

Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports

Akmal Rizieq Fauzi¹, Iin Soraya², Sari Ekowati Hadi³

¹²³ Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta, Indonesia

* Correspondence e-mail; rizieqfauziakmal@gmail.com

Article history

Submitted: 2024/10/01; Revised: 2024/10/06; Accepted: 2024/10/11

Abstract

The problem that will be discussed in this research is "How does interpersonal communication create cohesiveness in the WB Esports team", the aim of this research is "To find out interpersonal communication to create cohesiveness in the WB Esports team.". This research uses a qualitative research method where the research method is based on the philosophy of postpositivism, which is used to research the conditions of natural objects, with the research object being interpersonal communication in the Mobile Legends game to create cohesiveness in the WB Esports team. This research uses the Social Penetration Theory which is in line with interpersonal communication according to Irwin Altman & Dalmas Taylor "This self-disclosure is the main way a shallow relationship develops into a more intimate relationship. On the other hand, self-disclosure can easily lead to criticism of someone." The results of this study are based on 4 stages of social penetration theory, and 3 stages of interpersonal communication, each stage is associated with the results of interviews from 2 informants of the WB Esports team.

Keywords

Interpersonal Communication, Mobile Legends Game Play, WB Esports Team Solidarity



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Saat ini komunikasi tidak hanya bisa dilakukan secara tatap muka, namun juga melalui smartphone. Hal ini menjadi bukti keberhasilan perkembangan teknologi yang membuat kehidupan sehari-hari, termasuk komunikasi, menjadi lebih mudah bagi semua orang. Pada saat ini smartphone banyak digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi seperti melalui social media, live streaming dan game online.

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan (LAN atau Internet). Permainan video dan visual menggunakan teknologi komunikasi visual elektronik, dan permainan online menawarkan berbagai server yang memungkinkan permainan tanpa akhir. Game online adalah video game yang dimainkan melalui jaringan komputer menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya Internet atau teknologi sejenisnya, namun permainannya tetap menggunakan teknologi modern. Ada modem di depan Internet, dan terminal kabel digunakan di depan modem.(Riskuna, 2024).

Game online saat ini banyak diminati dari semua kalangan umur, dari kalangan anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Dari banyaknya game online yang ada dismartphone saat ini, Mobile Legends: Bang Bang termasuk salah satu game online yang lagi hits dan banyak peminatnya, dari kalangan anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Mobile Legends: Bang Bang atau yang disingkat (MLBB) ini merupakan game berbasis MOBA. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) merupakan sebuah game bertema pertarungan arena multiplayer online. MLBB merupakan game dengan sistem pertarungan 5 lawan 5, dan kerjasama tim sangat penting dalam game ini. MLBB berasal dari China atau Tiongkok.. Game ini dikembangkan oleh pengembang Negeri Tirai Bambu dan ekspansinya diluncurkan pada tahun 2016. Game tersebut berasal dari developer asal Tiongkok bernama Moonton, perusahaan yang sama yang mengembangkan game Mobile Legends: Bang Bang itu sendiri.

Game MLBB terdiri dari 10 pemain yang dibagi menjadi 2 tim, dengan masing-masing tim berjumlah 5 pemain. Game ini telah diunduh oleh ratusan juta orang di seluruh dunia. Mobile Legends: Bang Bang merupakan game untuk smartphone. Game ini tersedia untuk diunduh melalui Android dan iOS. Rata-rata waktu bermain untuk satu kali permainan adalah sekitar 15 hingga paling lama 30 menit. Para pemain dapat memilih 1 hero dari total daftar 167 hero yang tersedia. Dalam game MLBB ini mempunyai posisi yang berbeda – beda, posisi ini disebut juga dengan Role, setiap role yang ditentukan sesuai kemampuan pemain. Role tersebut terdiri dari Jungler (bertugas membunuh monster hutan untuk mendapatkan emas, serta membantu rekan satu tim untuk mendapatkan keunggulan objektif membunuh lord dan turtle, menghancurkan turret dan base lawan), Midlaner (bertugas mengontrol pergerakan musuh di jalur tengah, dan membantu rekan satu tim mengeliminasi musuh, menjaga posisi agar tidak di eliminasi musuh, dan membantu jungler dalam mendapatkan keunggulan objektif membunuh lord dan turtle), Roamer (bertugas melindungi teman, membantu teman satu tim, menghalangi

pergerakan lawan, memeriksa semak – semak, dan memberikan informasi mengenai lokasi lawan) , Offlaner (bertugas memulai perang, mengganggu dan menutup pergerakan lawan), dan Goldlaner (bertugas membunuh monster kecil, menghancurkan turret dan base lawan, membantu rekan satu tim mengeliminasi musuh, serta membantu jungler dalam mendapatkan keunggulan objektif membunuh lord dan turtle). Game MLBB saat ini memiliki 10 rank (tier), mulai dari Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mythic, Mythic Honor, Mythic Glory, dan Mythic Immortal. Warrior adalah peringkat terendah dan Mythic Immortal adalah peringkat tertinggi.

Dalam game MLBB terdapat 18 turret (salah satu pertahanan yang menjadi strategi objektif di dalam permainan, yang harus di jaga atau dihancurkan agar dapat menembus pertahanan utama lawan), dan 2 base (salah satu markas utama yang harus dijaga atau dihancurkan agar dapat memenangkan pertandingan). Masing-masing tim mempunyai 9 turret dan 1 base utama. Tujuan utama dalam permainan ini untuk menghancurkan base lawan, agar dapat memenangkan pertandingan.

Menghancurkan base lawan tidak dapat dilakukan sendiri, melainkan dilakukan secara kelompok atau tim. Untuk menghancurkan base lawan juga dibutuhkan strategi dan kekompakan dalam tim agar dapat memenangkan pertandingan. Mobile Legends: Bang Bang mengalami kemajuan yang sangat pesat, termasuk munculnya komunitas bernama tim Esports. Dengan adanya tim Esports yang dibangun di beberapa dunia, guna mengikuti beberapa ajang kompetisi. Dari beberapa kompetisi di antaranya, kompetisi internasional (kompetisi yang diselenggarakan tingkat dunia yang di ikuti tim Professional Esport mewakili tiap negara), kompetisi lokal (kompetisi yang diselenggarakan oleh masing-masing negara yang di ikuti tim Professional Esports antar tim dalam negara tersebut), dan kompetisi warung kopi (kompetisi yang di ikuti tim Esports antar kampung).

Berikut nama-nama kompetisi internasional yang diselenggarakan yaitu, M World Championship (Mobile Legends: Bang Bang World Championship), MSC (Mobile Legends: Southeast Asia Cup), IESF World Championship (International Esports Federation World Championship), MPLI (Mobile Legends: Professional League Invitational), WCG (World Cyber Games), SEA Games (Southeast Asian Games), MLBB Women's Invitational.

Selain nama-nama kompetisi internasional, ada pula nama-nama kompetisi lokal yang diselenggarakan yaitu, MPL (Mobile Legends Professional League), MDL (Mobile Legends Development League), WSL (Woman Star League). Namun untuk

kompetisi warung kopi biasanya diselenggarakan dengan berbagai jenis nama sesuai dengan keinginan penyelenggara.

Di Indonesia banyak sekali tim Professional Esports yang terkenal saat ini di antara nama-nama tim tersebut adalah RRQ HOSHI, ONIC ESPORT, REBELLION ESPORTS, BIGETRON ALPHA, EVOS GLORY, ALTER EGO, GEEK FAM ID, DEWA UNITED ESPORTS, AURA FIRE.

Selain tim Professional Esports di Indonesia, ada pula tim Esports antar kampung yang mengikuti ajang kompetisi warung kopi, salah satunya tim WB Esports. Tim WB Esports sering mengikuti banyak ajang kompetisi warung kopi. Dengan pengalaman dalam bermain di kompetisi warung kopi, tim WB Esports mendapatkan banyak peningkatan. Salah satu faktor yang mendorong peningkatan dalam bermain yaitu komunikasi interpersonal dalam tim WB Esports yang berjalan dengan baik, sehingga menciptakan kekompakan dalam bermain. Dengan terciptanya kekompakan dalam komunikasi interpersonal, tim WB Esports dapat meraih kejuaraan kompetisi warung kopi, mulai dari juara 1 hingga juara 2.

Dalam game MLBB, komunikasi dalam tim sangatlah penting. Karena kesuksesan sebuah tim dimulai dari cara mereka berkomunikasi untuk mempermudah permainan. Komunikasi yang efektif berdampak positif pada kemajuan tim. Ketika komunikasi efektif, maka pihak-pihak yang ikut serta dalam komunikasi tersebut dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh komunikator.

Salah satu komunikasi yang paling sering dikutip oleh ilmuwan politik Harold Lasswell (Lasswell, 1960), adalah bahwa proses komunikasi paling baik dijelaskan dalam istilah sederhana: "Siapa mengatakan apa kepada siapa, di dalam saluran apa dengan dampak apa" (Ruliana & Lestari, 2023)

Menurut Joseph A. DeVito (2013), komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua (terkadang lebih dari dua) orang yang saling bergantung (Ruliana & Lestari, 2023).

Di tengah ramainya game online saat ini terutama game Mobile Legends: Bang Bang membawa dampak positif bagi banyaknya tim Esports, dan juga membawa dampak positif bagi pemainnya. Dengan komunikasi yang baik dapat membuat sebuah tim meraih hasil positif, maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk membantu pembaca mendalami bahwa komunikasi interpersonal sangatlah penting, baik secara langsung ataupun melalui media seperti game online.

Permainan Mobile Legends: Bang Bang oleh para anggota tim WB Esports menunjukkan kekompakan dalam komunikasi interpersonal para anggotanya. Salah

satu kekompakan dalam tim WB Esports dibutuhkan kepercayaan terhadap teman satu tim, agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Permainan game Mobile Legends: Bang Bang memang memacu tantangan terhadap pemainnya, sehingga sering kali mendorong emosi yang tidak stabil terhadap pemain. Emosi yang tidak stabil mengakibatkan tidak fokusnya dalam mendengarkan komunikasi dari satu tim, sehingga mengakibatkan tidak kompak dalam jalannya permainan. Dalam tim WB Esports mempunyai dua orang yang bertugas sangat penting, orang yang pertama bertugas memberi arahan kepada teman-temannya yang disebut Shoutcaller, orang yang kedua bertugas menjadi penengah jika terjadinya emosi yang tidak stabil dan komunikasi yang berjalan tidak lancar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode **kualitatif** dengan pendekatan post-positivisme untuk mengeksplorasi komunikasi interpersonal dalam menciptakan kekompakan tim di dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang* untuk tim WB Esports. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami faktor-faktor dan hambatan yang memengaruhi komunikasi interpersonal dalam tim, serta bagaimana komunikasi tersebut dapat menciptakan kekompakan. Langkah-langkah penelitian meliputi identifikasi isu, perumusan masalah, tinjauan pustaka, pengumpulan dan analisis data, serta penarikan kesimpulan dan rekomendasi.

Penelitian dilaksanakan di **Gaming House** tim WB Esports yang terletak di Bintaro, Jakarta Selatan, pada periode **April hingga Juli 2024**. Jadwal kegiatan penelitian mencakup penentuan judul, pembuatan, dan revisi bab, serta sidang skripsi, dengan detail waktu yang terstruktur untuk memudahkan pelaksanaan penelitian.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah **komunikasi interpersonal**, yang dievaluasi melalui data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data diorganisasikan ke dalam kategori untuk memahami dinamika komunikasi yang terjadi dalam tim. Proses analisis dilakukan secara sistematis untuk merangkum dan menyusun data dalam model yang mudah dipahami.

Definisi konseptual dalam penelitian ini mencakup beberapa teori, termasuk **Teori Penetrasi Sosial** dari Altman dan Taylor, yang menjelaskan bagaimana hubungan antar individu berkembang dari interaksi yang dangkal menjadi intim. Selain itu, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, dan komunitas juga didefinisikan untuk memberikan konteks yang lebih luas tentang interaksi dalam

tim. Game online dan jenis permainan MOBA juga dibahas sebagai latar belakang penelitian, mengingat relevansinya dengan dinamika tim dalam konteks permainan.

Keabsahan data dijamin melalui teknik **triangulasi**, yang mencakup triangulasi teori, data, peneliti, dan sumber. Proses ini memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan metode. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan mendalam mengenai komunikasi interpersonal dalam tim WB Esports dan bagaimana hal tersebut berkontribusi pada kekompakan tim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, Yang pertama, peneliti akan lebih fokus meneliti tentang beberapa tahapan pada Teori Penetrasi Sosial menurut Irwin Altman dan Dalmis Taylor dalam (Muhammad Hasyim, 2024), yang dikaitkan dengan penelitian tentang kekompakan yang terjadi dalam tim WB Esports. Ada 4 tahapan dalam teori penetrasi sosial. Diantaranya, 1) orientasi, dalam tim WB Esports biasanya terjadi saat pemilihan hero. Misalnya, ada 1 pemain yang tidak bisa menggunakan hero yang disarankan teman-temannya, sebaiknya 1 pemain tersebut bicara jujur kepada rekan-rekan yang lain. Dengan mengatakan bahwa “saya tidak bisa menggunakan hero tersebut, agar menggantinya dengan hero yang lain yang saya kuasai”. agar nantinya tidak merugikan teman-teman yang lain. 2) pertukaran penjajakan afektif, dalam tim WB Esports biasanya terjadi saat satu pemain yang tidak sabar dalam meminta bantuan akan berdampak emosi pada orang tersebut, orang tersebut dapat menyalahkan teman yang lainnya, bahkan dapat mengeluarkan kata-kata kasar yang menyinggung temannya yang lain. 3) pertukaran afektif, dalam tim WB Esports biasanya terjadi saat kalah dalam bermain game Mobile Legends jangan pernah menjatuhkan mental teman satu tim. 4) pertukaran stabil, dalam tim WB Esports biasanya terjadi saat teman kita memberikan informasi bahwa ada banyak musuh yang bersembunyi, sebaiknya kita tidak lewat sembarangan rumput yang telah diinformasikan, sambil menunggu bantuan dari teman kita.

Selanjutnya yang kedua, peneliti akan lebih fokus meneliti terhadap komunikasi interpersonal dalam tim WB Esports dalam menciptakan kekompakan menurut (Ruliana & Lestari, 2023), ada 3 tahapan dalam komunikasi interpersonal Diantaranya, 1) kepercayaan, dalam tim WB Esports biasanya terjadi pada saat teman kita berkomunikasi untuk mengatur strategi peperangan, sebaiknya kita mendengarkan, mempercayai, dan mengikuti arahnya agar tidak terjadinya kesalahan dalam berkomunikasi yang nantinya akan mengakibatkan kekalahan

dalam tim. 2) sikap mendukung, dalam tim WB Esports biasanya terjadi pada saat akhir-akhir permainan ketika ingin menghancurkan base utama musuh, sebaiknya kita mendengarkan arahan dari seorang roamer, dan mendukung apa yang roamer komunikasikan. Agar dapat memenangkan game secara cepat dan mulus tanpa khawatir kena comeback. 3) sikap terbuka, dalam tim WB Esports biasanya terjadi pada saat ada musuh yang bersembunyi didekat teman kita, sebaiknya kita secepat mungkin memberikan informasi berupa komunikasi bahwa ada musuh dekat teman kita, agar teman kita terhindar dari serangan mendadak.

Dari hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tim WB Esports telah mengalami berbagai macam pengalaman dalam komunikasi interpersonal. Dimulai dari kenaikan, dan penurunan dalam performa pada kompetisi online. Di saat performa tim WB Esports sedang mengalami penurunan, biasanya disebabkan oleh sikap egois dari satu pemain, sehingga membuat pemain lainnya tidak semangat dalam bermain, kejadian ini dapat menyebabkan kekalahan. Di saat performa tim WB Esports mengalami kenaikan, biasanya disebabkan oleh rasa saling percaya terhadap teman satu tim, sikap saling mendukung terhadap teman satu tim, dan sikap terbuka terhadap semua pemain dari tim WB Esports. Sehingga tim WB Esports berhasil meraih 4 juara. Meraih juara 2 sebanyak 3 kali, dan meraih juara 1 sebanyak 1 kali.

KESIMPULAN

Pembahasan deskriptif dari hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan, cara tim WB Esports menciptakan kekompakan dalam komunikasi interpersonal ada 3 poin. Point yang pertama, harus mempunyai kepercayaan terhadap teman satu tim. Point yang kedua, harus mempunyai sikap yang mendukung terhadap teman satu tim. Point yang ketiga, harus mempunyai sikap terbuka terhadap teman satu tim. Dari 3 poin tersebutlah tim WB Esports bisa selangkah lebih maju dalam membentuk sebuah chemistry (hubungan yang lebih erat) terhadap teman satu tim. Dengan adanya sebuah chemistry dalam tim WB Esports, para pemainnya dapat memainkan game Mobile Legends: Bang Bang lebih tenang dan santai, tanpa adanya beban yang dirasakan oleh para pemainnya. Hasil yang dicapai dari membangun 3 poin ini berdampak positif untuk tim WB Esports. Diantaranya, peningkatan skill para pemain tim WB Esports yang jauh lebih baik dan lebih jago dalam bermain game Mobile Legends: Bang Bang. Sehingga, tim WB Esports mendapatkan 4 gelar juara di setiap kompetisi online yang diikutinya.

Terkadang tim WB Esports juga pernah mengalami hambatan-hambatan dalam komunikasi interpersonal yang mengakibatkan tidak kompaknya para pemain tim WB Esports. Cara tim WB Esports mengatasi hal seperti ini ialah, yang pertama, para pemain harus saling mengerti dan mendukung apa yang diinginkan oleh teman satu tim, yang artinya para pemain tidak boleh egois dan merasa paling hebat sendiri diantara pemain-pemain yang lainnya. Yang kedua, sebelum bermain alangkah baiknya memikirkan strategi secara bersama-sama, agar tidak terjadinya pertengkaran ketika game sedang berjalan. Dan yang ketiga, jika ada salah satu pemain yang emosi, alangkah baiknya pemain yang lain ikut serta menenangkan pikiran dan mengingatkan pemain yang emosinya sedang tidak stabil ini. Dalam hal menenangkan pikiran dan mengingatkan pemain tersebut dilakukannya sebuah komunikasi dengan bahasa yang lembut dan memberikan semangat terhadap pemain tersebut, bentuk komunikasi yang dimaksud ialah “tenangkan pikiran kalian, jangan terbawa emosi, ingat.. game ini masih berjalan dan tujuan kita harus dapetin gelar juara 1, semangat teman-teman kita pasti bisa, aku percaya sama kalian!”.

REFERENCES

- DARWIN, N. (2023). Komunikasi Interpersonal Pemain Game Pubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys E-Sports. *TRILOGI: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Eksakta*, 3(2), 141–150.
- Hamdani, A. I. (2024). Gaya Komunikasi Komunitas BRIC Esports dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Strategi Dalam Bermain Mobile Legends. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(1), 172–178.
- Lukman, A., Akuntansi, J., Ekonomi, F., Bisnis, D., Palangka, U., Kampus, R., Jalan, U., Timang, H., Raya, P., & Tengah, K. (2024). Komunikasi Interpersonal Terhadap Hubungan Jarak Jauh pada Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata. *Balance: Media Informasi Akuntansi Dan Keuangan*, 16(1), 2829–1581.
- Manalu, A., & Mesra, M. (2019). Analisis Analisis Produk Kerajinan Lampu Hias Dari Batok Kelapa Pada Perajin Wak Jek Art (Wja) Di Medan Ditinjau Dari Bentuk. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 267.
- Muhammad Hasyim. (2024). Penerapan Social Penetration Theory Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Journal of Dialogos*, 1(2), 28–33.
- Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, & Muhammad Muthahari Ramadhani. (2022). Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin. *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of*

Communication Science, 3(2), 148–158.

Riskuna, R. (2024). Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa.

Jurnal Pendidikan Nusantara, 9(1), 46–60.

Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga.

PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 41–47.

Yaumi Ramdhani, & Ufran. (2024). Teknik Pencegahan Kejahatan Cyberbullying Dalam Game Online Berbasis Multiplayer Online Battle Arena (Moba). *Iuris Notitia : Jurnal*

Ilmu Hukum, 2(1), 01–08.