

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online merupakan sebuah permainan yang bisa dimainkan di perangkat digital yang menggunakan aplikasi. Pengembangannya sangat cepat di Indonesia, terutama banyak anak muda mulai menyukai aroma digital serta kemampuan untuk memahami dan beradaptasi dengan cepat dengan perangkat digital yang membantu permainan online dengan cepat dibutuhkan. Berdasarkan data Indonesia Esports Premier League (IESPL) 2019, Indonesia menempati peringkat 12 pasar gaming global dengan 62,1 juta pemain aktif (Anggraeni 2020). Dengan semakin berkembangnya game online di Indonesia, game online kini memberikan kesempatan bagi para gamer untuk bermain game dengan serius, dan E sports atau biasa disebut olahraga elektronik telah mendorong para gamer untuk menjadi Gamer Profesional atau yang biasa Disebut pemain profesional (Triyantama dan Santoso 2019). Komunikasi yang solid dengan anggota Esports memungkinkan kolaborasi yang efektif. Dalam permainan tim, kerja sama yang kuat sangat penting untuk kemenangan. Dengan berbagi informasi, strategi, dan taktik, anggota grup dapat mengoptimalkan potensi pribadi dan mendapatkan kinerja yang lebih baik. Olahraga elektronik juga dikenal sebagai olahraga elektronik dan media kompetitif, di mana pemain berkontribusi dengan menggunakan jaringan dengan jaringan dan operasi seperti olahraga secara umum, olahraga elektronik yang telah populer sejak 1980 (Borowy dan Jin, 2013). Orang biasa berpikir bahwa olahraga hanya menggunakan bentuk fisik. Tetapi olahraga elektronik adalah olahraga elektronik yang dapat dilakukan dalam permainan dan menjadi kompetisi untuk konteks profesional online dan offline. Karena kompetisi teknologi yang semakin canggih dan kemajuan teknologi dengan pengembangan Era, jumlah turnamen berikutnya adalah tim olahraga elektronik yang berbeda

untuk membuktikan bahwa olahraga elektronik telah meningkat dari waktu ke waktu (Firman, 2018). Menurut situs Games Grid, E-sports yang ada di Indonesia hadir sesuai dengan perkembangan internet pada tahun 1995. Pada saat itu, para pemain game di Indonesia mulai memainkan berbagai jenis game online yang berasal dari luar negeri. Hingga perkembangan e-sports semakin pesat berkat hadirnya tempat warnet (warung internet) yang ada di berbagai wilayah di setiap kota besar di Indonesia (Dio, 2020). Berbagai jenis game dan media kini dihadirkan untuk memanjakan para gamers, dimulai dari Atari, Game computer, Game konsol dan yang saat ini yang paling populer adalah game smartphone android karena mudah dibawa dan efisien. Game yang ada di smartphone pun beragam dari mulai yang Santai hingga kompetitif seperti halnya mobile legends.

Mobile Legends adalah game online berbasis Android atau iOS yang memiliki genre MOBA (Multiplayer Battle Arena). Mobile legends dimainkan oleh 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim yaitu tim merah dan tim biru (Hutagaol, 2018). Tiap tim juga memiliki role atau peran masing-masing seperti Gold lane, Jungler, Mid lane, Roam, dan Exp lane. Game mobile legends dirilis oleh Perusahaan asal Tiongkok yaitu Moonton sejak tahun 2016 dan banyak diminati oleh pemain Ketika awal perilisannya di smartphone. Karena banyaknya player aktif dan mulai kompetitif dalam permainan, Moonton membuat beberapa event resmi tournament besar yang dapat diwakili oleh tim besar di tiap negara atau bahkan mewakili negara yang ikut serta dalam pertandingan. Industri *e-sport* telah menjadi salah satu fenomena yang paling menarik perhatian terutama di Indonesia. Di balik layar monitor dan keyboard, jutaan pemain di seluruh dunia terlibat dalam persaingan yang sengit, menciptakan ekosistem kompetitif yang menghadirkan tantangan baru dalam dunia olahraga dan hiburan. Meskipun tantangan menjadi seorang pro player mobile legends sangat sulit namun justru tantangan inilah yang disukai para playernya karena membawa adrenalin tersendiri untuk mencoba hal-hal baru demi mencapai

kemenangan. Terlebih tak banyak orang kota besar yang dapat menjadi pro player, Bahkan beberapa player dari daerah pun berani unjuk untuk menunjukkan kemampuannya melawan player e-sports di kota-kota besar lainnya. Seperti halnya di daerah Bangkalan, Madura. Madura merupakan sebuah daerah yang masih kental dengan adat istiadat dan kultur budayanya, Menariknya dengan perkembangan teknologi saat ini anak-anak muda membuktikan prestasinya, Dengan kemauan dan tekad yang kuat mampu membuktikan bahwa para remaja yang ada di daerah Bangkalan ini bisa bersaing ketat dengan daerah sekitarnya. Sedikit demi sedikit proses yang dilakukan hingga meraih penghargaan adalah bukti orang-orang mengakui kualitas pro player yang ada di daerah Bangkalan ini mampu bersaing dengan orang-orang dari kota besar.

Dilansir dari Jawa Pos Radar Madura, Pagelaran olahraga teknologi segera hadir untuk menjaring atlet-atlet muda dan hebat. Ketua Harian Elektronik Sports Indonesia (ESI) Bangkalan M Darwis khidirsyah mengatakan, bahwa liga pelajar akan berlangsung pada awal September yang akan diikuti oleh pelajar sma di kabupaten Bangkalan, akan tetapi masih mengkaji alur dari pendaftaran hingga acara yang akan berlangsung, Mengingat tournament itu akan dibuka dan dihadiri oleh Bupati dan Ketua KONI Bangkalan, Menurut Darwis, Liga pelajar ini merupakan salah satu jembatan bagi para siswa untuk menjaring atlet-atlet e-sports terbaik yang dimiliki Bangkalan, yang nantinya akan bersaing di Nasional hingga Internasional. Darwis juga menuturkan bahwa meskipun ini olahraga hanya mengandalkan teknologi namun perlu menjaga Kesehatan tubuh baik itu fisik dan mental dari para calon atlet, Seperti olahraga, makan teratur dan tidak tidur terlalu larut malam.

Gelar Liga Pelajar untuk Menjaring Atlet E-Sport

BANGKALAN, Jawa Pos Radar Madura – Ada kabar gembira untuk siswa tingkat SMA di Kabupaten Bangkalan ini. Pergelaran olahraga teknologi segera hadir untuk menjaring atlet-atlet muda dan hebat. Harapan bisa berjuang di kejuaraan tingkat nasional hingga internasional.

Ketua Harian Elektronik Sports Indonesia (ESI) Bangkalan Muhammad Darwis Khidir-syah mengatakan, liga pelajar akan berlangsung pada awal September. Akan tetapi, pihaknya masih mengkaji alur pendaftaran hingga konsep yang akan dilakukan.

"Untuk tahap detailnya, sampai saat ini saya belum bisa memberikan penjelasan yang tepat. Sebab, kami masih terus mengkaji langkah-langkah tersebut bersama para pengurus ESI Bangkalan yang lain," ujarnya kemarin (31/7).

Darwis mengatakan, alasannya untuk memantapkan konsep tersebut. Mengingat, turnamen itu

akan dibuka dan disaksikan langsung oleh bupati dan Ketua KONI Bangkalan Moch. Fauzan Ja'far. Dia juga mengaku bahwa liga pelajar tersebut merupakan turnamen pertama yang pilakannya selenggarakan.

Darwis menyatakan, tahap awal adalah peresmian ekstrakurikuler *e-sport* di sekolah-sekolah di Kota Salk ini. "Kami sekarang sedang gencar-gencarnya meresmikan ekstrakurikuler *e-sport* ini secepat mungkin. Sekarang sedang menunggu SK dari sekolah untuk peresmian. Seandainya di beberapa sekolah sudah ada ekstrakurikuler ini, namun belum mengantongi izin resmi," terangnya.

Darwis menuturkan sering mendapati para pelajar yang sangat berbakat, tetapi terhalang oleh stigma orang tua yang menganggap *game* hanya buang-buang waktu. "Saya sudah sering banget menghadapi beberapa orang tua atau wali dari atlet-atlet kita. Awalnya, mereka me-

ngak tidak setuju kalau anaknya selalu bermain *game*. Akan tetapi, ketika kita memberikan pengertian alihnya mereka mendukung apa yang sudah menjadi pilihan anaknya," jelasnya.

Darwis menuturkan, liga pelajar itu merupakan salah satu jembatan untuk menjaring atlet-atlet *e-sport* terbaik yang dimiliki Bangkalan. Yang nantinya akan bersaing di kancah nasional hingga internasional.

"Karena untuk *e-sport* di Bangkalan cukup banyak menyumbang atletnya liga satu, turnamen tertinggi nasional. Karena itu, kami juga butuh regenerasi yang tepat," tegasnya.

Darwis juga akan menyosialisasikan kepada para atlet untuk tetap menjaga kesehatan dan pola hidup mereka. "Meskipun olahraga yang mereka mainkan hanya mengandalkan teknologi, mereka juga harus tetap menjaga kebugaran fisik. Misalnya, olahraga dan tidak tidur hingga larut malam," pungkasnya. (c2/hun)



Gambar 1. 1 Mencari bakat atlet pada pelajar
Sumber : jawa pos radar madura 2022

Didalam sebuah tim *e-sport* Mobile Legends terdiri dari 5 orang yang mengambil peran masing-masing sesuai *role*. Demi mengatur lancarnya jalan komunikasi antar pemain, Maka diperlukan Komunikasi kelompok untuk memperlancar sebuah permainan dengan komunikasi yang jelas dari setiap pemain. Komunikasi kelompok dilakukan secara langsung oleh pemain untuk menyampaikan pesan dan menerima feedback yang akan diterapkan di permainan. Seperti yang kita tahu bahwa komunikasi kelompok berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi dan pengetahuan di antara pemain/anggota. Dalam komunikasi kelompok penggunaan tutur kata juga diperhatikan, sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan menunjukan komunikasi yang efektif (Gustina, 2013).

Untuk memudahkan dan memperkuat *chemistry* tim dalam sebuah kompetisi maka pola komunikasi adalah hal yang tepat dalam dunia *e-sport* membantu memperkuat hubungan antar anggota tim. Artinya membangun rasa memiliki, saling memahami dan percaya satu sama lain. Ketika tim mengembangkan hubungan yang kuat, mereka cenderung bekerja sama lebih baik dan mengatasi tantangan dengan lebih efisien. Pola komunikasi yang positif juga dapat meningkatkan semangat dan mengurangi rasa penurunan percaya diri. Maka dari itu pola komunikasi dalam sebuah tim diperlukan untuk mencapai kemenangan bersama.

Squad *Mpx e-sports* terbagi menjadi beberapa divisi game seperti Mobile Legends, Free Fire dan Pubg. Tim E-sports ini menjadi salah satu yang memiliki potensi dan perkembangan industri di Madura juga menjadi sorotan yang menarik. Seiring dengan peningkatan aksesibilitas internet dan perkembangan teknologi, Madura tidak hanya menjadi konsumen pasif dalam industri ini, tetapi juga mulai menjadi bagian aktif dalam menciptakan dan mengembangkan ekosistem *e-sports* yang beragam.

Meskipun mungkin belum sepopuler di kota-kota besar lainnya, *e-sports* telah tumbuh pesat di Madura dalam beberapa tahun terakhir. Berkat akses internet yang semakin mudah dan infrastruktur teknologi yang semakin berkembang, para pemuda Madura telah mulai memanfaatkan kesempatan ini untuk terlibat dalam kompetisi *e-sport* lokal dan nasional. Tim-tim *e-sport* lokal, seperti *Mpx e-sports*, telah muncul dan mencatatkan prestasi dalam berbagai turnamen regional di berbagai divisi game seperti Mobile Legends, Free Fire dan Pubg. Mereka tidak hanya menjadi perwakilan Madura dalam dunia *e-sport*, tetapi juga menjadi inspirasi bagi generasi muda setempat untuk mengejar impian mereka dalam bidang ini. Namun, demikian, perkembangan *e-sports* di Madura tidaklah tanpa tantangan. Terbatasnya infrastruktur teknologi, kurangnya dukungan dari pemerintah dan sponsor, serta stereotip negatif tentang gaming masih

menjadi hambatan yang perlu diatasi untuk memastikan pertumbuhan yang berkelanjutan dalam industri ini.

Alasan peneliti melakukan penelitian ini, dikarenakan menurut peneliti masih jarang ada yang membahas penelitian dalam dunia *e-sports*, Terlebih tim *Mpx e-sports* yang ada di daerah Bangkalan, Madura. Madura yang kental akan adat dan kultur budaya nya, kini berkembang dalam dunia teknologi yang tergolong dalam industry *e-sports* yang bisa dibuktikan dari ajang lomba dan tournament yang diikuti di berbagai tempat seperti

1. Tournament Piala Bupati 2021 Juara 1
2. Tournament Sumenep 2021 Juara 2
3. Tournament Indihome Surabaya 2021 Juara 3
4. Promatch Kings Championship 2022 Juara 1
5. Pln Iconnet Mobile Legends Championship 2023 Juara 1
6. RCC Rrq Community Championship 2025 Juara 1

Penelitian ini menggunakan *Grupthink theory* (teori pemikiran kelompok). Teori ini digagas oleh Irving L.Janis yang membahas adanya tekanan kuat pada kelompok/tim untuk melakukan pemecahan masalah yang terjadi di kelompok (West dan Turner, 2009), Tiap anggota kelompok yang berorientasi pada sebuah tugas yang sudah ada dan memiliki tujuan untuk mengambil sebuah keputusan yang berpengaruh pada kelompok.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, Prosedur yang menghasilkan data berupa deskripsi yang diungkapkan dalam bentuk kata-kata atau lisan oleh individu dan perilaku yang bisa diamati. Peneliti melakukan Pendekatan kualitatif untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi yang terjadi pada *Mpx E-sports* dikalangan antar tim mobile legends untuk mencapai suatu pencapaian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan di penelitian ini adalah bagaimana Pola komunikasi kelompok antar gamers squad mobile legends *Mpx E-sports* di kecamatan bangkalan

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan pokok permasalahan yang peneliti rumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pola komunikasi kelompok antar gamers squad mobile legends *Mpx E-sports* di kecamatan bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Pola komunikasi kelompok antar gamers squad *Mpx E-Sports* dan mengidentifikasi dampaknya terhadap perkembangan e-sport di Madura.

Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi dalam kajian ilmu komunikasi yang ada di Indonesia, Diharapkan juga dengan penelitian ini bisa menjadi refrensi dan perbandingan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan tim E-sport yang ada di Indonesia.

Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu bermanfaat bagi pembaca untuk menambah pengetahuan dan wawasan terutama dalam hal ilmu komunikasi yang terkait dengan E-sport game.