

## Pengalaman Komunikasi Atlet *E-Sport Mobile Legends* Kota Bengkulu Dalam Upaya Memenangkan Permainan

Febriansyah<sup>2)</sup>; Vethy Octaviani<sup>2)</sup>; Salta Sari<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1)</sup> [febriansyah1010@gmail.com](mailto:febriansyah1010@gmail.com)

### ARTICLE HISTORY

Received [04 Juni 2024]  
Revised [12 Juli 2024]  
Accepted [20 Juli 2024]

### KEYWORDS

Communication Experience,  
Athletes, E-Sport, Mobile  
Legends

This is an open access article  
under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



### ABSTRAK

Tujuan Penelitian *E-Sport* sebagai bentuk kompetisi game daring, telah menarik perhatian sejak tahun 1980. Perkembangannya yang pesat diseluruh dunia didorong oleh kemajuan teknologi dan munculnya berbagai turnamen yang menarik minat publik. Di Indonesia, *e-sport* diakui sebagai cabang olahraga nasional dan mendapat dukungan dari undang-undang serta pemerintah. Kota Bengkulu juga mengalami perkembangan signifikan dalam industri gaming dan *e-sport*, didukung oleh pemerintah setempat. Pemain *e-sport* di Kota Bengkulu, khususnya dalam permainan *Mobile Legends*, sudah terjun ke level profesional dan dapat memperoleh pendapatan dari kompetisi di tingkat lokal maupun nasional. Komunikasi antara pemain dan penggemar serta sebagai tempat sosialisasi menjadi bagian penting dari fenomena *e-sport* ini. *Game Mobile Legends* menjadi populer dalam kompetisi *e-sport* di Kota Bengkulu. Pertandingan melibatkan sepuluh pemain yang terbagi dalam dua tim, dan komunikasi antar anggota tim menjadi kunci dalam meraih kemenangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman komunikasi dalam tim *e-sport Mobile Legends* Kota Bengkulu dan bagaimana hal tersebut memengaruhi kinerja tim. Melalui metode penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif dan kerjasama yang baik memainkan peran penting dalam meraih kemenangan dalam *e-sport Mobile Legends*. Hasil penelitian menemukan bahwa pengalaman komunikasi pada atlet *e-sport* banyak menggunakan bentuk tahapan dalam komunikasi kelompok, seperti tahap orientasi, tahap konflik, tahap pemunculan dan tahap penegasan dan hal tersebut dapat memperkuat hubungan antar anggota tim dan berkontribusi pada kesuksesan tim. Kesimpulannya, penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi yang efektif, penyelesaian konflik yang baik, pemahaman peran dan strategi, serta dukungan tim yang positif merupakan kunci keberhasilan dalam *e-sport*, khususnya dalam permainan *Mobile Legends*.

### ABSTRACT

Research purposes Esports as an online gaming competition has captured attention since the 1980s. Its rapid global growth has been fueled by technological advancements and the emergence of various tournaments that pique public interest. In Indonesia, esports is recognized as a national sport and receives support from laws and the government. The city of Bengkulu has also experienced significant growth in the gaming and esports industry, supported by the local government. Esports players in Bengkulu, particularly in *Mobile Legends*, have ventured into professional levels and can earn income from competitions at both local and national levels. Communication between players and fans, as well as a socialization venue, is an integral part of this esports phenomenon. *Mobile Legends* has become popular in esports competitions in Bengkulu. Matches involve ten players divided into two teams, and communication among team members is key to victory. This research aims to explore communication experiences within *Mobile Legends* esports teams in Bengkulu and how it affects team performance. Through qualitative research methods such as observation, interviews, and documentation, the study shows that effective communication and good teamwork play a significant role in achieving success in *Mobile Legends* esports. The research findings reveal that esports athletes often use group communication types, such as orientation, conflict, emergence, and reinforcement stages, which can strengthen team relationships and contribute to team success. In conclusion, this research emphasizes that effective communication, good conflict resolution, understanding of roles and strategies, and positive team support are key to success in esports, especially in *Mobile Legends*.

## PENDAHULUAN

*E-sport* dikenal sebagai olahraga elektronik, merupakan bentuk kompetisi dimana pemain bersaing melalui *game* yang terhubung melalui jaringan. Fenomena ini telah populer sejak tahun 1980 (Borowy, 2013). Dianggap sebagai kompetisi *video game* pada level profesional, baik secara *online* maupun secara *offline*. Pesatnya perkembangan *e-sport* di seluruh dunia, didorong oleh kemajuan teknologi, terbukti dengan munculnya berbagai turnamen yang menunjukkan peningkatan minat dari waktu ke waktu (Firdan, 2018).

Sejarah *e-sport* berawal dari mahasiswa Universitas Stanford pada tahun 1972, ketika mereka bersaing dalam *game spacewar* untuk memenangkan hadiah berupa langganan gratis majalah *Rolling Stone* selama satu tahun. Pada tahun 1980, diadakan kompetisi *video game* terorganisir terbesar dengan judul *Space Invader Atari*, menjadi yang paling populer saat itu dengan partisipan mencapai sekitar 10.000 orang (Ikhsan, 2021).

*Electronik Sports* atau *e-sport* khususnya di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang-Undang No.3/2005 tentang sistem keolahragaan Nasional dan Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 2007 tentang penyelenggaraan keolahragaan. *E-sport* atau *Electronik Sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif (William Alexander Tuwendi, 2023 : 198).

Era *e-sport* di Indonesia pun semakin berkembang pesat dengan di bentuknya suatu induk organisasi cabang olahraga yang berhimpun di FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) dan dibawah Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), yang bernama Asosiasi Olahraga Indonesia atau Indonesia *e-sport Association* (IESPA). Di Kota Bengkulu sendiri perkembangan *e-sport* didukung oleh pemerintah Bengkulu yaitu Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Bengkulu bersama KONI dalam perkembangan industri *gaming* dan *e-sport*.

Di Kota Bengkulu, *e-sport* merupakan fenomena baru yang sedang digemari kalangan milenial. Pemain *e-sport* adalah pemain *game* yang sudah terjun di dunia profesional dimana mereka sudah bisa mendapatkan pendapatan dari menjadi pemain atau atlet *e-sport* pada ajang kompetisi lokal maupun nasional. *E-sport* juga dapat menjadi ajang berkomunikasi. Komunikasi yang dapat terjadi disini adalah komunikasi antara penggemar dan juga pemain *e-sport* atau bisa dikatakan pula sebagai tempat perkumpulan sosial bagi kehidupan masyarakat di era digital seperti saat ini (Aang Sehabudin, 2023 : 62). *Game Mobile Legends* menjadi pilihan utama dalam kompetisi *e-sport* di Kota Bengkulu, yang bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan dapat dimainkan di *smartphone android* dan *IOS*. Setiap pertandingan melibatkan sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua tim. Setelah mengikuti turnamen, tim *e-sport* yang terlibat sering mengunggah konten *mic check*, yang berisi momen-momen komunikasi atlet *e-sport* di Kota Bengkulu, dengan mayoritas percakapan kelompok dalam video *mic check* terjadi saat fase *in game*. Pada fase ini, para pemain dari kedua tim bersaing dalam keahlian dan strategi mereka (Aang Sehabudin, 2023 : 5).

Di Kota Bengkulu sendiri, baru-baru ini telah melaksanakan perlombaan turnamen *Mobile Legends* yang diselenggarakan oleh Universitas Terbuka Provinsi Bengkulu pada tanggal 19 November 2023 lalu. Dalam perlombaan turnamen ini, olahraga digital ini bisa menyumbang satu tiket Pekan Olahraga Nasional (PON) Kota Bengkulu. Di turnamen ini, tim *Mobile Legends Heavenly Demon One* berhasil keluar sebagai juara pertama. Diharapkan oleh pemerintah Kota Bengkulu bahwa turnamen ini dapat mendukung penuh pengembangan olahraga *e-sport* di Kota Bengkulu agar permainan yang dianggap menghabiskan waktu ini bisa menghasilkan prestasi ke Nasional maupun Internasional.

## LANDASAN TEORI

### Komunikasi

Pengalaman juga dapat diartikan sebagai memori episodik, yaitu yang menerima dan menyimpan peristiwa yang dialami individu pada waktu dan tempat tertentu, yang berfungsi sebagai referensi otobiografi. Pengalaman juga merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari manusia. Setiap pengalaman sangat berharga bagi setiap individu dan dapat dibagikan kepada orang lain sebagai pedoman dan pembelajaran (Daru Purnomo, 2014 : 67).

Pengertian komunikasi secara umum adalah “suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang terjadi di dalam diri seseorang dan atau di antara dua atau lebih dengan tujuan tertentu”. Definisi tersebut memberikan beberapa pengertian pokok yaitu komunikasi adalah suatu proses mengenai pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan. Menurut Hovland, komunikasi adalah “proses mengubah perilaku orang lain (*communicationis the process to medity the behavior of other individualis*), sedangkan Effendy berpendapat bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media dan menimbulkan efek tertentu”(Effendy uchjana Onong, 2013 : 12).

Pengalaman komunikasi lahir karena adanya kegiatan komunikasi. Komunikasi merupakan aspek terpenting dari kelangsungan hidup manusia terutama dalam pembentukan hubungan *interpersonal*. Frank Dance mengatakan bahwa pengalaman komunikasi seseorang saat ini akan selalu mempengaruhi perilaku seseorang dimasa mendatang (Nutyasrini, S, 2016 : 220). Komunikasi merupakan proses pengiriman pesan tentang pengalaman komunikasi seseorang kepada orang lain untuk mempengaruhi cara pandang orang tersebut. Setiap orang harus menciptakan cara pandang yang sama, sekalipun konteksnya berbeda, ini penting untuk pengalaman komunikasi yang baik terutama dalam menyampaikan pesan (Aryadillah, M; Putri, 2018 : 241).

### Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah “komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam satu kelompok kecil seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya, Michael Burgoon

mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagai informasi, menjaga diri, pemecahan masalah yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat dan kedua definisi komunikasi kelompok diatas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok (Huraerah, 2016 : 35).

Komunikasi kelompok adalah suatu studi tentang cara-cara individu berinteraksi dalam kelompok kecil. Komunikasi kelompok (*group communication*) termasuk komunikasi tatap muka karena komunikator dan komunikan dalam situasi saling berhadapan dan saling melihat (Effendy Uchjana Onong, 2005 : 8). Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana Deddy, 2015 : 36). Kelompok ini misalnya adalah “keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah atau suatu komite yang tengah berapat untuk mengambil suatu keputusan dalam komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi antar pribadi karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok”.

Orientasi diskusi kelompok adalah “pesan-pesan yang disampaikan pada pihak lain serta umpan balik yang mereka terima, bentuk komunikasi kelompok masyarakat komunikasi tatap muka dalam melibatkan tiga individu atau lebih, anggotanya lebih suka dikenal dengan identitas kelompoknya dan mempunyai kesadaran mendalam akan tujuan kelompok” (Praktikto Riyono, 2017 : 32-35).

Menurut Anthony Khoo *e-sport* merupakan kegiatan olahraga dengan permainan yang dimainkan dengan menggunakan komputer atau konsol yang sering melibatkan koneksi internet (Anthony Khoo, 2012 :263). Kata *e-sport* terdiri dari dua buah suku kata yakni *e* (*electronic*) dalam bahasa ide berarti elektronik, menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI) adalah alat yang dibuat berdasarkan prinsip elektronika (*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBI)*, diakses pada tanggal 25 November 2023), salah satu contohnya komputer, dan *sport* dalam bahasa Indonesia berarti olahraga, menurut (*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBI)*) adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh (seperti sepak bola, berenang dan lain-lain), serta didefinisikan juga sebagai suatu aktivitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding untuk hiburan. Jadi dapat disimpulkan bahwa *e-sport* adalah suatu aktivitas ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau beregu yang saling bertanding dan bersifat kompetitif, baik ini berupa aktivitas secara fisik maupun non-fisik dengan menggunakan alat atau perangkat elektronik dalam ruang lingkup.

## METODE PENELITIAN

### Metode Analisis

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Moleong adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi tindakan dan lain-lain. Secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2012 : 6). Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip Moleong mengemukakan bahwa metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2012 : 6).

### Informan Penelitian

Menurut (Bungin, 2017 : 87) informan adalah orang yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi ataupun fakta dari suatu objek penelitian. Pemilihan informan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah berdasarkan pada asas subjek yang menguasai permasalahan, memiliki data dan bersedia memberikan informasi lengkap dan akurat. Informan yang bertindak sebagai sumber data dan informasi harus memenuhi syarat yang akan menjadi informan narasumber (*key informan*). Yang akan menjadi informan dalam penelitian ada dua tim yaitu satu tim menang dan satu tim yang kalah dalam permainan *mobile legends*. Satu tim yang menang yaitu ada tim ESI Bengkulu terdiri dari Bintang Andika, Nur Rahman, Nico Zeplinoki, M Iqbal Medyanto, Muhammad Bintang, dan Maulana Rifki, yang menjadi informannya dari tim tersebut ada tiga orang yaitu Bintang Andika, Nur Rahman, dan Nico Zeplinoki. Sedangkan satu tim kalah yaitu tim Rafflesia Prince Master (RPM) terdiri dari Abdullah Azam Alfaruq, Diaz Agustin Barurea, Reza Alfiwri, Leo Boang Manalu, dan Aldi Rolandi, yang menjadi informannya dari tim tersebut ada tiga orang yaitu Abdullah Azam Alfaruq, Diaz Agustin Barurea, dan Reza Alfiwri.

## Teknik Analisa Data

Dalam penelitian kualitatif banyak sekali metode analisa yang diperkenalkan oleh ilmuan-ilmuan terdahulu, untuk penelitian ini penulis menggunakan metode induktif karena penelitian ini tidak berusaha membuktikan hipotesis, jadi penulis mencari *insight* menarik seputar penelitian berdasarkan bagian-bagian yang telah penulis kategorisasikan. Penelitian ini berpedoman kepada proses analisa data yang diperkenalkan oleh Miles dan Hubberman (Bungin, 2017 : 70-71) yaitu sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*). Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian adalah dengan menggunakan wawancara dan studi dokumentasi.
2. Reduksi data (*data Reduction*). Merujuk pada proses pemilihan, fokus pada penyederhanaan dan transformasi data mentah yang berasal dari catatan tertulis di lapangan. Proses pengurangan data dimulai sejak pengumpulan data dengan pembuatan ringkasan, pengkodean, penelusuran tema, pembuatan kelompok, pembuatan memo dan langkah-langkah lainnya dengan tujuan menghilangkan data atau informasi yang tidak relevan.
3. *Display Data* adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajiannya juga dapat berupa matrik, diagram, tabel dan bagan. verifikasi dan konfirmasi kesimpulan merupakan langkah akhir dalam menganalisis data. Proses penarikan kesimpulan melibatkan interpretasi data yang disajikan. Antara presentasi data dan tahap penarikan kesimpulan, terdapat serangkaian aktivitas analisis data. Dalam konteks ini, analisis data kualitatif merupakan kegiatan yang berkelanjutan dan berulang, dengan fokus khusus pada reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Setelah data dianalisis, dijelaskan dan diberikan makna, hasilnya diungkap dalam bentuk kata-kata untuk menjelaskan fakta lapangan, memberikan arti atau merespons pertanyaan penelitian dengan merangkum intinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Hasil penelitian adalah Pengalaman Komunikasi Atlet *E-Sport Mobile Legends* Kota Bengkulu Dalam Upaya Memenangkan Permainan

Dalam penelitian ini pengalaman komunikasi adalah suatu peristiwa yang meliputi elemen komunikasi seperti pesan dan elemen komunikasi lainnya. Pengalaman dengan sejumlah orang yang memiliki informasi akan membuat menjadi lebih sadar (Permana, R; Suzan, 2018 :25). Pengalaman komunikasi yang dibahas dalam penelitian ini adalah pengalaman komunikasi yang dimiliki tim *e-sport* Kota Bengkulu menggunakan *mic check* yang terkait dengan aspek komunikasi, seperti makna yang dihasilkan maupun dorongan mereka dalam melakukan untuk tim mereka. Dalam hal ini komunikasi yang digunakan adalah komunikasi kelompok tugas (Rakhmat, 2013 :175) yang terdiri dari tahap orientasi, tahap konflik, tahap pemunculan, dan tahap peneguhan.

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan dimulai pada tanggal 18 Februari – 19 Maret 2024. Penelitian ini membutuhkan persiapan yang bagus. Setelah peneliti observasi selama satu bulan dari tanggal 18 Februari 2024 sampai dengan 19 Maret 2024 di masing-masing Tim ESI dan TIM RPM tempat dilakukan penelitian tersebut, maka peneliti menyimpulkan ada 4 tahapan komunikasi kelompok tugas dalam memenangkan permainan yaitu :

#### a. Tahap Orientasi

Tahap orientasi adalah fase awal dalam suatu proses dimana individu atau kelompok dikenalkan dengan lingkungan baru, sistem, prosedur, datau tugas tertentu. Tahap ini bertujuan untuk membantu mereka beradaptasi, memahami peran dan tanggungjawab, serta meningkatkan kesiapan mereka untuk berpartisipasi secara efektif.

Dalam konteks permainan *Mobile Legends* atau *game* lainnya, tahap orientasi dalam komunikasi kelompok tugas mencakup beberapa aspek penting. Pertama, pemahaman tujuan menjadi kunci utama di tahap ini. Anggota kelompok perlu sepakat tentang tujuan permainan, strategi yang akan diterapkan dan target yang ingin dicapai. Dalam *mobile legends*, tahap orientasi mengenai tujuan permainan biasanya dimulai sebelum pertandingan

Dan penelitian ini diperkuat oleh pernyataan informan penelitian melalui wawancara pada tanggal 18 Februari 2024. Pernyataan ini disampaikan oleh Tim ESI Bengkulu Anggota atas nama Bintang Andika mengatakan bahwa : “.....Awal saya pertama kali masuk tim *e-sport* Bengkulu dikarenakan ajakan dari salah satu player tim tersebut, alasan saya diajak karena waktu itu saya high rank dan

banyak *title global explainer player* yang ngajakin saya masuk itu saya kenal dari ranked.....” (sumber : wawancara, 18 Februari 2024)

Dari hasil wawancara penelitian dalam tahap orientasi atas pertanyaan bagaimana masing-masing pemain bergabung dalam tim *e-sport Mobile Legends* dapat disimpulkan bahwa bergabungnya anggota dalam tim *e-sport* sering kali dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Salah satunya adalah ajakan dari sesama pemain yang sudah mengenal mereka dari permainan daring (*online*). Faktor kedekatan dan keakraban ini memainkan peran penting dalam membentuk tim, seperti yang dinyatakan oleh Bintang Andika dan Nur Rahman dari Tim ESI Bengkulu. Disisi lain, ada juga faktor prestasi dan kemampuan permainan yang mempengaruhi rekrutmen anggota tim. Hal ini terlihat dari pernyataan Niko Zeplinoki dari Tim ESI Bengkulu yang awalnya bergabung dengan tim tongkrongan dan kemudian diajak bergabung ke tim *e-sport* karena kemampuannya terlihat.

#### b. Tahap Konflik

Tahap konflik dalam komunikasi kelompok tugas dalam permainan *Mobile Legends* muncul ketika anggota tim memiliki perbedaan pendapat, keinginan, atau strategi yang bertentangan dalam mencapai tujuan bersama yaitu, memenangkan pertandingan.

Ini adalah masalah umum yang bisa mempengaruhi kinerja tim dan hasil akhir pertandingan. Penting untuk diingat bahwa konflik dalam tim adalah hal yang wajar dalam permainan tim. Yang penting adalah bagaimana tim menanggapi konflik tersebut dan bagaimana mereka bekerjasama untuk menemukan solusi yang memuaskan semua pihak. Dengan komunikasi yang efektif, kerja sama dan kesediaan untuk berkompromi, tim dapat mengatasi konflik dan tetap fokus pada tujuan bersama mereka. Dan penelitian ini diperkuat oleh pernyataan informan penelitian melalui wawancara pada tanggal 18 Februari 2024. Pernyataan ini disampaikan oleh Tim ESI Bengkulu Anggota atas nama Bintang Andika dan Nur Rahman mengatakan bahwa : “.....Ada contohnya beda pemahaman ketika ingin objektif.....” (sumber : wawancara, 18 Februari 2024)

Dari hasil wawancara penelitian dalam tahap orientasi atas pertanyaan anggota tim memiliki pengalaman pribadi terkait perbedaan pendapat pada saat bermain *game Mobile Legends* dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman dan pendapat yang muncul dalam konteks situasi yang berbeda. Pada awalnya, perbedaan pemahaman terutama terjadi dalam konteks objektivitas, seperti dalam pemilihan hero atau strategi dalam turnamen permainan. Namun, dari pernyataan terakhir, tampaknya perbedaan ini juga terkait dengan aspek kemistri dan adaptasi tim. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perbedaan pendapat dan pemahaman ini adalah fenomena yang umum terjadi dalam dinamika tim, dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti situasi permainan, komunikasi dan hubungan antar anggota tim.

#### c. Tahap Pemunculan

Dalam konteks komunikasi kelompok tugas dalam permainan *Mobile Legends*, tahap pemunculan merujuk pada fase dimana anggota tim mulai berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain untuk merencanakan strategi, berbagi informasi dan mempersiapkan diri untuk permainan. Tahap ini seringkali menentukan arah permainan dan dapat memberikan keunggulan awal yang signifikan.

Komunikasi yang efektif dan perencanaan strategi yang matang di tahap pemunculan dapat memberikan keunggulan yang signifikan bagi tim dalam permainan *mobile legends*. Selanjutnya dalam berbagi informasi dan mempersiapkan diri untuk permainan, ada beberapa tahapan yang terjadi selama tahap pemunculan dalam permainan *mobile legends* yaitu sebagai berikut :

1. Pembagian peran : anggota tim biasanya akan memilih peran masing-masing, seperti *tank*, *mage*, *assassin*, *support*, dan *fighter*. Pembagian peran ini penting untuk memastikan tim memiliki keberagaman dalam kemampuan dan memaksimalkan potensi strategi.
2. Pemilihan *hero* : setelah peran ditentukan setiap pemain akan memilih *hero*, sesuai dengan peran yang mereka ambil. Pemilihan *hero* haruslah seimbang dan mempertimbangkan kebutuhan tim, seperti kebutuhan akan penyembuh (*support*) dan pelaku utama kerusakan (*damage dealer*).
3. Pembagian tugas : tim dapat mengatur tugas masing-masing anggota, seperti penjagaan wilayah tertentu, pengambilan buff, atau menyerang secara koordinatif. Ini membantu dalam mengatur strategi dan memaksimalkan efisiensi dalam melakukan serangan.
4. Perencanaan awal : beberapa strategi awal dapat dipertimbangkan, seperti menyerang wilayah musuh tertentu atau mempertahankan wilayah sendiri. Hal ini bisa disesuaikan dengan komposisi *hero* dan kekuatan tim.
5. Pembagian informasi : selama tahap ini, anggota tim dapat berbagi informasi penting, seperti posisi musuh yang terlihat, taktik yang mungkin digunakan oleh lawan, atau objektif yang harus dikejar. Komunikasi yang efektif sangat penting dalam memastikan koordinasi tim yang baik.

6. Pemeriksaan peralatan : pada tahap ini, pemain biasanya memeriksa perangkat mereka untuk memastikan semuanya berfungsi dengan baik, seperti koneksi internet, *headset* untuk komunikasi suara dan pengaturan kontrol yang sesuai.
7. Mentalitas tim : selain persiapan teknis, mentalitas tim juga penting. Tim harus memiliki semangat kerjasama, saling mendukung, dan fokus pada tujuan bersama untuk memenangkan pertandingan.

Dengan melakukan persiapan baik selama tahap pemunculan, tim dapat meningkatkan peluang mereka untuk meraih kemenangan dalam pertandingan *mobile legends*. Dan penelitian ini diperkuat oleh pernyataan informan penelitian melalui wawancara pada tanggal 18 Februari 2024. Pernyataan ini disampaikan oleh Tim ESI Bengkulu Anggota atas nama Bintang Andika dan Nur Rahman mengatakan bahwa : “.....Dengan cara berdiskusi mencari solusi terbaik dan biasanya dikawali dengan mengeluarkan semua unek-unek yang ada dikepala.....” (sumber : wawancara, 18 Februari 2024)

Dari hasil wawancara penelitian dalam tahap Pemunculan atas pertanyaan anggota tim mengidentifikasi atau mengatasi konflik atau perbedaan pendapat antar anggota tim dapat disimpulkan bahwa kedua tim tersebut memiliki pendekatan sserupa dalam menghadapi permasalahan atau situasi tertentu. Mereka mengedepankan diskusi sebagai cara untuk mencari solusi terbaik, dengan langkah awal mengeluarkan semua unek-unek yang ada dikepala masing-masing anggota tim. Selain itu, terdapat pola dalam proses evaluasi, yaitu dilakukan setelah situasi atau permainan berlangsung, seperti yang disampaikan oleh Niko Zeplinoki dari Tim ESI Bengkulu.

#### d. Tahap Peneguhan

Dalam konteks komunikasi kelompok tugas pada permianan *Mobile Legends*, tahap peneguhan mengacu pada proses dimana anggota tim memberikan umpan balik positif atau dukungan kepada sesama anggota tim setelah berhasil mencapai tujuan atau melakukantindakan yang diharapkan dalam permainan. Tahap peneguhan ini penting untuk memperkuat hubungan antar anggota tim, meningkatkan motivasi, dan membangun rasa percaya diri.

Dengan memperhatikan dan mengimplementasikan tahap-tahap ini, pemain *mobile legends* dapat menciptakan lingkungan tim yang positif dan mendukung yang pada gilirannya dapat meningkatkan performa mereka dalam permainan. Tahap peneguhan juga bisa berperan dalam memperbaiki kinerja tim secara keseluruhan dengan memperkuat hubungan positif antar anggota tim. Ini membantu menciptakan lingkungan yang mendukung dan membangun semangat kolaboratif diantara para pemain, yang pada gilirannya dapat meningaktkan koordinasi dan kinerja tim secara keseluruhan dalam permainan. Dan penelitian ini diperkuat oleh pernyataan informan penelitian melalui wawancara pada tanggal 18 Februari 2024. Pernyataan ini disampaikan oleh Tim ESI Bengkulu Anggota atas nama Bintang Andika mengatakan bahwa : “.....Karena ingin sama-sama ke *pro scene*.....” (sumber : wawancara, 18 Februari 2024)

Dari hasil wawancara penelitian dalam tahap peneguhan atas pertanyaan anggota tim mendefinisikan keberhasilan pencapaian tujuan yang diinginkan dapat disimpulkan bahwa dari pernyataan yang disampaikan oleh anggota Tim ESI Bengkulu, mereka berfokus pada keinginan untuk bersama-sama mencapai level profesional dalam kompetisi *gaming* atau “*proscene*”. Hal ini juga disebutkan oleh anggota Tim RPM Bengkulu, yang menekankan pentingnya meraih prestasi dan menjadi juara. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa para anggota tim ini memiliki motivasi yang tinggi untuk meraih kesuksesan dalam kompetisi *gaming* dan mengharumkan nama baik mereka sendiri serta orang tua mereka melalui prestasi di *pro scene*, terutama dengan memenangkan kejuaraan atau meraih prestasi tertinggi.

## Pembahasan

Menggunakan teori komunikasi kelompok tugas, seperti tahap orientasi, konflik pemunculan dan peneguhan serta mengaitkannya dengan pengalaman dan motivasi anggota tim. Yang menarik dalam pembahasan ini adalah bagaimana penelitian ini menggali pengalaman komunikasi tim *e-sport* Kota Bengkulu dalam konteks permainan *Mobile legends*.

Dalam dunia *e-sport*, terutama dalam permainan *Mobile Legends*, komunikasi dan kerjasama tim sangat penting untuk mencapai kemenangan. Tahap pertama adalah tahap orientasi, di mana anggota tim memahami tujuan, strategi, dan peran masing-masing. Diskusi tentang strategi permainan, pemilihan hero, dan pembangunan kepercayaan antar anggota tim adalah kunci dalam tahap ini.

Selanjutnya adalah tahap konflik, di mana perbedaan pendapat atau strategi dapat menimbulkan ketegangan. Pentingnya komunikasi terbuka dan solusi rasional membantu mengatasi konflik dan menjaga kinerja tim tetap efektif. Anggota tim perlu mengidentifikasi sumber konflik dan beradaptasi dengan situasi baru untuk menghindari atau mengatasi konflik. Tahap pemunculan adalah fase sebelum

permainan dimulai di mana tim melakukan persiapan strategi. Ini melibatkan diskusi tentang peran masing-masing anggota, strategi laning, rotasi, dan pemantauan aktivitas lawan. Koordinasi dan komunikasi yang efektif sangat penting dalam tahap ini untuk mencapai kemenangan. Terakhir, tahap peneguhan melibatkan pemberian dukungan positif dan umpan balik setelah mencapai tujuan. Dukungan ini penting untuk memperkuat hubungan antar anggota tim, meningkatkan motivasi, dan membangun rasa percaya diri. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kinerja tim secara keseluruhan.

Dari penelitian ini, jelas bahwa komunikasi yang efektif dan kerja sama yang baik adalah kunci untuk mencapai tujuan dalam e-sport, khususnya dalam *Mobile Legends*. Setiap tahap dalam komunikasi kelompok tugas memainkan peran penting dalam membangun hubungan tim yang kuat dan meraih kemenangan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Tahap orientasi : fase awal yang penting untuk pemahaman tujuan, strategi, dan peran masing-masing anggota tim. Melalui diskusi dan pembangunan kepercayaan, anggota tim dapat mencapai keselarasan dan efektivitas dalam bermain. Motivasi anggota tim untuk bergabung adalah untuk mencapai kesuksesan dalam permainan.
2. Tahap konflik : menggambarkan perbedaan pendapat, strategi, dan keinginan anggota tim yang dapat mengganggu kinerja tim. Pentingnya mengatasi konflik dengan komunikasi terbuka dan solusi yang rasional untuk memastikan evaluasi, adaptasi dan komunikasi yang efektif.
3. Tahap pemunculan : memfokuskan pada persiapan dan perencanaan strategi sebelum permainan dimulai, melibatkan identifikasi peran, diskusi *laning*, strategi rotasi dan pemantauan laawan. Komunikasi yang efektif dan koordinasi antar anggota tim sangat penting untuk mencapai kemenangan.
4. Tahap peneguhan : proses dimana anggota tim memberikan umpan balik positif atau dukungan kepada sesama anggota tim setelah mencapai tujuan atau melakukan tindakan yang diharapkan dalam permainan. Hal ini penting untuk memperkuat hubungan antar anggota tim, meningkatkan motivasi dan membangun rasa percaya diri.

Kesimpulannya, penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi yang efektif, penyelesaian konflik yang baik, pemahaman peran dan strategi, serta dukungan tim yang positif merupakan kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan bersama dalam *e-sport*, khususnya dalam permainan *Mobile Legends*.

### Saran

Agar Dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti dan keluarga lain, maka saran peneliti berharap penelitian dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya Fokus pada pembangunan tim melalui komunikasi dan kerjasama yang baik. Dan penguatan hubungan antar anggota tim melalui umpan balik positif, dukungan dan apresiasi. Harapannya, penerapan saran ini dapat meningkatkan kinerja tim secara keseluruhan dan membantu mereka meraih kesuksesan dalam permainan *mobile legends*.

Pengalaman komunikasi atlet *e-sport Mobile Legends* di Kota Bengkulu merupakan salah satu faktor kunci dalam upaya memenangkan permainan. Komunikasi efektif menjadi landasan utama dalam strategi dan koordinasi tim yang kuat. Dalam *Mobile Legends*, setiap keputusan yang diambil pemain memiliki dampak signifikan pada hasil akhir permainan. Oleh karena itu, komunikasi yang lancar dan tepat waktu sangat penting.

Atlet *e-sport* di Bengkulu sering kali mengandalkan *platform* komunikasi seperti aplikasi suara dalam permainan untuk berkoordinasi dengan rekan setim mereka. Dalam pertandingan kompetitif, mereka memanfaatkan komunikasi untuk menyusun strategi, memberikan informasi tentang posisi musuh, dan mengkoordinasikan serangan atau pertahanan. Komunikasi yang baik memungkinkan pemain untuk merespons situasi dengan cepat dan efektif, menghindari kesalahan yang bisa berakibat fatal.

Selain itu, komunikasi juga memainkan peran penting dalam menjaga moral tim. Dalam situasi tekanan tinggi, semangat tim dapat turun, dan di sinilah pentingnya komunikasi yang positif dan membangun. Pemain yang mampu memberikan dukungan dan motivasi kepada rekan setimnya sering kali dapat mengubah arus permainan. Sebaliknya, komunikasi negatif dapat merusak semangat tim dan mengganggu fokus.

Pengalaman komunikasi atlet *e-sport* di Bengkulu juga mencakup adaptasi terhadap bahasa dan istilah khusus yang digunakan dalam permainan. Istilah seperti "*gank*," "*push*," dan "*farm*" menjadi bagian

dari komunikasi sehari-hari yang membantu mempercepat pemahaman dan tindakan tim. Kemampuan untuk menggunakan bahasa permainan secara efektif membantu tim untuk tetap selaras dan menghindari kebingungan.

Secara keseluruhan, komunikasi adalah elemen krusial dalam pengalaman bermain *Mobile Legends* bagi atlet *e-sport* di Bengkulu. Melalui komunikasi yang efektif, tim dapat menyusun strategi yang lebih baik, menjaga moral, dan meningkatkan koordinasi, yang semuanya berkontribusi pada kemenangan dalam permainan. Pengalaman ini menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi tidak hanya penting dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga dalam dunia kompetitif *e-sport*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aang Sehabudin. (2023). Pengalaman komunikasi pemain E-sport Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua. *Coomunciation Student Journal*, 1. <https://jurnal.unpad.ac.id/comdent/article/view/44884/19666>
- Anthony Khoo. (2012). *More or Less : Democracy and new Media*.
- Aryadillah, M; Putri, A. S. N. (2018). Pengalaman Komunikasi Pengasuh Dalam Menangani Pasien Gangguan Jiwa di Panti Rehabilitas Disabilitas Al Fajar Berseri (Studi Fenomenolgi Pengasuh Dalam Menangani Pasien Gangguan Jiwa di Rehabilitas Disabilitas Al-Fajar Berseri Kampung Pulo Desa). *Kajian Komunikasi*, 4(2).
- Bayu Nugraha Pratama. (2023). *Polat Komunikasi Kelompok Squad Goldenl Beast Gamel Mobile Legendsl Di Surabaya*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Borowy, M. and D. Y. J. (2013). Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *Journal of Communication*, 7.
- Bungin, B. (2017). *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Putra Grafika.
- Curtis, Dan B. Floyd James, J, Winsor, Jerry, L. (2015). *Komunikasi Bisnis dan Profesional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Daru Purnomo. (2014). *Statistik Sosial & Aplikom*. Widya Sari Press.
- Effendy uchjana Onong. (2013). *Dinamika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Firdan, R. F. (2018). *Strategi IESPA (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports di Indonesia*. Universitas Islam Indonesia.
- Huraerah, A. dan P. (2016). *Dinamika Kelompok*. PT Refika Aditama.
- Ikhsan, A. (2021). *erkembangan Sejarah Esport yang Wajib Diketahui Gamer*. <https://duniagames.co.id/discover/article/perkembangan-sejarah-esport>
- Moleong. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rosdakarya.
- Muhammad Arni. (2012). *Komunikasi Organisasi*. Bumi Aksara.
- Mulyana Deddy. (2015). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Nutyasrini, S, H. H. (2016). *Pengalaman Komunikasi Pemulung Tentang Pemeliharaan Kesehatan Diri dan Lingkungan di TPA Bantar Gebang*. *Kajian Komunikasi*, 4(2).
- Permana, R; Suzan, N. (2018). *Pengalaman Komunikasi dan Konstruksi Makna "OTAKU" Bagi Penggemar Budaya Jepang (OTAKU)*. *Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 8(1).
- Praktikto Riyono. (2017). *Berbagai Aspek Ilmu Komunikasi*. Remadja Karya CV.
- Rakhmat, J. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Sendjaja, D. (2012). *Teori Komunikasi*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunton. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Surya Adhi Agoesta. (2016). *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta)*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- William Alexander Tuwendi. (2023). *Strategi Komunikasi Caster dalam Era Digital di Dunia Esport*. *Komunikasi*, 7