggi yang pernah dicapai pada seluruh season. Berdasarkan *MMR dan High Rank* antar pemain bisa membandingkan mana yang memiliki kemampuan lebih tinggi dan juga sebaliknya. Berdasarkan *High Rank* terdapat beberapa kelas pemain yaitu *warrior, elite, master, grandmaster, epic, legend, mythic, mythical glory dan mythical immortal* (Wijaya et al, 2019). *Warrior, elite, master* dan *grand master* termasuk dalam golongan player pemula, *epic, legend* dan *mythic* termasuk dalam golongan player norma kemudian *mythical glory* dan *mythical Immortal* adalah termasuk golongan player yang memiliki *high skill*.

Komunikasi juga mempengaruhi seseorang untuk memiliki otoritas karena untuk mempercepat permainan yang sesuai strategi seorang *leader* juga harus memiliki komunikasi yang bagus untuk menyampaikan strategi yang ia miliki kepada teamnya, jika ia tidak memiliki komunikasi yang bagus maka akan sering terjadinya *miss communication*. Oleh karena itu seorang yang memiliki otoritas harus memiliki poin rank dan *mmr* yang tinggi serta komunikasi yang efektif.

Tidak hanya poin *MMR* dan poin Rank saja namun komunikasi juga mempengaruhi seseorang untuk memiliki otoritas, oleh sebab adanya *high rank* dan *mmr* kemudian komunikasi yang baik terbentuklah otoritas dalam *game online Mobile Legends*. Diaman para pemain dengan poin rank

tinggi memiliki pengaruh besar dalam sebuah pertandingan dan pemain dengan poin rank rendah lebih sering harus mengikuti arahan dan strategi dari pemain yang lebih tinggi. Ini mirip dengan dunia nyata dimana status seseorang, seperti pendidikan, pengalaman, usia dan jawaban menentukan perlakuan yang diterimanya. Seperti yang dijelaskan Rakhmat (2013:95) setiap orang memiliki *self-presentation*, dimana status yang rendah tidak mendapatkan pelayanan istimewa. Dalam konteks *game online* Mobile Legends status *High rank* dan *MMR* adalah bentuk *self-presentation* dari setiap pemain.

Sudut pandang yang dapat disimpulkan terkait fenomena yang terjadi yaitu Dalam *Mobile Legends*, *rank* dan *MMR* (*Matchmaking Rating*) menjadi bentuk utama dari *self-presentation* bagi para pemain. Pemain dengan *rank* dan *MMR* tinggi sering kali dipandang lebih terampil, kompeten, dan layak mendapatkan penghormatan di komunitas virtual. *Rank* tidak hanya mencerminkan kemampuan bermain, tetapi juga memberikan status sosial, di mana pemain dengan *rank* tinggi mendapatkan perhatian lebih, lebih sering diundang ke tim kompetitif, dan pendapat mereka dalam hal strategi atau gameplay lebih didengarkan. Dalam konteks *UI Esport Community*, *self-presentation* melalui *rank* dan *MMR* juga berperan penting, karena pemain dengan *rank* tinggi dianggap lebih kredibel dan kompeten, sehingga pandangan mereka lebih dihargai. Sebaliknya, pemain dengan *rank* rendah cenderung kesulitan mendapatkan pengakuan atau peran penting dalam komunitas, sesuai dengan konsep Rakhmat tentang bagaimana status yang rendah tidak mendapatkan perlakuan istimewa.

1. Kekuasaan dan otoritas high rank dan mmr

Spencer menjelaskan bahwa terdapat dua elemen utama dalam organisasi sosial, yaitu norma dan otoritas. Keduanya saling berhubungan, di mana norma-norma didasarkan pada aturan dan prinsip, sedangkan otoritas bergantung pada kepatuhan terhadap perintah (Spencer 1970:124 dalam Williams 2003:1). Pada *game*

online Mobile Legends adalah game yang terdiri dari 2 team yang dimana masing-masing dari team terdiri dari lima orang, untuk mencapai kemenangan didalam team tentunya setiap anggota harus saling berkoordinasi, untuk mengkoordinasikan itu tentu saja membutuhkan seseorang yang memerintah atau *leader* dalam team. Perintah yang diberikan seorang *leader* tentu saja sudah disepakati oleh semua pemain dan memegang kendali bahkan strategi dalam pertandingan yang akan mempengaruhi *game play* permainan team.

Dari hasil temuan peneliti, ditemukan bahwa poin rank atau mmr seseorang pemain yang berada pada UII Esport Community akan dapat dipercaya jika memiliki skill dan pengalaman yang tinggi, melihat poin rank dan mmr yang tinggi akan memberikan kesan pertama yang cukup baik dalam *game online* Mobile Legends karena sebelumnya tidak pernah bertemu bahkan bermain bersama karena poin rank tinggi bahkan mmr dapat mewakili bagaimana mahirnyanya pemain tersebut bermain.

Poin dan MMR yang tinggi dapat juga mempengaruhi kedudukan seseorang karena melihat dalam kehidupan nyata seseorang yang memiliki jabatan yang tinggi akan menjadi direktur tidak mungkin seseorang berjabatan tinggi tersebut menjadi *office boy*. Pada game online ini area terbagi menjadi tiga yaitu *mid, bot* dan *top lanner*. Area mid biasanya terdiri dari *jungler* dan *mid lanner*, *top lane* biasanya *offliner* dan *bot lane* biasanya *gold lanner*. Kedudukan *jungler*, *gold lanner*, dan *mid lanner* biasanya pemain yang memiliki poin rank yang tinggi, apabila seseorang poin yang rendah ingin memaksakan menggunakan role *jungler*, *mid* dan *gold lanner* akan terjadi pembullying, untuk mengisi *role* tersebut biasanya seseorang akan menunjukkan MMR *hero* nya.

Seseorang yang memiliki poin rank dan mmr yang tinggi serta komunikasi yang baik tentu saja dapat mempengaruhi pemain lainnya dengan strategi yang sudah dimiliki, oleh karena itu biasanya pemain

yang memiliki poin tinggi lebih sering menggunakan hero *carry* dan pemain yang memiliki poin rendah lebih cenderung menggunakan hero *cover* yang bertujuan untuk melindungi dan membantu pemain rank tinggi dalam pertandingan. Seseorang pemain yang memiliki rank tinggi belum tentu dapat respon positif oleh pemain lain karena pemain lain butuh pembuktian untuk melihat kemampuan yang dimilikinya, pembuktian tersebut dapat dilakukan saat didalam pertandingan.

Untuk membuktikan kemampuannya pemain akan dilihat oleh pemain lain contohnya seperti cara membunuh monster hutan, mencuri monster hutan musuh dan mengeleminasi *gold lanner* musuh setelah mencapai level empat, setelah itu pemain lain akan mempercayai ucapan dan perintah yang akan diberikan karena pemain tersebut memang layak untuk di ikuti, apabila seorang pemain tersebut tidak dapat membuktikan maka tentu saja pemain tersebut dapat hinaan atau makian, karena pemain lain beranggapan bahwa pemain tersebut tidak layak diikuti karena telah gagal dalam pembuktian.

E. Tipe Otoritas didalam Game Online Mobile Legends

Secara umum kekuasaan itu adalah kapasitas seseorang untuk mempengaruhi perilaku orang lain dengan cara yang menyebabkan perilaku orang yang dipengaruhi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh orang yang mempengaruhi. Menurut Max Weber kekuasaan adalah kemampuan individu untuk melaksanakan kemampuan sendiri. Max weber juga menyebutkan ada tiga tipe otoritas yaitu otoritas tradisional, otoritas legal-rasional dan otoritas kharismatik. Dalam *game online* Mobile Legends, setiap karakter dan individu memiliki perbedaan, termasuk dalam respons terhadap pemimpin. Akibatnya, dalam pertandingan ada pemain yang benar-benar mempercayai pemimpinnya, dan ada juga yang sulit diatur. Penelitian ini akan membahas salah satu tipe otoritas yang berkaitan dengan *game online* Mobile Legends dan mengeksplorasi tipe pemimpin dengan otoritas yang paling sesuai untuk memenangkan pertandingan yaitu otoritas

kharismatik. Otoritas kharismatik adalah hasil kekuasaan yang muncul akibat kualitas istimewa seseorang, misalnya kepahlawanan dan kesetiaan terhadap individu tertentu serta komunitas bentuknya (Ranoh 1999:53). Pemain yang ada pada *game online* Mobile Legend yang ada pada UII Esport Community lebih cenderung bermain bersama (mabar) bersama team masing-masing hal itu yang membuat seorang *leader* mendapatkan kekuasaannya karena pengakuan daripada pengikutnya.

Pada saat observasi, ketika para pemmain dalam sebuah komunitas virtual saling mengenal satu sama lain, pemimpin yang ada di dalam komunitas tersebut cenderung tetap sama dan tidak akan berubah dan hanya satu orang yang memiliki karisma dan dapat dipercaya untuk memimpin. Kesan kepemimpinan karismatik ini akan terlihat kearah otoriter, padahal Weber menjelaskan kepemimpinan yang berasal dari pengakuan rakyat memiliki kesan *anti-authoritarian* (demokratis) (Ranoh 1999:57)

Di komunitas virtual, karisma seorang sering kali muncul ketika seseorang bermain dengan sangat profesional, hal ini membuat pemain tersebut dipandang lebih tinggi dan bukan hanya berdasarkan point MMR saja, tetapi juga karena kontribusi yang membuat dalam team kemudian bagaimana mereka membangun team tersebut melalui performa mereka dalam pertandingan. Sama seperti ketika seorang pemimpin negara yang memiliki karisma istimewa karena kemampuan membakar semangat rakyatnya, didalam *game online Mobile Legends*, karisma seorang pemimpin akan lebih terlihat ketika pemain mampu memberikan contoh yang baik dan membuktikan kemampuannya dalam pertandingan sehingga pemain tersebut layak menjadi leader yang memiliki otoritas dan pemain lain akan mengakui juga bahwa pemain tersebut memiliki kemampuan lebih dari sekedar point MMR mereka.

Karisma yang ada pada komunitas virtual tentu saja memiliki perbedaan dengan karisma di dunia nyata. Pada komunitas virtual tidak dapat bertatap muka, maka karisma yang muncul pada komunitas virtual *game online Mobile Legends* berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki

oleh seseorang tersebut dan terlepas daripada poin MMR yang dia punya. Pada komunitas UII Esport Community seorang pemimpin dapat dilihat dari cara berkomunikasi dan poin MMR pada pemain lainnya hal tersebutlah yang membuat tolak ukur bukan hanya poin rank lagi karena apa yang ia komunikasikan untuk kepentingan team dan mampu membangun motivasi para pemainnya.

Sudut pandang peneliti setelah melakukan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Akbar dari Fakultas PAI, Novid dari Fakultas FTI, dan Duta dari Fakultas FPSB memenuhi kriteria sebagai pemimpin karismatik menurut teori kepemimpinan karismatik. Ketiga individu ini tidak hanya memiliki keterampilan yang tinggi dalam permainan, tetapi juga menunjukkan kemampuan komunikasi yang sangat efektif. Akbar, misalnya, memiliki keahlian luar biasa dalam analisis statistik, yang memberinya keunggulan dalam pengambilan keputusan strategis selama permainan. Di sisi lain, Novid memiliki kemampuan untuk menyampaikan strategi dan instruksi dengan jelas, yang memungkinkan tim untuk berkoordinasi dengan baik dan bekerja sama secara efisien.

Sementara itu, Duta memiliki keterampilan interpersonal yang kuat, sehingga ia mampu menjalin hubungan positif dengan anggota tim lainnya. Hubungan yang baik ini sangat penting karena dapat memperkuat kerja sama dan kolaborasi di dalam kelompok. Keberadaan mereka sebagai pemimpin karismatik tidak hanya menginspirasi dan memotivasi anggota tim lainnya, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan individu dalam tim. Dengan adanya pemimpin yang memiliki karakteristik karismatik, tim dapat meraih kesuksesan yang lebih besar dalam kompetisi esports. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara keterampilan teknis dan kemampuan komunikasi yang baik sangat penting dalam menciptakan sinergi tim yang efektif, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap kinerja dan prestasi tim secara keseluruhan.

Dalam kehidupan sehari-hari, perilaku seseorang dapat diamati melalui interaksi sosial dan cara mereka memperlakukan orang lain. Individu yang karismatik sering kali dipercaya dan menjadi panutan. Hal ini juga berlaku dalam game online seperti Mobile Legends, di mana perilaku pemain dapat dengan cepat terlihat. Komunikasi yang baik antara pemain dapat membentuk persepsi dalam waktu singkat, sehingga karisma seorang pemain dapat muncul dengan cepat. Ketika pemain lain merasa nyaman dan yakin akan kemampuan individu tersebut untuk memimpin tim meraih kemenangan, sikap positif dan motivasi yang diberikan akan meningkatkan karisma mereka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Game Online Mobile Legends adalah *game online* yang membutuhkan strategi dan mengandalkan kerja sama tim. Dalam melakukan komunikasi didalam *game online* Mobile Legends, tentu saja membutuhkan jaringan internet karena berbasis game online, sehingga individu yang saling bertemu didalammnya akan membentuk sebuah komunitas virtual baik secara regional atau bahkan menjadi satu tim didalam pertandingan. Proses komunikasi diperlukan didalam game online Mobile Legends untuk berinteraksi dan menjalin koordinasi antar sesama tim demi mencapai tujuan atau *goal* yaitu memenangkan pertandingan dengan cara menghancurkan *base turret* dari lawan.

Agar terjalinnya interaksi yang baik antara sesama tim dan mampu untuk memenangkan pertandingan tersebut terdapat seorang komunikator yang mampu mengendalikan pertandingan. Komunikator tersebut mendominasi didalam pertandingan, baik secara komunikasi dan tindakan. Komunikator yang dipercaya tersebut tentunya memberi harapan bagi para komunikan sebagai penerima pesan untuk dapat membawa tim menuju kemenangan dengan melakukan koordinasi antar sesama tim. Jika berhasil memenangkan pertandingan didalam *Ranked Match* maka pemain akan mendapatkan point tambahan yaitu point *rank* sebagai tolak ukur dan kapasitas dan kemampuan pemain didalam *game online* Mobile Legends.

Didalam *game online* Mobile Legends komunikasi dapat terjadi melalui berbagai cara antara lain komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal didalam *game online* Mobile Legends adalah komunikasi yang dilakukan menggunakan pesan teks dan vokal sedangkan komunikasi non verbal adalah komunikasi yang dilakukan dengan tanda atau gambar dan tindakann.

Proses komunikasi pada *game online* Mobile Legends berbeda dengan proses komunikasi pada umumnya. Hasil penelitian mengenai Relasi Kuasa Pada Game Online Mobile Legend Team UII Esport Community yang menggunakan metode observasi dan wawancara peneliti menemukan proses komunikasi pada

komunitas Team UII Esport. Dimana pesan yang akan disampaikan oleh komunikator akan sampai kepada komunikan dan bagaimana komunikan dalam menerima pesan tersebut.

Proses yang pertama adalah encoding, komunikator berusaha menyusun pesan yang akan disampaikan kepada komunikan dengan mengatur informasi berdasarkan observasi situasi dan kondisi di dalam pertandingan. Proses encoding ini memungkinkan komunikator untuk memutuskan apakah pesan tersebut akan disampaikan secara verbal atau non-verbal.

Proses yang kedua adalah penyampain pesan, setelah komunikator menyusun informasi yang akan disampaikan, dia siap untuk mengirimkan pesan tersebut. Dalam *game online* Mobile Legends, komunikator dapat menggunakan beberapa media untuk menyampaikan pesan, seperti pesan suara, teks, gambar, dan Tindakan.

Proses yang ketiga adalah decoding, dalam tahap ini, pesan telah sampai kepada komunikan, sehingga pada proses decoding, komunikan akan menafsirkan dan memahami pesan yang dikirim oleh komunikator. Saat memaknai pesan tersebut, komunikan bisa memberikan umpan balik, baik positif maupun negatif, serta menghasilkan efek berupa tindakan-tindakan yang muncul sebagai respons terhadap pesan yang diterima.

Didalam *game online* Mobile Legends tentunya terdapat otoritas kekuasaan, Otoritas kekuasaan yang terjadi pada *game online* Mobile Legends yaitu otoritas kharismatik karena adanya poin MMR dan Rank yang tinggi sebagai tingkatan profesional pemain dan komunikasi yang baik sebagai efektivitas seorang *leader* untuk menyampaikan pesan kepada pemain lain sehingga pemain tidak dapat menjadi komunikator dominan melainkan hanya pemain yang memiliki poin MMR dan Rank tinggi serta komunikasi yang bagus saja yang memiliki otoritas kekuasaan.

B. Keterbatasan Penelitian

Kendala dan keterbatasan dalam penelitian ini yaitu kesulitan dalam menentukan waktu dengan narasumber untuk melakukan wawancara. Selain itu, minimnya penelitian mengenai otoritas dalam game online

menyebabkan tantangan dalam menemukan referensi yang cukup, dan tidak semua referensi yang ada dapat diakses oleh publik. Beberapa referensi juga diperoleh melalui bantuan dosen pembimbing.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran yang dapat menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian tentang permasalahan dunia *esport* yang ada di Indonesia khususnya dalam sebuah team.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan meneliti fenomena karakteristik *player* profesional dalam berkomunikasi di lingkungan sosial.
3. Peneliti yang dapat dilakukan oleh selanjutnya tentang komunitas virtual khususnya pada *game online* sangat banyak sekali dapat di kaji seperti :
 - a. Mengangkat permasalahan gender didalam sebuah tim *game online* Mobile Legends atau lainnya, seperti CS:GO (*Counter Strike: Global Offensive*), PUBGM (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*), Free Fire, dan lainnya
 - b. Meneliti fenomena pengikut (anggota) yang berlangganan dan memberikan donasi didalam *Live Streaming game online* seperti *Youtube, Nimo Tv, Twicth* dan lainnya
 - c. Meneliti pola komunikasi yang dapat terjadi didalam *game online* yang minim dengan fitur komunikasinya, karena masing-masing *game online* memiliki karakteristiknya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & SIK, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.
- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Game design and development: Fundamentals of game design*. New Jersey: Pearse Prentice Hall.
- Adevita, FT (2021). Pengaruh *Uses and Gratifications* dan Keterlibatan Pelanggan Terhadap Niat Beli Barang Virtual pada *Game Mobile Legends* (Disertasi Doktor, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain *Game Mobile Legends*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18-34.
- Aninsi, N. (2021, Oktober 01). *Teknologi: Katadata*. Retrieved from Katadata Web site: <https://katadata.co.id/digital/teknologi/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Jurnal Komunikasi Antarbudaya dan Masyarakat*, 1 (01), 31-45.
- Atkinson, P. (2007). *Ethnography: Principles in practice*. Routledge.
- Creswell. (2008). *Educational Research. Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson Prentice Hall.
- Darmawan, B. (2018). Relasi Kuasa dalam *Game Online DotA 2* (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual *Game Online DotA 2 Server South East Asia*)
- Dede. (2018). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 6(1); 143-157.
- Kumparan.com. (2023, Oktober 23). Tekno & Sains: Kumparan.com. Retrieved from Kumparan.com: <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-game-online-genre-jenis-jenis-dan-contohnya-21QP7KN95NI/full>
- Marbun, S. (2016). Pemerintahan Berdasarkan Kekuasaan dan Otoritas. *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, 3(6), 28–43.
<https://doi.org/10.20885/iustum.vol3.iss6.art4>
- Marvasti, A.B. 2004. *Qualitative Research in Sociology: An Introduction*. Sage Publications Inc., Thousand Oaks.
- Mediaindonesia.com developer. (2022, February 19). Turnamen *Mobile Legends Beat the Best* by Blu Jadi Peluang untuk Menjadi Pro Player. Retrieved March 13, 2023, from mediaindonesia.com website: <https://m.mediaindonesia.com/infografis/d>

[etail_infografis/472724-turnamen-mobile-legends-beat-the-best-by-blu-jadi-peluang-untuk-menjadi-pro-player](#)

Nasrullah, R. (2022). *Teori dan riset media siber (cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media.

Niken Aninsi. (2021, October). Game Nomor 1 di Indonesia dengan Pengunduh Terbanyak di PlayStore. Retrieved June 27, 2023, from Katadata.co.id website: <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore>

Nurchayadi, G. (2022, Februari 19). Teknologi: Media Indonesia. Retrieved from Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/teknologi/472724/turnamen-mobile-legends-beat-the-best-by-blu-jadi-peluang-untuk-menjadi-pro-player>

Permassanty, T. D., & Irawan, C. H. (2018). Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain Pada Game Mobile Legends. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 111-125.

Prima, R. B. Register dan Kekuasaan dalam Game Online Indonesia (Sebuah Kajian Sociolinguistik) Register and Power In Indonesian Online Game (A Sociolinguistic Studies).

Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.

Sari, Permata. 2012. Fandom Konsumsi Media (Studi Etnografi Perilaku Konsumsi Media Kelompok Penggemar Boyband Korea Super Junior (ELF) di Kota Yogyakarta pada Bulan Februari-April 2012). Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 2012

Setiawan, Muhammad Alif. "Perjuangan Perempuan Dalam Game Online (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam 70 Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia)." 2020, <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/28638/15321028%20Muhammad%20Alif%20Setiawan.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Sugiarto, Wahyu. 2017. Pola Komunikasi Pengguna Game Online DotA 2 Dalam Komunitas DotA 2 “Studi Etnografi Virtual terhadap Pengguna Game Online DotA 2 dalam

Sport, I. (2021, desember 27). Bola&Sport: Kumparan. Retrieved from Kumparan: <https://kumparan.com/info-sport/pencipta-mobile-legend-siapakah-pengembangnya-1xBtMi7Fe4E>

Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model komunikasi virtual pemain game PUBG mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game PUBG mobile RPX e-sport. *Medium*, 7(1), 53-70.

Wicaksana, F. A., & Nasvian, M. F. (2022). Komunikasi, Koordinasi, dan Kerjasama dalam Game Kompetitif Mobile Legend. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5), 5510-5526.

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi virtual dalam game online (studi kasus dalam game mobile legends). *Koneksi*, 3(1), 261-267.

Wijaya, H. (2018). Analisis Data Kualitatif Model Spradley (Etnografi). *Stt Jaffray.ac.id*.<https://repository.sttjaffray.ac.id/media/publications/269015-analisis-data-kualitatif-model-spradley-07c5c9d0.pdf>

Winarti, S. (2022). Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Mobile Legends HEUREUY SQUAD (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Windiani, W., & Rahmawati, F. N. (2016). Menggunakan metode etnografi dalam penelitian sosial. *DIMENSI-Journal of Sociology*, 9(2).

Daftar Lampiran

Draft pertanyaan:

Identitas Narasumber

Nama :

Nick name :

Ranked tertinggi :

Usia :

1. Darimanakah anda mengetahui *game mobile legends*?
2. Sudah berapa lama bermain *game mobile legends*?
3. Apakah ada pengaruh lingkungan teman atau keluarga yang mempengaruhi anda untuk bermain *game mobile legends*?
4. Alasan anda mengapa memilih dan tertarik untuk bermain *game mobile legends*?
5. Apa saja kendala dan hambatan yang pernah dialami saat bermain *game mobile legends*? Contohnya seperti apa?
6. Sudah berapa lama bergabung di komunitas UII *Esport*?
7. Berapa lama anda menghabiskan waktu dalam sehari untuk bermain *game mobile legends*?
8. Apakah seseorang yang mempunyai komunikasi yang bagus saat bermain *game mobile legends* mempunyai otoritas terhadap *game mobile legends*? Apa alasannya?
9. Menurut anda, apakah pemain yang memiliki *ranked* tinggi biasanya mendominasi *player*? Jika iya, mengapa?
10. Menurut anda, apakah pemain yang memiliki *ranked* yang tinggi biasanya mendominasi permainan? Jika iya, alasannya apa?
11. Menurut anda, *role* apakah yang memiliki otoritas yang tinggi sehingga dapat memenangkan pertandingan? Alasannya apa?
12. Apabila *role* tersebut point nya lebih rendah apakah *role* tersebut tetap memiliki otoritas? Mengapa?

13. Menurut anda, apakah perlu *leader* dalam sebuah team *mobile legends* dan mengapa?
14. Dalam pemilihan *leader* ditentukan berdasarkan apa?
15. Selama anda menjadi *leader* di *in game*, apakah anda pernah menemukan pemain yang susah diatur? Lalu dengan cara apakah anda menghadapi kondisi tersebut?
16. Bagaimana seharusnya sikap seorang *leader* dalam team *mobile legends* yang anda harapkan?

Narasumber Pertama

Narasumber : Duta Lazuardi

Wawancara : 1

Hari/Tanggal : 25 Maret 2024

Lokasi : Earth Coffe

Pewawancara : Muhammad Dzikry Maulana Kasim

Dzikry : Selamat malam, Mas Duta.

Duta : Malam.

Dzikry : Perkenalkan nama saya Muhammad Dzikry Maulana Kasim dari program studi Ilmu Komunikasi. Disini, saya mau mewawancarai Mas Duta tentang relasi kuasa pada game Mobile Legends team UII E-Sports Community.

Duta : Ohhh, iya boleh.

Dzikry : Untuk memenuhi kebutuhan skripsi juga, Mas Duta.

Duta : Siap-siap.

Dzikry : Kalau boleh tau dari mana ya Mas Duta tau tentang Mobile Legends?

Duta : Dulu itu dari pertama awal Mobile Legends rilis sekitar tahun 2017 tuh, dari situ juga udah mulai main Mobile Legends. Jadi, awal rilis udah langsung main.

Dzikry : Ohhh. Udah berapa lama itu, Mas Duta?

Duta : Berarti kalau dari 2017, sekitar 7 tahun ya 7 tahunan.

Dzikry : Apakah ada pengaruh lingkungan Mas Duta untuk bermain Mobile Legends?

Duta : Ada. Jadi, karena ya temen-teman waktu main juga, gamenya lagi viral, gamenya lagi booming jadi ya saya ikut main juga, jadi kami sama-sama waktu itu 2017 tu main Mobile Legends.

Dzikry : Hmm. Alasannya kenapa memilih dan tertarik untuk bermain game Mobile Legends?

Duta : Ya karena waktu itu temen-temen main Mobile Legends juga, justru jadi saya tu kalo ga ada temen, ga main Mobile Legends, ga main game. Tapi, karena temen-temen main juga, akhirnya ada temen main. Jadi, kalo nongkrong tu pasti main bareng sama temen-temen.

Dzikry : Ohhh iya. Selama bermain Mobile Legends apa aja kendala yang pernah dialami Mas Duta dan contohnya seperti apa?

Duta : Mungkin kalo dulu tu, masi SMA tu dari HP ya. Dulu HP tu sempet rusak, akhirnya gabisa main Mobile Legends sampe akhirnya dulu pernah main di HP temen. Jadi, misal temen lagi ekskul di sekolah terus ya HP-nya saya pinjem, terus saya ganti akunnya buat main akun saya gitu.

Dzikry : Kalau boleh tau udah berapa lama ya Mas Duta bergabung di UII E-Sport Community?

Duta : Itu sekitar hmm berapa tahun, 3 tahunan dari 2021.

Dzikry : Ohhh dari 2021 ya?

Duta : Hee ehh.

Dzikry : Berapa lama biasanya Mas Duta menghabiskan waktu bermain Mobile Legends?

Duta : Kalo lagi ada temennya tu bisa sampe 6 sampe 9 jam mungkin,

kalo lagi ada temennya. Kalo emang lagi seringnya ngepush, kalo lagi ngejar rank tu mungkin bisa sampe 6 sampe 9 jam.

Dzikry : Apakah seseorang mempunyai komunikasi yang bagus saat bermain Mobile Legends punya otoritas terhadap game Mobile Legends?

Duta : Yaa kalo menurut saya si pasti. Karena kita kan ngobrol juga sama temen-temen, terus berkomunikasi juga, timing juga. Jadi kalau komunikasi kita baik, komunikasi kita bagus harusnya di dalam game juga kita formasi kita lebih bagus, tak-tiknya akan lebih bagus. Ya jadi menurut saya, pasti akan punya otoritas di game Mobile Legends kalau kita komunikasinya bagus.

Dzikry : Ohhhh. Menurut Mas Duta ni, apakah pemain yang memiliki rank tinggi biasanya mendominasi permainan? Jika iya apa alasannya, jika tidak apa alasannya?

Duta : Biasanya si iya. Iya Karena orang-orang yang ranknya tinggi tu mungkin udah berpengalaman ya gitu, udah lebih banyak bermainnya, lebih banyak matchnya. Jadi, kalo bermain sama orang yang ranknya lebih rendah biasanya akan lebih mengerti dan mendominasi cara berkomunikasi juga. Jadi, dia yang akan seengganya sepertinya kea leader tank gitu lah.

Dzikry : Ohhh. Ini Mas Duta selanjutnya, menurut Mas Duta ni apakah pemain yang memiliki rank tinggi juga mampu mempengaruhi gameplay pemain yang memiliki rank yang rendah dan contohnya seperti apa?

Duta : Ohhh okeyy. Nah, seperti yang saya bilang karena dia berpengalaman, karena dia udah lebih banyak matchnya, jadi dia akan bisa jadi, jadi leader tadi. Nah, akhirnya mendominasi permainan pun ngelit. Ngelit tu apa ya? kea kea

Dzikry : Ngerasa jadi leader.

Duta : Iyaa, lebih bisa mengatur permainan untuk temen-teman yang lain gitu. Jadi, yang pasti biasanya orang-orang yang ranknya lebih tinggi gitu dia bisa mengatur permainan dan mengatur temen-temennya untuk mencapai kemenangan lah gitu.

Dzikry : Menurut Mas Duta ni, role apa yang memiliki otoritas yang paling tinggi sehingga dapat memenangkan pertandingan dan alasannya apa?

Duta : Kalau menurut saya tu ada di role roamer ya. Karena roamer itu dia ga cuma ada di satu line, roamer akan terus berputar-putar, akan terus berjalan. Hmm ibaratnya apa ya dia, dia lah yang tau map tu seperti apa, dia yang tau mendominasi permainan itu seperti apa. Karena dia ga cuma ada di satu tempat, dia akan terus berputar. Jadi, menurut saya ya roamer yang paling berpengaruh.

Dzikry : Nah, apabila roam tersebut pointnya lebih rendah apakah role tersebut tetap memiliki otoritas dan mengapa?

Duta : Seharusnya iya. Karena tadi seperti yang saya bilang roamer tuh ga cuman ada di satu line. Dia akan berputar-putar map terus, dia yang tau kondisi, dia yg tau banyak informasi. Ya mungkin, jungler juga bisa cuman jungler akan fokus untuk mencari level, akan fokus untuk membeli item supaya dia lebih tinggi. Jadi, menurut saya roamer lah yang paling hmm apa ya, punya pengaruh gitu. Karena dia memiliki banyak informasi dan akan memberikan banyak informasi juga ke temen-teman yang lain.

Dzikry : Menurut Mas Duta ni, apakah leader dalam sebuah team Mobile Legends itu penting dan mengapa?

Duta : Menurut saya penting, karena ya tadi dalam sebuah team harus ada yang bisa memimpin gitu. Ya dalam situasi apapun, sebenarnya pemimpin itu selalu dibutuhkan gitu, leader akan selalu dibutuhkan. Jadi, kenapa

penting ya tadi kita harus ada yang mengatur, kita harus ada satu suara lah, jadi ga banyak kepala. Kea misal kalo ga ada leader yang satu minta ini, yang satu minta itu bingung kita harus nurut ke siapa gitu, bingung kita harus nurutin yang mana. Kalau ada leader kan jelas ya, apapun keputusan leader kita harus ikut gitu, biar semuanya satu suara gitu.

Dzikry : Dalam pemilihan leader, menurut Mas Duta itu ditentukan berdasarkan apa?

Duta : Biasanya sih yang paling banyak pengalamannya ya. Kea lebih lama mainnya, lebih banyak matchnya atau justru tadi ranknya lebih tinggi bisa jadi dia yang menjadi leadernya gitu.

Dzikry : Selama Mas Duta jadi leader di in game, apakah pernah menemukan pemain yang susah diatur, lalu dengan cara apa Mas Duta menyikapi kondisi tersebut?

Duta : Kalo dibilang pernah apa ga, pernah ya. Karena ya kita sejatinya ga pernah bisa mengatur manusia seperti apa, kita juga ga pernah bisa ngatur orang maunya apa gitu. Jadi, kalo dibilang pernah ketemu atau ga, pernah yang susah diatur gitu. Terus dengan cara apa menghadapinya ya kita harus tetep sabar. Karena kalau kita keras juga, terus dianya keras juga mau sampe kapan. Justru yang ada bukan ada perang antar team tapi perang di dalam team gitu. Jadi ya, kita harus sabar-sabar aja dan ngasih dia pengertian kita harus melakukan apa gitu, strategi apa yang harus kita lakukan supaya bisa sama-sama mencapai kemenangan.

Dzikry : Menurut Mas Duta ni, bagaimana seharusnya sikap seorang leader dalam team Mobile Legend yang Mas Duta harapkan?

Duta : Ya menurut saya, saya mengharapakan leader yang seperti apa. Saya berharap leader di team saya itu bisa merangkul semua pemainnya, bisa merangkul semua temen-temennya. Jadi, dia ga terlalu keras kepala

juga, dia juga menerima saran dari temen-teman yang lain dan pada akhirnya jadi kita semua sama-sama enak gitu. Jadi sama-sama bisa mengerti, sama-sama dingertiin sampe akhirnya dalam permainan pun kita nyaman gitu, bermainnya.

Dzikry : Oke Mas Duta. Mungkin itu aja beberapa pertanyaan yang saya ajukan dan terima kasih udah mau menjadi narasumber saya. Terima Kasih ya, Mas Duta.

Duta : Dengan senang hati.

Transkrip Wawancara

Narasumber Kedua

Narasumber : Naufal Okta

Wawancara : 1

Hari/Tanggal : 26 Maret 2024

Lokasi : Rahdatu Coffe

Pewawancara : Muhammad Dzikry Maulana Kasim

Dzikry : Selamat malam, Mas Oka. Perkenalkan nama saya Muhammad Dzikry, saya dari program studi Ilmu Komunikasi. Di sini, saya akan menanyakan beberapa tentang Mobile Legends untuk kebutuhan skripsi, Mas Oka. Kalau boleh tau, tau game Mobile Legends dari siapa?

Oka : Saya tau game Mobile Legends dari teman dulu di SMA.

Dzikry : Hmm, sudah berapa lama bermain Mobile Legends?

Oka : Kurang lebih sekitar 4 tahun, dulu di tahun 2018.

Dzikry : Apakah ada pengaruh lingkungan teman atau keluarga?

Oka : Dari lingkungan teman ada pengaruh.

Dzikry : Alasannya kenapa tertarik untuk bermain Mobile Legends?

Oka : Awalnya saya diajak teman saya pas lagi nongkrong gitu kan, seru nih, jadilah penasaran, jadilah main Mobile Legends.

Dzikry : Ohhhh, selama bermain Mobile Legends apakah pernah mengalami kendala?

Oka : Kalau kendala sih paling di jaringan ada, di teman Mobile

Legends juga ada. Ketika main biasanya ada teman yg bodoh, teman yg kurang mengerti satu sama lain. Jadinya, komunikasi buyar.

Dzikry : Ohhh, sudah berapa lama bergabung di UII E-Sport Community?

Oka : Kurang lebih sekitar 2 tahun dari tahun 2022.

Dzikry : Berapa lama biasanya anda menghabiskan waktu untuk bermain game Mobile Legends?

Oka : Tergantung, kalo misal lagi push MMR atau push rank itu bisa 8 atau 9 jam.

Dzikry : Apakah seseorang yang mempunyai komunikasi yang bagus saat bermain Mobile Legends punya otoritas terhadap game Mobile Legends?

Oka : Punya, karena dia bisa mengisiasi teman satu sama lain. Misalnya, pada saat shoot call pas war gitu.

Dzikry : Hmm. Menurut anda, apakah pemain yang memiliki rank tinggi biasanya mendominasi permainan?

Oka : Biasanya, bisa iya bisa tidak.

Dzikry : Alasannya kenapa?

Oka : Karena belum tentu yang punya rank tinggi itu pasti jago dan belum tentu yang punya rank rendah dia pasti bodoh.

Dzikry : Hmmm. Menurut anda, apakah pemain yang memiliki rank tinggi bisa mempengaruhi game play yang rendah?

Oka : Bisa. Karena dia bisa menyesuaikan gitu, dari yang rendah tu dia mengikuti game play dari rank memiliki rank yang tinggi.

Dzikry : Ohhhh. Menurut anda, role apakah yang memiliki otoritas yang

tinggi sehingga dapat memenangkan pertandingan dan alasannya apa?

Oka : Biasanya tanker sih. Karena dia tu yang buka map, open war, gitu-gitu.

Dzikry : Hee ehh. Menurut anda, apabila role tank tersebut pointnya lebih rendah apakah role tersebut tetap memiliki otoritas dan mengapa?

Oka : Iyaaa. Karena ya yang seperti yang saya bilang tadi dia bisa dibilang penentu kemenangan. Karena dia open map, open war juga, terus dia juga bisa untuk mengorbankan dunianya sendiri demi mencapai kemenangan.

Dzikry : Berarti tetap memiliki otoritas ya?

Oka : Iya memiliki.

Dzikry : Hmm menurut anda, apakah perlu leader dalam sebuah team?

Oka : Kalau leader dari sebuah team perlu. Karena dia yang untuk handle teman satu sama lain agar kompak begitu.

Dzikry : Dalam pemilihan leader menurut Mas Oka itu berdasarkan apa?

Oka : Kalau leader sendiri tergantung sifat dia bisa, terus tergantung bagaimana dia menyinkronkan teman satu sama lain agar bisa menurut perintah begitu.

Dzikry : Selama anda menjadi leader di in game, apakah anda pernah menemukan pemain yang susah diatur lalu dengan cara apa anda menghadapi kondisi tersebut?

Oka : Wahh cukup banyak itu, Mas. Karena ga semuanya kita main secara berlima gitu secara mabar, kadang kita bertiga. Kalau cara mengaturnya ya, kita bagaimana sebisa mungkin membuat dia untuk tunduk kepada kita. Contohnya, dengan melihat permainan kita,

menunjukkan permainan kita, oh begini terus kita ntar mengarahkan.

Dzikry : Hmmm. Bagaimana seharusnya sikap seorang leader dalam sebuah team yang anda harapkan?

Oka : Sikap seorang leader yang seharusnya memiliki jiwa kepemimpinan itu yang paling utama. Kemudian, sifatnya juga, terus dari lisannya perlu untuk mengarahkan bagaimana teman-temannya bisa tunduk pada dia, komunikasi yang baik juga perlu.

Dzikry : Oh yaudah, Mas Oka mungkin itu beberapa saja pertanyaan dari saya. Terima kasih ya, Mas Oka.

Oka : Iyaa sama-sama, Mas.

Narasumber Ketiga

Narasumber : Muhammad Novid

Wawancara : 1

Hari/Tanggal : 25 Maret 2024

Lokasi : Kos Putra Wisma Artha

Pewawancara : Muhammad Dzikry Maulana Kasim

Dzikry : Selamat malam, Mas Novid. Perkenalkan nama saya Muhammad Dzikry Maulana Kasim dari program studi Ilmu Komunikasi. Disini saya akan mewawancarai Mas Novid seputar game Mobile Legends dan UII E-Sport. Hmmm, Kalo boleh tau dari mana ya Mas Novid tau game Mobile Legends?

Novid : Untuk taunya sendiri itu Mas, saya tau dari teman saya mas, waktu SMP.

Dzikry : Ohhh. Sudah berapa lama bermain Mobile Legends?

Novid : Kurang lebih dari 2017, mungkin bisa dikatakan hampir 7 tahun Mas.

Dzikry : Ohhh. Apakah ada pengaruh lingkungan teman atau keluarga supaya Mas Novid bermain Mobile Legends?

Novid : Ada Mas, ada pengaruh dari temen sih.

Dzikry : Ohh dari lingkungan temen ya?

Novid : Iya dari lingkungan temen.

Dzikry : Alasannya kenapa memilih dan tertarik untuk bermain game Mobile Legends?

Novid : Karena pertama kali saya liat game Mobile Legends tu kayak seru gitu Mas. Karena kita mainnya itu bisa lawan orang secara langsung kan, walaupun melalui game tapi dia gamenya itu hanya memerlukan HP saja.

Dzikry : Selama bermain game Mobile Legends ada kendala dan hambatan apa saja Mas Novid, dan contohnya seperti apa?

Novid : Untuk selama saya main sih ada Mas, setiap main pasti ada kendala Mas, seperti mungkin jaringan dan juga kadang lebih ke kalo HP itu lebih ngeframe atau patah-patah gitu kayak kurang mantap gitu spesifikasinya.

Dzikry : Ohhh device juga ya?

Novid : Iya device mempengaruhi.

Dzikry : Ohhh, kalau bergabung di UII ESport udah berapa lama Mas Novid?

Novid : Saya gabung dari 2021 Mas.

Dzikry : Ohh udah 3 tahun?

Novid : Iyaa udah 3 tahun.

Dzikry : Kalau sehari-hari biasanya menghabiskan waktu bermain Mobile Legends berapa jam, Mas Novid?

Novid : Kalau sehari-hari bisa 3 sampe 4 jam, Mas.

Dzikry : Ohh 3 sampe 4 jam ya?

Novid : Iya.

Dzikry : Apakah seseorang yang mempunyai komunikasi yang bagus punya otoritas terhadap game Mobile Legends, Mas Novid dan alasannya

apa?

Novid : Menurut saya, kalo dia mempunyai komunikasi yang bagus tu bisa berpengaruh Mas. Karena itu bisa membangun kerja sama dalam team tersebut antar player juga. Jadi, untuk bermain juga lebih bagus gitu lebih baik.

Dzikry : Menurut anda, apakah pemain yang memiliki rank tinggi biasanya mendominasi permainan, jika iya alasannya apa?

Novid : Menurut saya, iya bisa mendominasi. Karena apabila dia udah bermain dengan rank tinggi, misalnya dia memiliki pengalaman dari bermain rank tersebut, dia juga memiliki pengetahuan yang lebih tetapi tidak menutup kemungkinan pemain yang rank lebih rendah bisa lebih jago daripada rank yang lebih tinggi.

Dzikry : Menurut anda, apakah pemain yang memiliki rank tinggi mampu mempengaruhi game play yang rank rendah? Contohnya seperti apa?

Novid : Menurut saya, bisa. Karena contohnya tuh misalkan dalam hal pemilihan hero dan juga permainan, segi permainannya, skillnya juga bisa mempengaruhi. Karena dengan dia bermain di rank tinggi dia otomatis lebih tau bagaimana menghadapi musuh yang lebih kuat daripada di rank rendah. Jadi, bisa mendapatkan gambaran gitu dari temennya.

Dzikry : Ohhh. Menurut anda, role apakah yang memiliki otoritas yang tinggi sehingga dapat memenangkan pertandingan dan alasannya apa?

Novid : Menurut saya, role yang memiliki otoritas itu role seperti jungler, roamer dan juga gold lane ya Mas ya.

Dzikry : Hmm alasannya?

Novid : Karena kalo misalkan jungler itu dia mempengaruhi karena di segi awal dia membantu team dalam hal seperti dari buff dan juga turtle

mungkin, itu mempengaruhi bisa meningkatkan ekspiden gold dari teman itu sendiri dan juga apabila selanjutnya itu ada roamer. Itu lebih membangun kepercayaan diri teman juga, Mas apabila roamer jago pasti temen juga merasa hal tersebut tuh bisa buat pemain lain tuh lebih pede bermain. Dan untuk gold lane lebih ke ini sih kalo misalnya di late game kita ada sesuatu yang di luar kendali mungkin bisa membantu.

Dzikry : Apabila ketiga role tersebut pointnya lebih rendah, apakah role yang Mas Novid bilang tadi tetap memiliki otoritas dan mengapa?

Novid : Menurut saya, masih Mas. Karena selagi walaupun dia memiliki rank lebih rendah tetapi skill bermainnya itu jago, dia bisa meningkatkan permainan gitu loh, bisa mempengaruhi dari permainan itu sendiri.

Dzikry : Menurut Mas Novid, apakah perlu leader dalam sebuah team Mobile Legends?

Novid : Menurut saya, perlu Mas. Karena dengan adanya leader tu kita lebih bisa gimana yang bisa memimpin kita dan juga dia bisa membantu kita lah dalam segala hal. Misalkan leader itu bisa menjadi penengah dan juga menjalin, dia sebagai perantara juga diantara setiap pemain gitu Mas.

Dzikry : Hmm. Menurut Mas Novid nih, pemilihan leader itu ditentukan berdasarkan apa?

Novid : Kalo menurut saya lebih penting itu lebih ke komunikasi Mas.

Dzikry : Komunikasi?

Novid : Iyaa.

Dzikry : Selama Mas Novid menjadi leader di in game apakah Mas Novid menemukan pemain yang susah diatur? Nah, dengan cara apa Mas Novid mengatasinya?

Novid : Selama main mungkin sering Mas ya. Misalkan komunikasi, misalkan ada kesalahan, misalkan komunikasi gitu dia antara si A dan si B ni ga sinkron. Nah itu, biasanya kendala di komunikasi , misalkan si A pengen yang ini tapi si B pengen yang ini gitu loh Mas. Jadi, untuk mengatasi itu kita bisa melihat situasi, jadi misalkan lebih cocok yang mana yang kita ambil gitu loh. Misalkan lebih bagus mengikuti cara yang A, berarti kita mengikuti cara yang A dan tidak menutup kemungkinan juga kita mengkomunikasikan ke si B ini lebih baik gitu loh dengan menggunakan bahasa yang lebih baik dan pengertian lebih baik.

Dzikry : Ohhh. Menurut Mas Novid, bagaimana seharusnya sikap seorang leader dalam team Mobile Legends yang Mas Novid harapkan?

Novid : Untuk menjadi leader itu dia harus memiliki komunikasi yang baik. Misalkan saja dia hanya mengandalkan skill itu tidak begitu berpengaruh. Karena seorang leader tu dia harus bisa menjadi orang yang bisa menjadi perantara, penengah diantara setiap teamnya dan juga bisa memberikan arahan. Jadi, bukan hanya sekedar skill tapi lebih ke komunikasi dalam membangun sebuah team itu sendiri.

Dzikry : Ohh berarti menurut Mas Novid untuk leader yang Mas Novid harapkan mempunyai komunikasi yang baik ya?

Novid : Komunikasi yang baik dan juga sikapnya tuh lebih bertanggung jawab kepada temannya sendiri-sendiri.

Dzikry : Ohh oke Mas Novid, mungkin itu saja beberapa pertanyaan dari saya. Terima kasih udah mau diwawancarai, selamat malam Mas Novid.

Novid : Selamat malam, Mas Dzikry.

Narasumber Keempat

Narasumber : Aditya Akbar

Wawancara : 1

Hari/Tanggal : 27 Maret 2024

Lokasi : Kontrakan (sinduharjo)

Pewawancara : Muhammad Dzikry Maulana Kasim

Dzikry : Selamat malam, Mas Akbar. Perkenalkan nama saya Muhammad Dzikry, saya dari program studi Ilmu Komunikasi. Disini, saya akan mewawancarai Mas Akbar seputar game Mobile Legends untuk kebutuhan skripsi. Kalau boleh tau Mas Akbar tau game Mobile Legends itu dari siapa?

Akbar : Saya mengetahui game Mobile Legends dari teman saya.

Dzikry : Sudah berapa lama Mas Akbar bermain game Mobile Legends?

Akbar : Saya bermain Mobile Legends mulai dari tahun 2017.

Dzikry : Apakah ada pengaruh lingkungan teman atau keluarga yang mempengaruhi Mas Akbar sehingga bermain game Mobile Legends?

Akbar : Ada. Saya itu bermain Mobile Legends itu dipengaruhi, bukan dipengaruhi sih lebih diperkenalkan oleh teman saya sendiri dan lingkungan teman-teman saya.

Dzikry : Alasannya kenapa tertarik dan memilih game Mobile Legends?

Akbar : Nah, pada waktu itu saya itu memilih game Mobile Legends dikarenakan lingkungan saya yang banyak pemain Mobile Legends, agar bisa lebih akrab dengan mereka ya saya mengikuti game yang dimainkan

oleh mereka.

Dzikry : Selama bermain game Mobile Legends apa aja hambatan yang menjadi kendala Mas Akbar dan contohnya seperti apa?

Akbar : Nah, kalau untuk di tahun 2017 dulu yang menjadi kendala dan hambatan itu sekitar device sama jaringan. Karena di zaman dulu itu device dan jaringan itu belum mensupport untuk bermain game-game yang agak berat pada waktu itu.

Dzikry : Kalau boleh tau udah berapa lama Mas Akbar bergabung di komunitas UII E-Sport?

Akbar : Nah, untuk bergabung di komunitas UII E-Sport ini saya sudah mulai dari pertama kali kuliah itu di tahun 2020.

Dzikry : Ohhh. Kalau boleh tau Mas Akbar kalau dalam waktu sehari-hari berapa lama menghabiskan waktu untuk bermain game Mobile Legends?

Akbar : Nah, untuk menghabiskan waktu bermain game Mobile Legends ini bila saya lagi serius atau lagi fokus untuk ngepush rank itu saya bisa menghabiskan waktu dalam sehari tu sekitaran 17 jam.

Dzikry : Lumayan lama ya, Mas.

Akbar : Lumayan, lumayan.

Dzikry : Menurut Mas Akbar apakah seseorang yang mempunyai komunikasi yang baik saat bermain game Mobile Legends mempunyai otoritas terhadap game Mobile Legends? Jika iya alasannya apa?

Akbar : Iya. Untuk orang yang mempunyai komunikasi yang baik dia mempunyai otoritas di Mobile Legends dikarenakan mereka bisa mengontrol team dan bisa mengatur team, dan juga mereka bisa memberikan nasehat kepada team-teamnya itu seperti apa kesalahan dari

temannya, apa kesalahan diri sendiri dengan komunikasi yang baik.

Dzikry : Menurut Mas Akbar apakah pemain yang memiliki rank tinggi biasanya mendominasi permainan? Jika iya alasannya apa, jika tidak alasannya apa?

Akbar : Ah ya. Menurut saya sendiri pemain yang mempunyai rank tinggi dia mendominasi permainan dikarenakan dia mempunyai pengalaman yang lebih, dibandingkan teman-teman yang mempunyai rank tidak terlalu tinggi. Karena mereka yang mempunyai rank tinggi mereka bermain melawan orang juga yang ranknya tinggi. Jadi itu, yang menjadikan alasan mereka lebih mempunyai pengalaman lebih.

Dzikry : Menurut Mas Akbar, apakah pemain yang memiliki rank tinggi mampu mempengaruhi game play pemain yang memiliki ranknya yang lebih rendah, contohnya seperti apa?

Akbar : Nah, menurut saya sendiri pemain yang mempunyai rank tinggi mempunyai pengaruh kepada ranknya yang rendah dikarenakan mereka yang ranknya tinggi itu mereka game play yang beda. Seperti para penjoki-penjoki ranked itu yang mempunyai sekitaran 3.000 bintang ataupun 2.000 bintang itu mereka mempunyai game play seperti memperhatikan seberapa pentingnya turtle, seberapa pentingnya lord, seberapa pentingnya menjaga lord lane, expi lane dan jungler semacam-macamnya.

Dzikry : Menurut Mas Akbar role apa yang memiliki otoritas yang tinggi sehingga dapat memenangkan pertandingan?

Akbar : Kalau menurut saya role yang paling tinggi itu adalah pemegang game itu adalah roam.

Dzikry : Alasannya apa, Mas?

Akbar : Roam tersendiri ini mempunyai kontrol game dimana mereka mempunyai jobdesk yang beda dari pemain yang lain, seperti contoh saya jelaskan terlebih dahulu. Gold lane, gold lane itu mempunyai jobdesk mereka adalah damage dealer, dimana mereka harus menjaga gimana caranya mereka tidak mati terlebih dahulu ketika war. Terus expi lane, expi lane mereka mempunyai jobdesk untuk menjaga musuh yang mempunyai damage dealer seperti gold lane musuh. Sedangkan mid lane, itu job desk nya hampir sama seperti gold lane dan jungler itu mereka mempunyai jobdesk yang paling penting seperti retry. Sedangkan roam, job desk nya ada banyak, yang pertama jobdesk roam itu mereka harus bisa mengcover teman-teman semuanya, mereka harus bisa mengcover exp lane yang sedang menzoning, mereka harus bisa mengcover gold lane mereka yang memberikan damage, mid lane mereka yang sedang mendamage, dan juga mereka mempunyai tugas seperti inisiasi. Inisiasi ini seperti roam-roam yang tipikal tank, tipikal tank seperti minotaur, terus ada atlas, ada tigreal, ada lolita dan sedangkan ada lagi jobdesk roam ini yang seperti support ada matilda, angela, itu mempunyai tugas jobdesk beda-beda. Jadi, menurut saya tingkat kemenangan yang lebih tinggi itu dipegang oleh role roam. Karena kalo roamnya pintar dan roamnya bisa tau situasi apa mereka harus masuk ya itu akan meningkatkan kemenangan kita dalam game.

Dzikry : Ohhh jadi menurut Mas Akbar, role yang memiliki otoritas yang tinggi itu roam, ya?

Akbar : Iya, roam.

Dzikry : Nah, Mas Akbar. Apabila role roam tersebut pointnya lebih rendah, apakah role tersebut tetap memiliki otoritas dan mengapa?

Akbar : Apabila pointnya lebih rendah menurut saya, mungkin agak sedikit hard game yang akan terjadi. Dikarena kan emang kita jadi lebih susah mengontrol game apabila dia tidak mengetahui kapan harus

mencover temannya sih, itu.

Dzikry : Menurut Mas Akbar, apakah perlu leader dalam sebuah team Mobile Legends?

Akbar : Ha perlu, perlu sekali menurut saya.

Dzikry : Kenapa?

Akbar : Nah, alasan yang perlu itu yang pertama sosok leader ini adalah mereka yang bisa merangkul temannya di in game dan out game, terutama di pro skin. Saya juga sudah pernah mempunyai pengalaman ikut pro skin walaupun bukan di divisi Mobile Legends, divisi PUBG Mobile waktu itu, dan menurut saya sendiri, sosok leader ini mereka yang mengatur dari segi apasih?

Dzikry : Komunikasi?

Akbar : Bukan, lebih dekat gitu loh, akrab.

Dzikry : Ohh lebih dekat.

Akbar : Keakraban di out game gitu. Itukan mempengaruhi kek wah ini connect ni, nanti dia bakalan cover saya gitu.

Dzikry : Ohhh chemistry ya, Mas?

Akbar : Nahhh chemistry, melatih chemistry mereka gitu.

Dzikry : Ohh. Selanjutnya, Mas Akbar. Dalam pemilihan leader ditentukan berdasarkan apa?

Akbar : Kalau menurut saya sendiri untuk pemilihan leader ini ditentukan berdasarkan mereka yang mempunyai komunikasi lebih tadi. Selain daripada itu, mereka juga yang bisa menenagkan team mereka disaat mereka lagi blunder, terus disaat mereka lagi riwet pikirannya lah. Soalnya

di dalam game itu pasti ada salah satu orang tu yang melakukan kesalahan, dimana seorang leader ini mereka yang bisa menenangkan team di saat mereka lagi diposisi kalah, gitu sih.

Dzikry : Selama Mas Akbar menjadi leader di in game, apakah pernah menemukan seseorang pemain yang susah diatur dan dengan cara apa Mas Akbar mengatasinya?

Akbar : Nah, kalau saya sendiri saya sudah pernah ketemu pemain yang susah diatur dan saya kembali lagi berpikiran dengan otak saya. Saya juga harus memikirkan dia, dia bermain game ini untuk serius atau untuk fun. Ada soalnya beberapa orang itu yang bermain game hanya untuk fun-fun saja dan ada beberapa orang itu yang bermain game untuk fokus. Nah, kalau dia memang bermain cuman untuk fun-fun saja berarti saya yang harus mencari team yang lain, itu menurut saya.

Dzikry : Ohhh. Hmm bagaimana seharusnya sikap seorang leader dalam team Mobile Legends yang Mas Akbar harapkan?

Akbar : Merangkul semua orang, dan harus mengerti dari setiap karakter orang. Karena ketika kita hanya bisa merangkul saja itu mereka sebenarnya cuma hanya bisa merangkul saja tetapi tidak mengerti sifatnya. Karena kan seseorang itu tidak merasa lepas, seperti contoh ya kita ambil pengalam dari AE Crite , Alter Ego Crite dia dulu waktu masih di Evos E-Sport itu dia permainannya tidak seperti dia sedang Alter Ego sekarang. Sedangkan yang saya temukan di podcast-podcast ternyata Crite adalah seorang yang maaf ngomong mungkin ada beberapa orang yang tersinggung itu wibu. Nah, di Evos E-Sport itu dia merasakan tidak jadi diri sendiri sedangkan di Alter Ego dia merasakan jadi diri dia sendiri. Maka menurut saya yang saya harapkan itu dia mengerti apa yang playernya inginkan dan apa yang playernya harapkan itu sih.

Dzikry : Ohhhh. Mungkin itu aja Mas Akbar beberapa pertanyaan dari

saya. Terima kasih juga udah mau saya wawancarai. Makasih ya, Mas Akbar.

Akbar : Yoo, sama-sam

Narasumber Kelima

Narasumber : Raihan Yusuf Fauzi

Wawancara : 1

Hari/Tanggal : 27 Maret 2024

Lokasi : Kontrakan (sinduharjo)

Pewawancara : Muhammad Dzikry Maulana Kasim

Dzikry : Selamat malam, Mas Raihan. Perkenalkan nama saya Muhammad Dzikry, saya dari program studi Ilmu Komunikasi. Disini saya akan mewawancarai Mas Raihan tentang Mobile Legends. Kalau boleh tau Mas Raihan tau game Mobile Legends itu dari siapa?

Raihan : Aku tu tau Mobile Legends dari temen-teman aku ya. Dulu, karena masih main di waktu SMA kan rame-rame, jadi kek sering mabar gitu.

Dzikry : Sudah berapa lama Mas Raihan bermain Mobile Legends?

Raihan : Dulu kalo ga salah dari SMA kelas 11 atau kelas 12 berarti kira-kira 5 sampe 6 tahun main Mobile Legends.

Dzikry : Apakah ada pengaruh lingkungan teman atau keluarga yang mempengaruhi Mas Raihan untuk bermain Mobile Legends?

Raihan : Ya ada pengaruh lingkungan. Yang pertama dulu ya lingkungan temen di sekolah kan, terus kalo lingkungan keluarga keanya ga ada. Temen di ini sih paling deket rumah dulu main Mobile Legends juga.

Dzikry : Alasan Mas Raihan kenapa memilih dan tertarik game Mobile Legends apa?

Raihan : Alasannya? Alasannya karena Mobile Legends tu menurutku tuh

ga bosenin ya. Jadi, kea ada sistem season gitu ya, setiap 3 bulan sekali mereka ada kea reset season rank gitu. Jadi, kita berusaha naikin rank sekuat tenaga selama 3 bulan jadi kek ntar ada resetnya.

Dzikry : Hee ehh. Selama bermain game Mobile Legends apa saja kendala dan hambatan yang pernah dialami sama Mas Raihan dan contohnya seperti apa?

Raihan : Kendala? Kendala paling ini ya jaringan, sinyal terus hambatan paling ini aja ya temen. Kadang kan kalo main solo juga susah kan kalo sama temen kan lebih enak mainnya.

Dzikry : Kalo boleh tau Mas Raihan sudah berapa lama ya bergabung di komunitas UII E-Sport?

Raihan : Komunitas UII E-Sport ya. Hmm join kita 2021 ya, berarti sekitar 3 tahun ya.

Dzikry : Menurut Mas Raihan, biasanya dalam sehari berapa menghabiskan waktu untuk bermain game Mobile Legends?

Raihan : Ga nentu sih biasanya. Kalo aku biasanya misal main solo paling cuma sejam. Tapi, kalo misal bisa mabar sama temen sehari bisa ya 5 jam mungkin paling lama. Kalo ga paling lama dari pagi eh dari pagi, dari malem sampe pagi gitu.

Dzikry : Menurut Mas Raihan, apakah seseorang yang mempunyai komunikasi yang baik saat bermain Mobile Legends mempunyai otoritas terhadap game Mobile Legends dan alasannya apa?

Raihan : Mempunyai komunikasi yang bagus. Bisa dibilang bisa juga dia jadi mempunyai otoritas di Mobile Legends. Karena kan punya komunikasi yang baik jadi semuanya tu gampang ya dapat mengkonfirmasi informasi yang didapat. Kemudian yang biasanya

cenderung diem kan yang lain juga mesti gatau apa-apa mau ngapain kan.

Dzikry : Menurut Mas Raihan, apakah pemain yang memiliki rank tinggi biasanya mendominasi permainan? Jika iya alasannya apa, jika tidak alasannya apa?

Raihan : Menurutku pasti ya rank yang tinggi itu memiliki dominasi yang tinggi di game. Karena apa? Karena mereka bisa mencapai rank tinggi mesti dia punya rahasia di balik itu ya berarti dia punya skill atau kemampuan yang diatas rata-rata dari mereka.

Dzikry : Berarti mempunyai pengalam juga ya

Raihan : Iya punya.

Dzikry : Menurut Mas Raihan, apakah pemain yang rank tinggi mempengaruhi gameplay pemain rank yang rendah? Contohnya seperti apa?

Raihan : Iyaa dapat mempengaruhi sih menurut saya. Karena mesti yang rank tinggi dia mempunyai plan sendiri ya jadi kek yang rank rendah itu biasanya cuma ngikut aja atau ngikut game play dari rank tinggi.

Dzikry : Menurut Mas Raihan, role apakah yang memiliki otoritas yang tinggi sehingga dapat memenangkan pertandingan dan alesannya apa?

Raihan : Sebenarnya menurut saya sih kalo role lebih ada 2 sih ehh 3 menurut saya. Tergantung orangnya juga sih kalo menurut saya kek assassin, roamer, sama mid lane. Biasanya mereka tuh otak dalam permainan kan jadi kek juga tergantung orangnya juga mereka pandai liat situasi di game ga gitu.

Dzikry : Apabila role ketiga tersebut pointnya lebih rendah role tersebut tetap memiliki otoritas, mengapa?

Dzikry : Yang seperti Mas Raihan bilang tadi kan ada 3 role kan assassin, roamer, sama mid lane. Apabila ranknya rendah daripada yang 2 yang lain, apakah dia tetap memiliki otoritas?

Raihan : Menurutku tetap ya.

Dzikry : Karena apa?

Raihan : Mereka mungkin sesuai rolenya ya, jadi kayak pengatur gitu. Jadi, mereka bisa tau fungsi mereka di team itu gitu.

Dzikry : Menurut Mas Raihan apakah dalam team perlu sebuah leader?

Raihan : Tentu perlu ya dalam sebuah permainan.

Dzikry : Kenapa, Mas?

Raihan : Karena dalam permainan kan kita berlima ya bermainnya bukan sendiri. Jadi, kek perlu ada satu yang mengkomandoin atau mengetuain agar jalannya team sesuai apa yang diharapkan gitu. Jadi, kek ngikut gitu.

Dzikry : Dalam pemilihan leader, menurut Mas Raihan ditentukan berdasarkan apa?

Raihan : Pemilihan leader? Pemilihan leader dari awal udah keliatan ya pasti mereka yang punya kemampuan atau skill yang bagus kemudian, mereka juga mempunyai pengalaman di role itu mungkin ya. Kemudian, kalo diliat dari rank tinggi pun juga bisa karena mereka juga karena bisa dapat capai rank itu lah paling tinggi.

Dzikry : Selama Mas Raihan jadi leader di in game, apakah pernah menemukan pemain yang susah diatur? Terus gimana Mas Raihan menghadapinya?

Raihan : Selama jadi leader? Pernah dulu, main di rumah kan kek mereka tu pengen di bawah aku semua. Jadi, kayak ya susah diatur jadi kayak

mereka masi main seenaknya. Cuman aku ngaturnya ya mungkin lebih ke komunikas langsung ya karena kita kan main bersama di tempat satu tempat gitu.

Dzikry : Bagaimana seharusnya sikap seorang leader dalam team Mobile Legends yang Mas Raihan harapkan?

Raihan : Sikap seorang leader di Mobile Legends tu harusnya mereka bisa ini si komunikasiin baik ke semua anggota teamnya ya. Karena kalo di game play tu sebenarnya sensitif banget kan karena lagi in game mesti mereka banyak rasa campur aduk lah kek tegang gitu. Jadi, sikap seorang ledaer ya harusnya mereka bisa mencairkan suasana agar ya permainannya bisa berjalan bagus ya.

Dzikry : Ohhh. Mungkin itu aja pertanyaan dari saya Mas Raihan. Terima kasih ya.

Raihan : Okeee. Sama-sama.