

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Putranto (2013) *game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincuhan intelektual (intellectual playability). *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincuhan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. *Game* bertujuan untuk menghibur, sehingga *game* banyak disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dengan adanya perkembangan teknologi yang berkembang cukup pesat mengakibatkan internet menjadi sarana kemajuan *game* tradisional menjadi *game* modern atau biasa disebut *game online*. Pengertian *game online* menurut Young (dalam Drajat 2017) adalah *game* yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam *game*, bisa dijelaskan bahwa *game online* adalah *game* yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet. Makki (2020) mengatakan bahwa persentase pengguna [game online](#) mengalami peningkatan yang signifikan sebanyak 75 persen kemudian pengguna *game* dengan lebih dari 20 juta pengguna pada 16 Maret 2020. Renato (2021) mengatakan jumlah gamers di Indonesia pada tahun 2020 diprediksi mencapai 100juta orang dengan jumlah gamers terbanyak nomor satu se-Asia Tenggara dan menempati peringkat nomor enam se-Asia.

Ramadani (2018) menjelaskan bahwa *game online mobile legends: bang bang* adalah sebuah *game developer* dari *moonton*, *mobile legends: bang bang* rilis pada Android di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 Juli 2016, dan IOS rilis tanggal 9 November 2016. *Genre game* ini adalah MOBA (multiplayer online battle arena) yang didesain untuk pengguna *smartphone* dengan tambahan *virtual pad*. Cara bermain melibatkan dua tim yang saling menyerang untuk

menghancurkan, hingga mempertahankan base, permainan ini terdapat tiga jalur, jalur *top*, *middle*, dan *bottom*. Satu tim terdiri dari lima player yang memilih satu hero untuk dimainkan, memiliki pasukan kecil yang membantu untuk menyerang musuh dengan sebutan *minions*, setiap jalur memiliki *tower turrent* untuk membantu pertahanan. Kallani (2021) menjelaskan bahwa dalam kurun waktu empat tahun terakhir, tidak bisa dipungkiri bahwa trend [game mobile](#) legend berubah drastis dan mengalami kemajuan pesat. Pada bulan Oktober 2020, Mobile Legends berhasil mencapai lebih dari 1 milyar unduhan secara global. Berdasarkan data dari Sensor Tower, hampir 75 persen dari jumlah unduhan berasal dari Asia. Dari persentase tersebut, mayoritas berasal dari Indonesia (sekitar 36% atau 100 juta unduhan) dan Filipina (sekitar 15% unduhan). Widia (2019) menyebutkan berdasarkan keterangan tertulis dari Nimo TV, Indonesia menjadi kontributor pengguna aktif bulanan terbesar *mobile legends* dengan angka 29,4% dari total 170 juta pengguna aktif per bulan secara global. Ferry (2020) menyebutkan bahwa jumlah *player mobile legend* aktif sebesar 49,98 juta per harinya. Berdasarkan data Country Manager Mobile Legends Indonesia adalah sebuah perwakilan resmi di Indonesia untuk akses *game play* dan informasi *mobile legend* jumlah pemain yang berasal dari Indonesia setidaknya sebesar 50 persen dari jumlah total sekitar 25 juta pemain aktif perharinya.

Dilihat dari data di atas, Game Mobile Legend memang sangat disukai di berbagai khalayak, baik tua maupun muda, laki-laki maupun perempuan. Game ini memiliki popularitas yang tinggi dan laris manis di kalangan gamer Indonesia. Ramadani (2018) menjelaskan bahwa karakteristik game MOBA yang membuat kecanduan, yaitu cara memainkannya yang lebih mudah, dengan menggunakan *virtual pad* atau sering disebut *virtual analog*, penggunaan *hero* lebih mudah dengan menggerakan *analog* ke arah yang diinginkan, durasi waktu yang lebih singkat, ketika bermain game DOTA2 durasi yang digunakan sekali permainan sekitar 1 jam, namun permainan MOBA *mobile legends* ini lebih singkat, *gameplay* yang sederhana dan peta permainan tidak terlalu besar, hero lebih *variatif* dan unik, seperti *hero* Fanny yang mengadaptasi salah satu karakter anime terkenal, bisa dimainkan di mana saja, lebih praktis, dan mode game jauh lebih

banyak. *Mobile legends* juga selalu update mengenai *event* yang diadakan mulai dari *events skin* dan *hero* gratis sampai yang berbayar, yang membuat pemain tetap semangat bermain. Dengan adanya turnamen dan liga yang berjalan secara rutin menjadi hal yang sangat ditunggu para gamer. Kallani (2021) menjelaskan bahwa pertandingan MPL (*Mobile Legends Professional League*) merupakan sebuah ajang *esport* yang sukses diselenggarakan di Indonesia, sekaligus menjadi ajang yang paling dinanti oleh para pemain *mobile legends* karena hadiah yang ditawarkan sangat fantastis. Dengan ajang seperti ini, para pemain *mobile legends* akan semakin semangat bermain dan meningkatkan kemampuan bermainnya agar lebih ahli karena siapa tau mereka mendapat kesempatan diajak bertanding oleh Squad Professional dan bergabung didalamnya. Selain itu, gaji yang ditawarkan menjadi pemain *esport* lumayan besar.

Saat ini turnamen *mobile legend* banyak dicari di kalangan *gamer* millennial. Selain menjadi ajang adu *skill* bagi para *pro-player*, turnamen-turnamen ini juga menjadi daya tarik yang menghibur bagi para penontonnya yang tentu saja menggeluti dunia *mobile legends*. MSC, MSL, dan MPL merupakan contoh beberapa singkatan dari turnamen Mobile Legends: Bang Bang yang pernah diselenggarakan, baik di tingkat nasional maupun internasional. Turnamen *mobile legends* diselenggarakan untuk mengadu kemampuan dari tim-tim *esports profesional*. Tentu saja turnamen menjadi ajang untuk mendukung persaingan yang sehat dan memelihara *sportivitas*. Turnamen *mobile legend* juga selalu menyediakan hadiah berupa uang dengan nilai yang fantastis. Tidak heran jika para *player* berlomba-lomba untuk menunjukkan *skill* mereka demi menjadi yang terbaik. MLBB termasuk salah satu *game esports* yang memiliki tempat di Indonesia. Turnamen besar MLBB yang diadakan di Indonesia di antaranya adalah [MPL ID](#) (***Mobile Legend Professional League Indonesia***) dan MDL (***Mobile Legends Development League***). MDL menjadi salah satu turnamen yang dijadikan ajang untuk mengembangkan bakat para *pro player* baru. MDL merupakan turnamen resmi yang diadakan oleh Moonton. Berbeda dari MPL yang merupakan *esports profesional* tertinggi, sedangkan MDL merupakan turnamen tingkat 2 atau di bawah MPL. Di awal 2021, MDL masih di *season 3*, dikarenakan

Turnamen MDL baru diselenggarakan sejak Januari 2020. Jumlah peserta di turnamen MDL *season 3* sebanyak 14 tim peserta, terdiri dari delapan tim peserta *franchise* MPL dan enam tim di luar tim-tim MPL. Daftar tim yang mengikuti turnamen MDL *season 3* antara lain tim Alter Ego X, Aura Esports, Bigetron Bravo, EVOS Icon, Geek Fam Jr, Genflix Aerowolf Jr, ONIC Prodigy, RRQ Sena, Siren Esports, Victim Esports, XCN West Bandits, Red Bull Rebellion, Kings Esports, Dewa United Esports. Penyelenggara menyediakan hadiah sebesar 20 ribu USD untuk turnamen MDL. Jika dikonversikan ke rupiah, jumlah ini setara dengan Rp. 300 juta.

Hadiah bagi pemenang turnamen yang bernilai ratusan juta rupiah sangat diminati oleh pemain game online di dalam turnamen sehingga peraturan mengikuti turnamen dibuat untuk bisa berkompetisi secara adil sehingga bagi pemenang berhak mendapatkan hadiah. Peraturan mengikuti turnamen diantaranya yaitu pemain harus memiliki tim kemudian pemain tidak boleh bergabung dengan lebih dari satu tim dan dalam satu tim pemain utama terdiri dari lima orang ditambah satu orang sebagai cadangan. Septiyani (2018) menjelaskan berbagai peraturan dan regulasi umum yang diterapkan pada setiap MPL yaitu; pemain tidak boleh bergabung dengan lebih dari 1 tim, pemain harus tersedia untuk semua kegiatan pertandingan yang diikuti, pendaftaran untuk pertandingan harus menerima semua syarat baik peraturan dan ketentuan secara keseluruhan, semua tim yang mewakili negara mereka harus memiliki setidaknya 4 warga lokal dan semua anggota tim harus tinggal di negara yang diwakilinya. Sedangkan persyaratan tim yaitu; tim harus terdiri dari pemain utama, kemudian pemain cadangan, sedangkan manajer diperbolehkan tanpa diwajibkan, kemudian kepemilikan tim ditentukan oleh 57% anggota tim dan tim dilarang melakukan *roster shuffle* sebelum periode *non-roster shuffle* berakhir. Indri (2020) menjelaskan bahwa persyaratan tim untuk pemain utama untuk *mobile legend* yaitu 5 orang dan ditambah dengan cadangan. Jumlah pemain cadangan bisa ditentukan oleh pihak penyelenggara turnamen dan penyelenggara turnamen yang sudah berskala besar biasanya juga akan memberikan satu slot untuk manajer. Oktarini dan Rachmanta (2019) mengatakan bahwa terbentuknya komunitas game

MLYK (Mobile Legend Yogyakarta) menjadikan kompetisi *game mobile legend* mampu diikuti ratusan *gamer*, berawal dari kumpul-kumpul hampir setiap hari di kafe Legend Coffe, Kotabaru, Gondokusuman, Kota Yogyakarta akhirnya terbentuk komunitas MLYK. Dengan adanya kesamaan kesukaan *game mobile legend*: *bang bang* beberapa *gamer* di MLYK selalu mengadakan pertemuan di Kafe Legend Coffe hingga sampai komunitas MLYK melahirkan tim-tim kuat regional di kompetisi resmi Yogyakarta.

Peneliti kemudian menemui informan yang mengakui sebagai anggota tim *other generation* yaitu tim yang berpartisipasi di kegiatan turnamen *game online mobile legend*, dengan berbagai cara diupayakan oleh RI sampai pada akhirnya informan aktif di tim *other generation* dan mengikuti berbagai turnamen *game online mobile legend* berikut hasil wawancara dengan RI pemain turnamen *game online mobile legend*:

“Game online mobile legend saya suka mainnya mas saat itu terus ada teman yang menawarkan ke saya untuk ikut berkumpul gabung dengan teman-teman yang lain untuk main game online mobile legend jadi waktu itu aku bingung tapi akhirnya ya aku memberanikan diri untuk mabar terus kemudian dikira cara bermainku itu enak mas dan aku juga waktu itu sebagai mahasiswa aktif incaran teman-teman karena ada turnamen game online mobile legend yang diadakan di kampus nah kebetulan aku juga disuruh cari informasi tentang turnamen tersebut sampai pada akhirnya ketuaku tiba-tiba menghubungi aku untuk daftar turnamen sampai akhirnya aku dihubungi dan diajak untuk rapat pastinya di awal aku langsung iyain dank arena sudah kenal tapi masih canggung waktu itu tapi karena kampus sendiri aku agak percaya diri membawa tim namanya itu dulu tim santuy karena masing coba-coba tapi lama kelamaan kita merasa bisa beradaptasi sampai dengan mabar kita yang sering dilakukan setiap malam dan ketua akhirnya menginginkan untuk menjadikan squad tapi waktu itu disetujui tetapi dengan catatan diubah nama santuy menjadi nama *other generation* akhirnya diubah menjadi nama *generation* dan itu awal dari tim mengikuti turnamen lanjutan sampai dengan tim bisa berjalan dan mampu mengalahkan berbagai lawan di turnamen dan menurutku hal itu sebuah prestasi yang tidak terduga,”(tanggal 10 April 2021)

Robins (dalam Munandar, 2001) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi *kohesivitas* yaitu, lamanya waktu bersama, parahnya masa awal, besarnya kelompok, ancaman dari luar, keberhasilan di masa lalu. Lamanya waktu bersama yaitu dimaksudkan sebagai semakin lama berada bersama dalam kelompok maka semakin saling mengenal dan semakin tumbuh sikap toleransi.

Berikut hasil wawancara dengan RI pemain *game online mobile legend* yang bergabung dengan tim *other generation*:

“Aku gabung sejak tahun 2019 di tim *other generation* dan aku main *mobile legend* sudah sejak SMA kelas 2 dan sering berkumpul dengan pemain-pemain *game online mobile legend* jadi saat itu aku dipanggil sama temanku lalu diajak bergabung di tim *other generation* karena skillku yang bagus lalu kita latihan setiap malam untuk masuk di ajang kompetisi *game online mobile legend*,” (tanggal 10 April 2021)

Informan mengatakan bahwa dia bermain *mobile legend* sejak sekolah menengah atas dan sudah bergabung di tim *other generation* sejak tahun 2019 kemudian informan bergabung di tim *other generation* karena *skill* bermain yang bagus. Individu akan menjalin hubungan dengan lingkungannya maka apabila individu berperilaku sesuai dengan lingkungannya dikarenakan individu sudah terbiasa dengan kebiasaan di dalam lingkungannya seperti ketika RI yang mengakui bahwa RI sudah menggemari permainan *game* sejak kecil karena sering diajak untuk bermain *game station* kemudian RI mengikuti berbagai turnamen *game* di sekolahnya sampai dengan RI sekolah menengah atas kemudian RI mendapatkan *handphone* yang bisa digunakan untuk bermain *game online mobile legend*.

Parahnya masa awal yaitu semakin sulit seseorang memasuki sebuah kelompok karena adanya seleksi maka kelompok akan semakin lekat karena terpilih secara khusus sesuai dengan kriteria kelompok. Berikut hasil wawancara dengan RI pemain *game online mobile legend* yang bergabung dengan tim *other generation*:

“Aku memutuskan gabung di tim *other generation mobile legend* harus berkomitmen terhadap waktu yang aku sisakan untuk *mabar* di malam hari dan terus berkomunikasi dengan anggota tim lainnya baik sekadar kasih kabar ataupun kita bisa *vc* untuk rapat, evaluasi dan *mabar* mencari strategi dan kebiasaan di awal bergabung seperti komunikasi setiap hari tidak semua orang bisa, terkadang kami *miss* komunikasi juga bahkan saat turnamen perdana karena banyak faktor seperti malu-malu, bingung, dan yang lainnya ada yang masih *egois* juga sehingga bisa merusak komunikasi, tapi seru mas,” (tanggal 10 April 2021)

Informan mengatakan bahwa sejak bergabung di tim ada kebiasaan seperti sering berkomunikasi dan merancang strategi adalah kebiasaan yang sulit, RI

berusaha supaya komunikasi berjalan dengan lancar bahkan saat turnamen supaya menang sehingga usaha untuk mempertahankan tim adalah solusi membentuk komunikasi dan merancang strategi yang bagus supaya menang di turnamen. Besarnya kelompok adalah semakin besar kelompok semakin sulit terjadi interaksi yang intensif antar kelompok sehingga individu memilih untuk bergabung dengan kelompok. Berikut hasil wawancara dengan RI pemain *game online mobile legend* yang bergabung dengan tim *other generation*:

“Aku biasanya ke ketua atau kadang ke temanku yang aku akrab sehingga aku lebih bisa berkomunikasi apalagi saat turnamen justru aku fokus kepada kapten, jadi jika kapten menyuruh untuk mundur maka langsung mundur dan jika menyuruh untuk menyerang maka langsung siap menyerang sehingga komunikasi berjalan lancar,” (tanggal 10 April 2021)

Informan mengatakan bahwa ia menemukan teman akrab di dalam tim sehingga komunikasi bisa diciptakan dalam membangun keterampilan bermain di dalam *game online mobile legend* dengan jumlah enam orang dalam satu tim maka tidak menghalangi RI untuk terus mengasah skill bermain game bahkan pembagian peran sudah dilakukan secara menyeluruh. RI menyebutkan bahwa ada sebanyak enam orang yang tergabung ke dalam tim *other generation*, sehingga tim *other generation* bisa mengikuti turnamen *game online mobile legend* kemudian tim *other generation* membuat sebuah strategi di dalam game kemudian membagi kembali untuk ketua dan anggota untuk mendapatkan peran sehingga fungsi dari peran tersebut untuk mewujudkan strategi di dalam game untuk memenangkan turnamen. Ancaman dari luar kelekatan kelompok akan bertambah jika kelompok mendapat ancaman dari luar bahwa mereka akan menghadapi musuh secara bersama-sama. Berikut hasil wawancara dengan RI pemain *game online mobile legend* yang bergabung dengan tim *other generation*:

“Ya mas biasanya dengan langsung mabar terus sparing dengan tim musuh kita bisa tahu karakter masing-masing teman dalam bermain sehingga kita bisa melakukan evaluasi dan memberitahukan langkah-langkah terbaik untuk kemajuan tim *other generation*,” (tanggal 10 April 2021)

Informan mengatakan bahwa dengan melakukan kegiatan seperti bermain *game* secara bersama-sama maka komunikasi berjalan dengan lancar dan bisa

melakukan evaluasi. Keberhasilan di masa lalu yaitu setiap orang menyukai seorang pemenang jika suatu kelompok memiliki sejarah yang gemilang. Berikut hasil wawancara dengan RI pemain *game online mobile legend* yang bergabung dengan tim *other generation*:

“Aku senang ya mas dengan capaian *other generation* yang bertahan sampai saat ini dengan semua turnamen yang sukses mengangkat tim OG sampai ke 8 besar dan mendapat peringkat 4 di turnamen online,” (tanggal 10 April 2021)

Gibson (2003) menyatakan bahwa *kohesivitas* adalah kekuatan keinginan anggota dalam kelompok dan komitmen mereka terhadap kelompok. Walgito (2008) menjelaskan bahwa *kohesi* kelompok adalah bagaimana para anggota kelompok menyukai dan saling mencintai satu dengan lainnya. Glinow (2003) menjelaskan bahwa *kohesivitas* kelompok merupakan perasaan daya tarik individu terhadap kelompok dan motivasi mereka untuk tetap bersama kelompok di mana hal tersebut menjadi faktor penting dalam keberhasilan kelompok. Forsyth (2009) menyatakan bahwa *kohesivitas* kelompok merupakan kesatuan yang terjalin dalam kelompok, menikmati interaksi satu sama lain dan memiliki waktu tertentu untuk bersama dan di dalamnya terdapat semangat kerja yang tinggi.

*Kohesivitas* sangat dibutuhkan untuk bisa menciptakan sikap kerja sama dan koordinasi Prihasmoto (2019) menjelaskan dunia *esport* penting ketika sebuah tim mampu saling bekerjasama, berkoordinasi sehingga tercipta sebuah strategi permainan. Membangun kerjasama dalam tim yang memiliki anggota yang berasal dari latar belakang yang berbeda-beda diantaranya yaitu dilakukan dengan menunjukkan sikap saling percaya dan menghargai satu sama lain, kemudian sikap untuk terbuka kepada teman satu tim sehingga tercipta suasana yang positif. Ade (2019) mengatakan bahwa peran paling penting memenangkan sebuah pertandingan adalah semangat tim, percaya kepada pelatih dan kapten, kerja sama tim, dan komunikasi yang kesemuanya itu terjadi secara *kohesif*. Pratama (2020) menjelaskan bahwa permasalahan pada tim yang kalah dalam sebuah pertandingan adalah *chemistry*, yaitu posisi pemain yang bisa didapatkan melalui main bersama atau *mabar* yang belum menyatu sehingga tanpa adanya kesadaran

bersikap secara *kohesif* maka tim tidak akan pernah bisa berlatih bersama bahkan mendapatkan *chemistry* yang bagus.

Forsyth (2009) mengungkapkan bahwa ada empat dimensi kohesivitas kelompok yaitu kekuatan sosial, kesatuan dalam kelompok, daya tarik, dan kerja sama kelompok. Kekuatan sosial adalah keseluruhan dari dorongan yang dilakukan oleh individu dalam kelompok untuk tetap berada dalam kelompoknya. Dorongan yang menjadikan anggota kelompok selalu berhubungan dan kumpulan dari dorongan tersebut membuat mereka bersatu. Kesatuan dalam kelompok adalah perasaan saling memiliki terhadap kelompoknya dan memiliki perasaan moral yang berhubungan dengan keanggotaannya dalam kelompok. Setiap individu dalam kelompok merasa kelompok adalah sebuah keluarga. Daya tarik adalah individu akan lebih tertarik melihat dari segi kelompok kerjanya sendiri daripada melihat dari anggotanya secara spesifik. Kerja sama kelompok adalah individu memiliki keinginan yang besar untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok.

### **1.1 Signifikansi Penelitian**

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amin Imron dengan penelitian yang berjudul kohesivitas remoh pada kelompok blater kecamatan tanah merah kabupaten Bangkalan Madura tahun 2014 yaitu menggambarkan bahwa penelitian menggunakan metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi kemudian teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan sebanyak tiga subjek terpilih sebagai sampling, maka berbeda halnya dengan penelitian ini yaitu peneliti menggunakan dua subjek yaitu pemain turnamen game online sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Amin Imron menggunakan tiga subjek yaitu kelompok blater Madura.

Penelitian selanjutnya dengan judul penelitian hubungan harga diri dengan kohesivitas pada kelompok supporter bonek yang dilakukan oleh Wahyu Hidayat tahun 2016 yaitu menggambarkan penelitian yang dilakukan dengan jenis penelitian kuantitatif sehingga adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak seratus orang yang tergabung ke dalam kelompok supporter bonek

kemudian dilakukan pengujian hipotesa yang diajukan ke dalam penelitian yaitu terdapat hubungan antara harga diri dengan kohesivitas pada kelompok supporter bonek kemudian dilakukan analisis data yang menggambarkan nilai koefisien korelasi 0,778 dengan taraf signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan korelasi positif dengan makna hipotesis terdapat hubungan yang positif antara harga diri dengan kohesivitas kelompok supporter bonek, maka berbeda halnya dengan penelitian ini yaitu peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif menggunakan dua subjek yaitu pemain turnamen game online.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk memudahkan penelitian maka perlu dirumuskan masalah apa yang menjadi fokus penelitian. Peneliti mencoba merumuskan masalah penelitian dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

“Bagaimanakah *Kohesivitas* Pemain Turnamen *Game Online*”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian berdasarkan apa yang sudah dijelaskan pada fokus penelitian adalah untuk mengetahui *Kohesivitas* Pemain Turnamen *Game Online*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan serta dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan dalam ranah psikologi khususnya psikologi sosial, yang berhubungan dengan *Kohesivitas* Pemain Turnamen *Game Online* di Jawa Timur.

### **1.4.2 Manfaat praktis**

1. Bagi subjek penelitian
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai motivasi dan harapan bagi pemain turnamen game online untuk tetap terlibat aktif di dalam tim sehingga kegiatan seperti rapat kemudian latihan atau mabar

terus berjalan sehingga diharapkan ketika berada di turnamen maka pemain akan lebih siap untuk berkompetisi.

b. Memperoleh pandangan yang baik di masa yang akan datang.

2. Bagi keluarga

a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi bahwa pemain turnamen game online membutuhkan dukungan supaya bisa memenangkan turnamen game kemudian mendapatkan hasil yang maksimal yang kemudian prestasi dari berhasilnya menaklukkan sebuah turnamen game online merupakan prestasi yang membanggakan.

b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran serta pemahaman bagi keluarga bahwa seseorang yang berjuang sebagai pemain turnamen game online tidak bisa disamakan dengan pemain turnamen game biasa yang melibatkan banyak orang untuk bisa mengikuti turnamen game online maka pemain turnamen game online seakan memiliki keluarga kedua di dalam tim gamenya.

3. Bagi masyarakat

a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi masyarakat dalam menyikapi dan memberikan peran yang baik kepada *Kohesivitas Pemain Turnamen Game Online*

b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat mampu memberikan pengetahuan dan kesadaran pada masyarakat bahwa individu yang berkeinginan untuk membentuk sebuah tim untuk mengikuti turnamen game *online* untuk bisa mengetahui beberapa persiapan seperti meluangkan waktu untuk membuat jadwal latihan, merancang strategi permainan, membagi peran antara manajer, pelatih, dan ketua dan anggota sehingga terbentuk satu tim yang sempurna untuk mengikuti turnamen game online.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan untuk penelitian selanjutnya khususnya penelitian yang berkenaan dengan *Kohesivitas Pemain Turnamen Game Online* sehingga dapat memudahkan peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian serupa baik variabel maupun fenomena.

