

Bachris Saliim. NIM. 18053110079. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura. "POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR GAMERS SQUAD *MOBILE LEGENDS* MPX E-SPORT DI KECAMATAN BANGKALAN"

Dosen Pembimbing : **Muhtar Wahyudi, S.Sos., M.A**

ABSTRAK

Game online merupakan sebuah permainan yang bisa dimainkan di perangkat digital yang menggunakan aplikasi. Pengembangannya sangat cepat di Indonesia terutama banyak anak muda yang memainkannya. Banyak faktor untuk mengembangkan komunitas e-sport dalam setiap daerah salah satunya yang ada di daerah Bangkalan yang menjadi pusat olahraga e-sport dengan skala besar dalam bidang game mobile legends untuk perkembangan prestasi yang diraih dalam setiap tim dan anggota pemainnya.

Penelitian ini menentukan bagaimana pola komunikasi kelompok antar gamers squad Mpx E-Sports dan mengidentifikasi dampaknya terhadap perkembangan e-sport di Madura. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menjelaskan bagaimana komunikasi yang terjalin atau terjadi pada Mpx E-sports dikalangan antar tim mobile legends untuk mencapai suatu pencapaian. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, dokumentasi, dan observasi. Informan dipilih dengan menggunakan metode purposive sampling. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori pola komunikasi kelompok dan *groupthink theory*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam mengembangkan serta memajukan prestasi pada komunitas e-sport mobile legends yang ada di Bangkalan didasari dengan adanya pola komunikasi yang berjalan dengan baik untuk menyampaikan informasi dalam menciptakan koordinasi antar tim yang baik dan memperkuat ikatan sesama anggota ketika sedang ada pertandingan kejuaraan. Komunikasi yang digunakan bersifat langsung dengan gaya fleksibel baik Ketika bertatap muka maupun lisan dikarenakan setiap anggota memiliki karakteristik yang berbeda dalam setiap posisi yang diambil dalam role mobile legends tersebut. Sering terjadi hambatan, untuk itu disetiap pascapertandingan sangatlah penting untuk melakukan evaluasi Kembali karena beberapa gejala dalam dinamika komunikasi tim sering kali terjadi dan bisa diatasi dengan pola komunikasi tersebut.

Kata Kunci : Pola komunikasi kelompok, E-sport, Mobile legends

**Bachris Saliim. NIM. 18053110079. Communication Science Study Program,
Faculty of Social and Cultural Sciences, Trunojoyo University, Madura.
"GROUP COMMUNICATION PATTERNS AMONG MOBILE LEGENDS
MPX E-SPORT SQUAD GAMERS IN BANGKALAN DISTRICT"
Supervisor: Muhtar Wahyudi, S.Sos., M.A**

ABSTRACT

Online games are games that can be played on digital devices using applications. Its development is very fast in Indonesia, especially many young people who play it. There are many factors to develop the e-sports community in each region, one of which is in the Bangkalan area which is the center of large-scale e-sports in the field of mobile legends games for the development of achievements achieved in each team and its players.

This study determines how the group communication patterns between Mpx E-Sports squad gamers and identifies its impact on the development of e-sports in Madura. Using a qualitative approach with the aim of describing, interpreting, and explaining how communication is established or occurs in Mpx E-sports among mobile legends teams to achieve an achievement. Data collection methods use in-depth interviews, documentation, and observation. Informants were selected using the purposive sampling method. The data analysis used is descriptive qualitative. The technique of checking the validity of the data uses triangulation. The theory used in this study is the theory of group communication patterns and groupthink theory.

The results of this study indicate that in developing and advancing achievements in the mobile legends e-sport community in Bangkalan, it is based on a good communication pattern to convey information in creating good coordination between teams and strengthening bonds between members when there is a championship match. The communication used is direct with a flexible style both when face to face and verbally because each member has different characteristics in each position taken in the mobile legends role. Obstacles often occur, for that in each post-match it is very important to conduct a re-evaluation because several symptoms in team communication dynamics often occur and can be overcome with this communication pattern..

Keywords: Group communication patterns, E-sports, Mobile legends