

**POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE MOBILE LEGEND
UNTUK MENCAPAI WINSTREAK (STUDI DESKRIPTIF: PADA KARO
E-SPORT DI KABANJAHE, KABUPATEN KARO)**

SKRIPSI

Oleh:

ALDION LEMBAB GINTING MANIK

NPM: 198530114



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

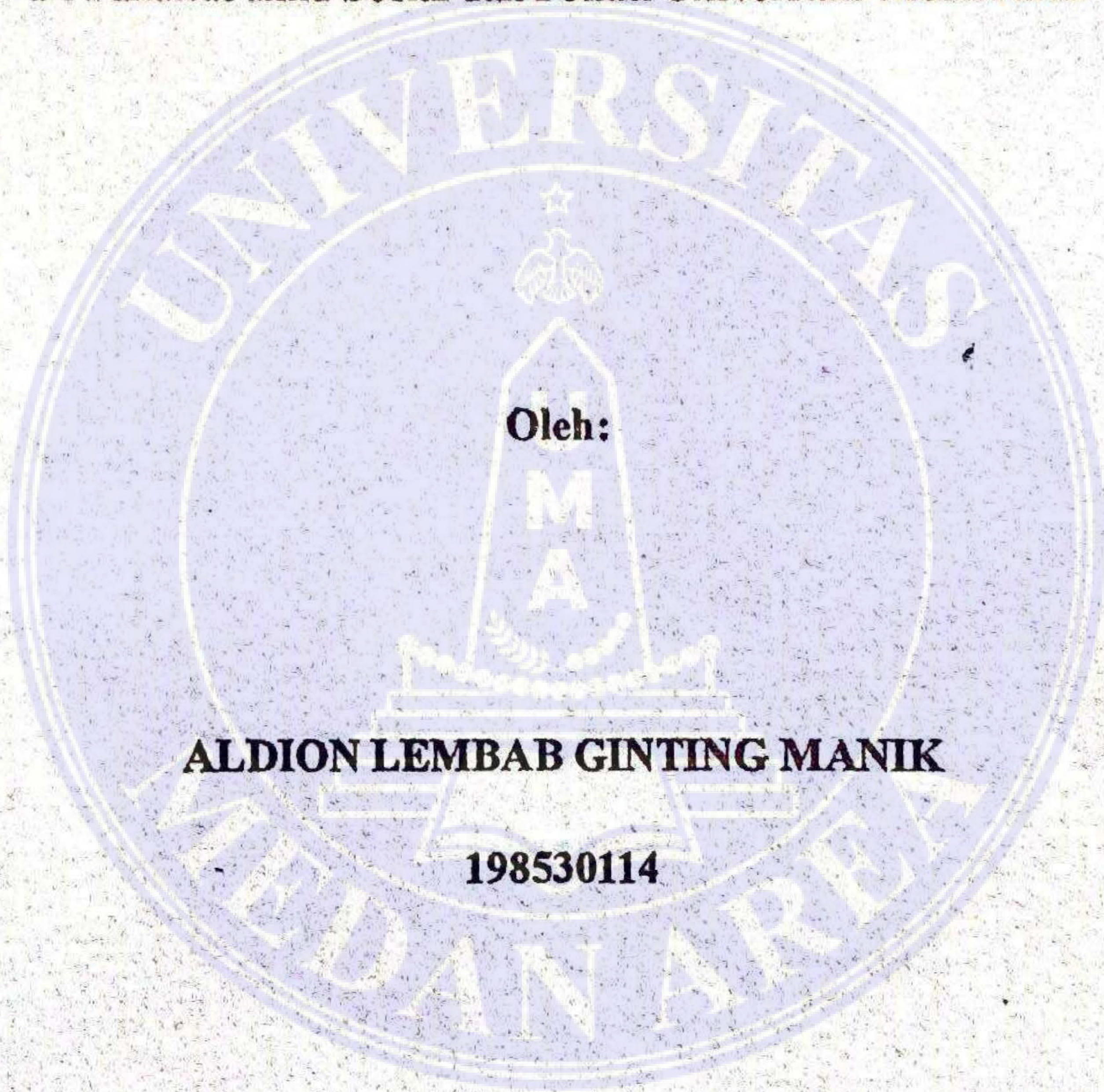
MEDAN

2026

**POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE MOBILE LEGEND
UNTUK MENCAPAI WINSTREAK (STUDI DESKRIPTIF: PADA KARO
E-SPORT DI KABANJAHE, KABUPATEN KARO)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan area



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2026

LEMBAR PENGESAHAN

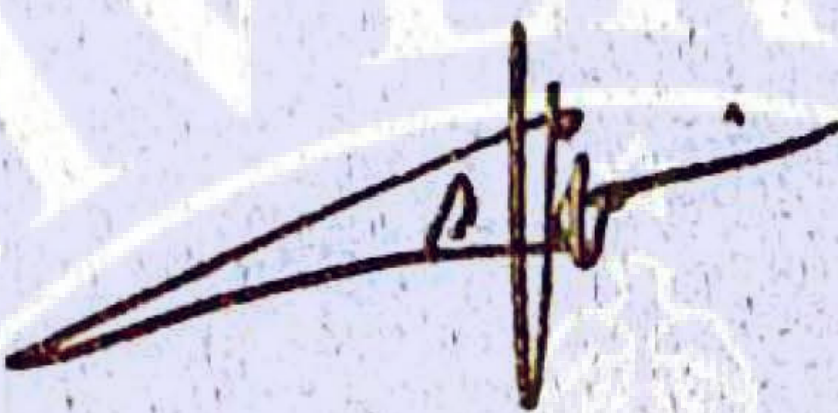
Judul : Pola Komunikasi Komunitas Game Online Mobile Legend Untuk Mencapai Winstreak (Pada Karo E-Sport di Kabanjahe, Kabupaten Karo)

Nama : Aldion Lembab Ginting Manik

NPM : 198530114

Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

Disetujui Oleh,



Agnita Yolanda M.Sc

Pembimbing

Diketahui Oleh,



Dekan

Dr. Yurial Arif Lubis, S.Sos, M.I.P

Dekan Fakultas ISIPOL



Kaprodi

Dr. Rehia Karenina Isabella Barus, S.Sos, M.SP

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Medan Area
Tanggal Lulus: 16 maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutips dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 18 Mei 2026



(Aldion L Ginting Manik)

198530114



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademis Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldion Lembab Ginting Manik

NPM : 198530114

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi/Tesis

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*non – exclusive Royalty – free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pola Komunikasi Komunitas Game Online Mobile Legend Untuk Mencapai Winstreak (Studi Deskriptif: Pada Karo E-Sport di Kabanjahe, Kabupaten Karo).

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), Dengan hak bebas Royalti noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Kota medan pada

Tanggal: 18 mei 2026



Yang menyatakan

(Aldion L Ginting Manik)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola komunikasi yang digunakan oleh komunitas Karo *E-Sport Official* dalam permainan Mobile Legends, khususnya dalam upaya mencapai *winstreak* atau kemenangan beruntun. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri dari ketua komunitas Karo *E-Sport Official* dan beberapa anggota aktif seperti Rinaldi Bernandus Barus, Abdul Gafur, Rio Law, Dalfredo, Joni Sembiring dan Roni Sitepu dan alasan mereka terpilih karena adanya dukungan dari orang-orang sekitar untuk membangun komunitas tersebut dan bertujuan mencari bibit unggul untuk mengembangkan bakat yang dimiliki di dunia game tersebut yang terlibat dalam turnamen serta kegiatan komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi dalam komunitas ini cenderung bersifat kolaboratif dan partisipatif, dengan dominasi komunikasi kelompok kecil dan interpersonal. Anggota lebih nyaman bermain secara tim karena komunikasi yang terjalin mempermudah koordinasi, memperkuat strategi, dan meningkatkan peluang meraih kemenangan beruntun. Strategi komunikasi yang digunakan meliputi komunikasi terbuka, koordinasi real-time selama pertandingan, serta sikap suportif dalam menghadapi pemain yang bersikap *toxic*. Selain itu, turnamen yang rutin diadakan oleh Karo *E-Sport* turut memperkuat pola komunikasi organisasional yang terstruktur, sehingga mampu menjaga eksistensi komunitas sekaligus mencetak pemain berbakat di bidang *e-sport*.

Kata kunci: Pola komunikasi, *Mobile Legends*, Karo *E-Sport*, *Winstreak*, *E-Sport*.

ABSTRACT

This study aims to describe the communication patterns used by the Karo E-Sport Official community in the Mobile Legends game, specifically in their efforts to achieve winstreaks. The research approach used was descriptive qualitative, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research informants consisted of the Karo E-Sport Official community leader and several active members, such as Rinaldi Bernandus Barus, Abdul Gafur, Rio Law, Dalfredo, Joni Sembiring, and Roni Sitepu. They were selected because of the support they received from those around them to build the community and the aim of finding talented players to develop their gaming talents through participation in tournaments and community activities. The results show that communication patterns within this community tend to be collaborative and participatory, with a predominance of small-group and interpersonal communication. Members feel more comfortable playing as a team because the established communication facilitates coordination, strengthens strategies, and increases the chances of achieving winstreaks. Communication strategies used include open communication, real-time coordination during matches, and a supportive attitude when dealing with toxic players. Furthermore, Karo E-Sports' regular tournaments strengthen structured organizational communication patterns, thereby maintaining the community's existence and developing talented esports players.

Keywords: Communication patterns, Mobile Legends, Karo E-Sports, Winstreak, E-Sports.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kabanjahe, pada 30 Mei 2000 dari ayah Ferdinan Ginting Manik dan ibu yang bernama Suslina br Surbakti merupakan anak ke-2 dari 4 bersaudara. Awal tahun 2019 Penulis lulus dari Sekolah Menengah Atas di Santo Xaverius 1 Kabanjahe dan pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi. Berkat petunjuk Tuhan Yang Maha Esa, usaha yang disertai doa juga dari kedua orangtua dalam menjalani aktivitas akademik Perguruan Tinggi Swasta Universitas Medan Area, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE MOBILE LEGEND UNTUK MENCAPAI WINSTREAK (STUDI DESKRIPTIF: PADA KARRO E-SPORT DI KABANJAHE, KABUPATEN KARO)”.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas kebaikan nya karena dengan berkat dan karunia-Nya, penulis masih diberi kesempatan untuk menyusun proposal skripsi dengan judul **“Pola Komunikasi Komunitas Game Online Mobile Legend Untuk Mencapai Winstreak (Studi Deskriptif: Pada Karo E-Sport di Kabanjahe, Kabupaten Karo)”** dapat disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi pada strata-1 Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Medan Area.

Namun, penelitian ini tidak akan selesai tanpa orang-orang di sekeliling saya yang selalu memberi saya semangat dan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir saya. Terimakasih saya sampaikan kepada:

1. Keluarga besar saya terutama Ayah dan Ibu saya yang selalu mendoakan dan mendukung saya selama masa Kuliah saya sampai dengan penyusunan Tugas Akhir saya..,
2. Bapak prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc, selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Bapak Yurial Arief Lubis, S.Sos, MIP., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
4. Ibuk Rehia Karenina Isabella Barus, S.Sos., M.SP, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area. Dan yang telah memberi semangat kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir
5. Ibuk Agnita Yolanda M.Sc selaku Dosen pembimbing saya selama mengerjakan tugas akhir sampai dengan selesai. Saya sangat berterimakasih karena mendidik saya dengan sabar sehingga bisa mencapai titik akhir tugas saya.
6. Staf pegawai beserta seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area terkhusus Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi.
7. Terimakasih juga buat Dinda yang selalu memberikan saya semangat dan selalu mengingatkan saya untuk mengerjakan tugas saya sampai dengan selesai.
8. Terimakasih juga buat kawan-kawan saya yang ada di kampung yang selalu memberi saya semangat dan motivasi.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan serta pertolongan yang penulis dapatkan akan dibalas dengan kebaikan dan berkah dari Tuhan Yang Maha Esa. Dan penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Medan, 18 Mei 2026

(Aldion L Ginting Manik)



DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KERANGKA TEORI	6
2.1 Komunikasi Kelompok.....	6
2.1.1 Pola Komunikasi.....	11
2.2 Media dan <i>Game Online</i>	15
2.3 Pencapaian Winstreak.....	18
2.4 Penelitian Terdahulu.....	22
2.5 Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.1.1 Observasi.....	27
3.1.2 Wawancara.....	27

3.1.3 Dokumentasi	28
3.2 Teknik Analisis Data	28
3.2.1 Reduksi Data	29
3.2.2 <i>Display</i> Data	29
3.3 Karakteristik Informan	29
3.4 Teknik Keabsahan Data (Triangulasi)	30
3.5 Sistematika Penulisan	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Gambaran Umum Komunitas Karo <i>E-Sport Official</i>	32
4.2 Visi dan Misi Komunitas Karo <i>E-Sport Official</i>	33
4.3 Tujuan Komunitas Karo <i>E-Sport Official</i>	34
4.4 Struktur Komunitas Karo <i>E-Sport Official</i>	35
4.5 Hasil Penelitian	35
4.5.1 Pola Komunikasi Dalam Komunitas Karo <i>E-Sport Official</i>	35
4.5.2 Strategi Komunikasi Mencapai <i>Winstreak</i> pada <i>Game Mobile Legend</i>	38
4.6 Pembahasan	44
4.6.1 Pola Komunikasi Dalam Komunitas Karo <i>E-Sport Official</i>	44
4.6.2 Strategi Komunikasi Dalam Komunitas Karo <i>E-Sport Official</i>	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	62



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah hal yang sangat melekat pada manusia, manusia selalu melakukan proses komunikasi dengan lawan bicaranya baik di lingkungan masyarakat, tempat kerja, sekolah, keluarga, maupun di organisasi. Komunikasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses pengiriman dan penerimaan informasi atau pesan antara dua individu atau lebih dengan efektif sehingga bisa dipahami dengan mudah, namun diantara lingkungan yang ada ,keluarga merupakan tempat pertama bagi seseorang untuk melakukan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Djamarah, 2004) pola komunikasi dapat diartikan sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Sedangkan menurut (Effendy dalam Gunawan, 2013) pola komunikasi adalah suatu proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur-unsur yang dicakup, beserta keberlangsungannya guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya (Soejanto, Santi & Ferry, 2015).

Dari beberapa pengertian tentang pola komunikasi diatas, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi adalah suatu pola hubungan yang terbentuk dari beberapa unsur yang saling berkaitan dan melengkapi satu sama lain, dan bertujuan untuk memberikan gambaran terkait proses komunikasi yang sedang terjadi.

Istilah kata komunitas berasal dari bahasa latin *Community* yang artinya masyarakat, publik atau banyak orang. Secara umum, pengertian komunitas sebagai kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan,

umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Komunitas (*Community*) adalah sebuah kelompok sosial yang terdiri dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama, komunitas dalam konteks manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti kesamaan, kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”.

Pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautanya unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Komunikasi adalah salah satu bagian dari hubungan antara manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari (Effendy, 2008:141). Senada dengan paragraf diatas, (Susanto, 2010) menjelaskan pola komunikasi adalah suatu kecenderungan gejala umum yang menggambarkan cara berkomunikasi yang terjadi dalam kelompok sosial tertentu. Setiap kelompok sosial dapat menciptakan norma komunikasinya sendiri, yang biasanya ditaati semua kelompok.

Developer atau pekerjaan dalam menciptakan *Game* kali ini yang dilakukan oleh *Moonton*, khususnya pada *Game Mobile Legends* sangatlah luas. karena tidak hanya di Indonesia, melainkan berbagai Negara kenal yang namanya *Moonton*. Sehingga telah membentuk kelompok kecil di tiap daerah, guna menaungi *player-player* yang giat menekuni dan berfokus untuk mengembangkan bakat tersendiri, atau bahkan siap bersedia mengikuti kompetisi kompetisi yang bergengsi dari berbagai daerah yang melakukan turnamen kompetisi itu sendiri.

Martinus Manurung selaku *Marketing & Bussines Development E-Sport Moonton* Indonesia menjelaskan bahwa jumlah pemain aktif *Mobile Legends* bulanan (*Monthly Active User*) ditingkat dunia mencapai 90 Juta. Sementara jumlah pemain *Mobile Legends* di Asia Tenggara (Pemain aktif bulan) menyentuk angka 70 Juta Cukup menarik.



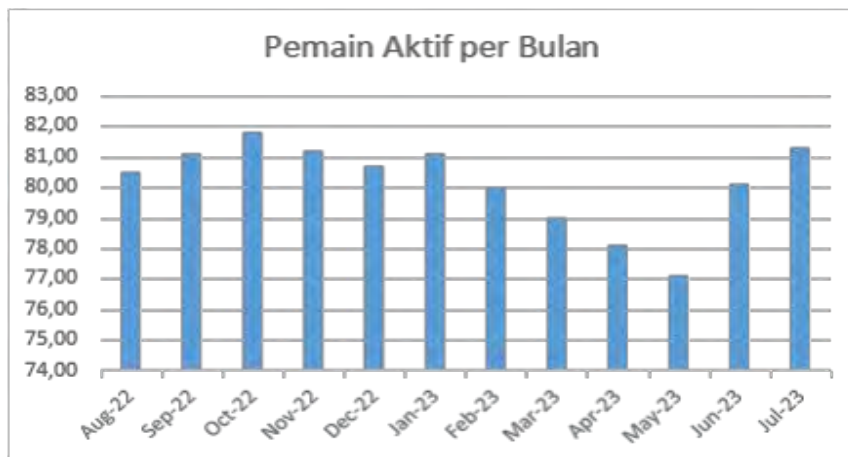


Diagram 1. Pemain *Mobile Legend* Aktif Perbulan

Sumber: *activeplayer.io*

Berdasarkan diagram diatas, terlihat bahwa pengguna aktif *Mobile Legend* secara global rata-rata diangka 81 Juta pemain. Di Indonesia sendiri, rata-ratapemain active bulanan *Mobile Legend* mencapai 34 juta. Di Indonesia sendiri ada banyak komunitas *Game Online Mobile Legendss* yang mewakili tiap daerah, sebut saja *Community Karo E-Sport Official*, *Community Heroes MLBB Medan*, dan masih banyak lagi. Namun yang menjadi keunikan dan perbedaan dari *Karo E-Sport Official* sendiri adalah seperti yang telah dipaparkan di paragraf sebelumnya, yakni *Karo E-Sport Official* lahir menjadi komunitas pertama sekaligus pencetus berdirinya komunitas *Game Mobile Legends* yang mewakili di Tanah Karo, setelah sang induk *Community Heroes MLBB Medan* berdiri. setelah itu, barulah muncul komunitas-komunitas daerah *Game Mobile Legends* lain nya di Tanah Karo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena diatas maka dapat di rumahkan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana Pola Komunikasi Kelompok Komunitas *Game Online Mobile Legends Karo E-Sport Official* untuk mencapai *Winstreak*?

2. Apa saja hambatan yang terjadi pada saat bermain *game online mobile legend* untuk mencapai *winstreak*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan Pola Komunikasi *Game Mobile Legend Karo E-Sport Official* Untuk Mencapai *Winstreak*.
2. Mengetahui Bagaimana cara nya untuk mencapai *Winstreak* dalam membentuk Kelompok

1.4 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian tentu akan memiliki manfaat bagi peneliti maupun pihak lain yang akan menggunakannya. Oleh karena itu, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan kajian ilmu komunikasi, seperti memberikan referensi dan memperkaya informasi kepada pembaca terkait ilmu pengetahuan pada umumnya dan secara khusus yang berkaitan dengan Pola Komunikasi *Game Mobile Legendss Community Karo E-Sport Official* yang akan teliti.
- b. Manfaat Akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi anggota komunitas *Karo E-Sport Official* tentang bagaimana pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas *Game Mobile Legendss Community Karo E-Sport Official*.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara seorang komunikator dengan sekelompok orang yang jumlahnya lebih dari dua orang. Apabila jumlah orang dalam kelompok itu sedikit yang berarti kelompok itu kecil, komunikasi yang berlangsung disebut komunikasi kelompok kecil. Namun apabila jumlahnya banyak berarti kelompoknya dinamakan komunikasi kelompok besar. (Effendy, 2003).

kalau dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Kesamaan bahasa yang dipergunakan dalam percakapan itu belum tentu menimbulkan kesamaan makna, Dengan makna, Dengan lain perkataan, mengerti bahasanya saja belum tentu mengerti makna yang dibawakan oleh bahasa itu. Jelas bahwa percakapan kedua orang tadi dapat dikatakan komunikatif, selain mengerti bahasa yang dipergunakan, juga mengerti makna dari bahan yang dipercakapkan. Akan tetapi, pengertian komunikasi yang dipaparkan di atas sifatnya da-sariah, dalam arti kata bahwa komunikasi itu minimal harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terpihak yang terlibat. Dikatakan minimal karena kegiatan komunikasi tidak hanya informatif, yakni agar orang lain mengerti dan tahu, tetapi juga persuasi, yaitu agar orang lain bersedia menerima suatu paham atau keyakinan, melakukan suatu perbuatan atau kegiatan dan lain lain.

Komunikator yang baik adalah orang yang selalu memperhatikan umpan balik sehingga ia dapat segera mengubah gaya komunikasinya di kala ia menge- tahuhi bahwa umpan balik dari komunikan bersifat negatif. Dalam komunikasi antarpersona, karena situasinya tatap muka (*face-to- face communication*), tanggapan komunikan dapat segera diketahui. Umpan balik dalam komunikasi seperti itu bersifat langsung; karena itu dinamakan umpan balik

seketika (immediate feedback). Dalam hubungan ini komunikator perlu bersikap tanggap terhadap komunikan agar komunikasi yang telah berhasil sejak awal dapat dipelihara keberhasilannya. Dalam komunikasi kelompok kecil seperti seminar, kuliah, ceramah, bri- fing, lokakarya, forum, atau simposium, umpan balik yang diperlukan oleh komunikator ialah yang bersifat verbal karena komunikasinya ditujukan kepada kognisi komunikan, jadi permasalahannya mengerti atau tidak, menyetujui atau tidak, menerima atau tidak, dan lain-lain yang kesemuanya harus dinyatakan dengan kata-kata.

Pada dasarnya komunikasi kelompok mempelajari pola-pola interaksi antar individu dengan titik berat tertentu, misalnya pengambilan keputusan. Hal ini bisa terjadi karena adanya keyakinan bahwa pengambilan keputusan pribadi berbeda dengan pengambilan keputusan yang harus dibuat secara bersama-sama dalam suatu kelompok. (Pawito, 2007) Karena komunikasi kelompok itu dalam dunia *Game Mobile Legends* sangat berpengaruh besar, seperti yang sudah dikatakan dengan adanya komunikasi akan memudahkan kerjasama antara pemain satu dengan pemain lainnya. bahasa gaulnya dalam *Game Mobile Legends* yaitu terbentuknya *Chemistry* dengan pemain lainnya sehingga memudahkan penguasaan dalam permainan. Setiap komunikasi yang dilakukan itu pasti adanya alasan tertentu, seperti contoh ketika dalam pertandingan pemain yang bertanding tidak berpartisipasi atau kompak, maka hal yang harus dilakukan adalah memberi arahan berupa keputusan yang bertujuan menetralkan suasana berupa memberi motivasi agar hidupnya suasana yang membangkitkan semangat pemain satu dengan pemain lainnya.

Komunikasi yang terjadi antar pemain dalam Mobile Legends tidak hanya terbatas pada aspek teknis permainan, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial yang kompleks. Komunikasi verbal dalam game meliputi penggunaan kosakata khusus seperti “gank,” “push,” dan “retreat,” yang digunakan untuk menyampaikan strategi secara singkat dan efisien. Sementara itu, komunikasi nonverbal terwujud melalui penggunaan emotikon, stiker, atau tanda visual pada peta yang memberikan instruksi atau ekspresi emosional. Kombinasi komunikasi

verbal dan non-verbal ini menjadi kunci keberhasilan tim dalam mencapai kemenangan. Selain itu, kemampuan pemain untuk menyesuaikan pola komunikasinya berdasarkan situasi permainan menjadi faktor yang sangat menentukan dalam menjaga koordinasi tim.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola komunikasi verbal dan nonverbal antar pemain Mobile Legends di Kelurahan Klender, baik dalam konteks online maupun offline. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk komunikasi yang digunakan, menganalisis kendala yang dihadapi, serta mengeksplorasi bagaimana komunikasi memengaruhi kerja sama tim. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang peran komunikasi dalam game online serta implikasinya terhadap interaksi sosial di era digital. Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan literatur di bidang komunikasi digital dan memberikan masukan praktis bagi pengembang game maupun komunitas pemain untuk meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan.

Kelompok memiliki cita-cita yang sama serta dapat menyertakan hubungan antar para anggotanya (Zubaidah: 2013). Diambil sebuah contoh pada sebuah kelompok *Game Online Mobile Legends*, mereka bisa disebut kelompok, karena memiliki tujuan bersama ketika sedang memainkan *Game*, yakni memenangkan setiap laga dan menjuarai *event-event* yang diikuti. Berkomunikasi sesama anggota, komunikasi yang terjalin adalah komunikasi. Proses komunikasi kelompok dapat dijelaskan sebagai berikut (Golberg: 1985)

a. Komunikator (*Sender*)

Komunikator merupakan orang yang mengirimkan pesan yang berisi ide, gagasan, opini dan lain-lain untuk disampaikan kepada seseorang (komunikan) dengan harapan dapat dipahami oleh orang yang menerima pesan sesuai dengan yang dimaksudkannya. Komunikator juga sering disebut dengan pengirim pesan, sumber (*source*) dan pembuat atau

pengirim informasi. dilihat dari jumlahnya Komunikator biasaterdiri dari: Satu orang, Banyak orang/lebih dari satu orang dan Massa. Jika harus menunjuk lebih dari pada satu orang, maka kelompok tersebut sama seperti patai politik, organisasi atau lembaga, dan media massa (lembaga media massa, seperti surat kabar, radio, televisi, majalah, tabloid, Internet. Komunikator dengan banyak orangbisa dipecah menjadi tiga, yakni: Kelompok kecil, Kelompok kecil adalah kelompok Homogen dengan sejumlah orang yang punya ikatan emosional kuat dan saling

mengenal satu sama lain. Kelompok besar/Publik: Kelompok besar/Publik adalah kelompok yang relative tidak saling kenal secara pribadi, ikatan emosionalnya kurang kuat. kelompok ini biasanya heterogen. Organisasi. Sementara itu, komunikator yang disebut organisasi adalah kelompok dengan banyak orang, punya tujuan sama dan juga ada pembagian kerja yang jelas.

b. Pesan (*Message*)

Pesan adalah informasi yang akan disampaikan atau diekspresikan oleh pengirim pesan. Pesan bisa digolongkan menjadi dua, yakni Konotatif (makna kiasan atau bukan sebenarnya), dan denotatif (makna sebenarnya). Kata “bisa” secara konotatif berarti racun, secara denotatif berarti dapat. Ada ungkapan Populer “*Worlds may lie, but action will always tell the truth*”, yang artinya dunia mungkin berbohong tetapi tindakan akan selalu mengatakan kebenaran tetapi bahasa nonverbalnya bisa menunjukkan sebaliknya. Pesan dapat verbal atau non verbal dan pesan akan efektif jika diorganisir secara baik dan jelas.

c. Media (*Channel*)

Media adalah alat untuk menyampaikan pesan seperti televisi, radio, surat kabar, papan pengumuman, telepon dan media jejaring sosial. Media yang terdapat dalam komunikasi kelompok bermacam-macam, seperti rapat, seminar, dan lainnya. Dalam komunikasi, alat bantu itu bisa disebut

dengan saluran komunikasi atau Media. Media bisa berupa Indra manusia, telepon, surat, Telegram, media massa (Cetak dan Elektronik), internet dan alat bantu lainya dalam menyebarkan pesan komunikasi.

d. Mengartikan kode atau isyarat

Komunikasi kelompok mempunyai suatu simbol, kode atau isyarat tersendiri yang menjadi ciri khas suatu kelompok yang hanya dimengerti oleh kelompok atau komunitas itu sendiri. Seperti dalam suatu pertandingan sepak bola, syarat atau kode dalam lapangan hijau itu pasti dilakukan sehingga kode itu hanya di mengerti oleh satu tim pertandingan begitu sebaliknya

e. Komunikan

Komunikan adalah orang yang menerima pesan yang dapat memahami pesan dari si pengirim meskipun dalam bentuk kode atau isyarat tanpa mengurangi arti atau pesan yang dimaksud oleh pengirim. Ciri komunikan hampir mirip dengan komunikator. Komunikan ini jugabisa identik dengan massa dalam saluran komunikasi massa yakni pendengar, pembaca, pemirsa dan penonton.

f. Respon

Istilah respon dalam komunikasi adalah kegiatan komunikasi yang diharapkan mempunyai hasil atau dalam sebuah komunikasi dinamakan efek. Suatu kegiatan itu memberikan efek berupa respon dari komunikasi terhadap pesan yang dilancarkan oleh seorang komunikator. Respon adalah isyarat atau tanggapan yang berisi kesan dari penerima pesan dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Tanpa respon seorang pengirim pesan tidak akan tahu dampak pesannya terhadap si penerima pesan (Jayanti 2015).

Selanjutnya ada Teori percakapan kelompok, yang sangat berkaitan erat dengan produktivitas kelompok atau upaya-upaya untuk mencapainya melalui pemeriksaan masukan dari anggota (member inputs), sehingga

masukan-masukan yang kita dapat dari anggota dapat kita tangkap sisi positifnya, maka akan memunculkan motivasi-motivasi baru.

Ada juga input yang berasal dari anggota kelompok dapat diidentifikasi sebagai perilaku, interaksi dan harapan (*expectations*) yang bersifat individual. Sedangkan variabel-variabel perantara merujuk pada struktur formal dan struktur peran dari kelompok seperti status, norma, dan tujuan-tujuan kelompok dan yang dimaksud dengan keluaran atau *output* kelompok adalah pencapaian ataupun prestasi tugas atau tujuan kelompok.

Produktivitas dari suatu kelompok dapat dijelaskan melalui konsekuensi perilaku, interaksi dan harapan-harapan melalui struktur kelompok. Dengan kata lain, perilaku, interaksi dan harapan-harapan (*input variables*) mengarah pada struktur formal dan struktur peran (*mediating variables*) yang sebaliknya variabel ini mengarah pada produktivitas, semangat dan keterpaduan (*group achievement*) (Fakhri: 2017).

2.1.1 Pola Komunikasi

Dengan pemahaman terkait kelompok (komunitas) ini, peneliti melihat kelompok atau komunitas akan terbentuk dari rasa kebersamaan dan kebutuhan bersosialisasi dengan individu-individu lain yang memiliki pengalaman secara emosional ataupun realita sehingga terbentuk kedekatan dengan individu lainnya. Terkait hal ini fokus kelompok atau komunitas yang peneliti pilih ialah komunitas kotak kreatif yang terbentuk dari rasa kebersamaan para individunya mengenai memproduksi dan melakukan “tes” pada media game. Komunitas ini juga telah memiliki berbagai prestasi, salah satunya menjadi bagian dalam pameran produk game tingkat nasional yang dilakukan pada acara game prime 2019. Hal tersebut yang membuat peneliti menentukan komunitas ini sebagai subjek penelitian, untuk mengkaji lebih dalam lagi terkait dengan pola komunikasi dengan menggunakan fitur virtual didalam media game online. Kemudian dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan dua model yakni bentuk observasi dan wawancara terstruktur. Observasi peneliti gunakan untuk mengetahui secara pasti apa yang sedang peneliti amat. Kemudian untuk

wawancara terstruktur peneliti gunakan sebagai pedoman wawancara, sebagai gambaran umum pertanyaan demi pertanyaan dan banyak mendengarkan apa yang dituturkan informan.

Pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. komunikasi adalah salah satu bagian dari hubungan antara manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari (Effendy, 2008)

Senada dengan paragraf diatas, (Susanto, 2010) menjelaskan pola komunikasi adalah suatu kecenderungan gejala umum yang menggambarkan cara berkomunikasi yang terjadi dalam kelompok sosial tertentu. Setiap kelompok sosial dapat menciptakan norma komunikasinya sendiri, yang biasanya ditaati oleh semua kelompoknya.

Menurut (Effendy, 2008) Pola komunikasi dibagi menjadi tiga yaitu: Pola komunikasi satu arah, bahwa proses penyampaian pesan komunikator kepada komunikan, namun dalam hal ini komunikan bertindak sebagai pendengar saja. Pola komunikasi dua arah, yaitu komunikator dan komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka, komunikator pada tahap pertama menjadi komunikan dan pada tahap berikutnya saling bergantian fungsi.

Peneliti menyimpulkan bahwa peran teknologi pada saat ini dalam perkembangannya telah memungkinkan menghadirkan bentuk pengalaman yang belum pernah dibayangkan pada periode sebelumnya. Bentuk media baru dan terjadinya konvergensi media, bukan hanya mentransfer media lama kedalam media baru dengan terhubung oleh jaringan internet, tetapi bentuk jaringan telah menjadi bagian dari media baru sebagai perkembangan teknologi informasi dalam melakukan komunikasi. Pada saat yang sama, keberadaan teknologi komunikasi baru mengubah cara orang berkomunikasi. Dengan terbentuknya pola komunikasi virtual yang merupakan bagian dari interaksi sosial dalam diri manusia untuk saling melengkapi satu dengan lainnya. Saat ini bentuk komunikasi yang

dilakukan tidak terikat dengan ruang dan waktu, kita dapat melakukan komunikasi dengan bantuan teknologi jaringan tanpa harus bertatap muka secara langsung. Bentuk komunikasi dengan bantuan fitur virtual dalam dunia game, lebih dipahami dalam melakukan bentuk komunikasi. Hal ini berimplikasi pada penerapan bentuk komunikasi virtual yang diterapkan pada beberapa perkembangan teknologi. Salah satu yang menggunakan bentuk fitur virtual dalam berkomunikasi ialah produk game online. Dengan hadir game online ini memiliki dampak yang signifikan terhadap efektifitas pola berkomunikasi antar para pemain (individu). Pemain game online khususnya *Mobile Legends* percaya bahwa fitur virtual yang disediakan dapat memudahkan mereka berkomunikasi saat bermain game. Konsep dasar ini terjadi dalam dunia virtual yang beririsan dengan komunitas virtual. Bentuk dari komunikasi virtual yang terjadi dalam *Game Mobile Legends* didasarkan pada fungsi yang mendukung antara bentuk interaksi yang dilakukan pemain dengan komunikasi yang terbangun antar pemain khususnya dalam ketersediaan fitur virtual untuk berkomunikasi. Hal ini menjadi masukan bagi para pengembang game kedepannya bahwa fitur komunikasi yang dihadirkan pada media game dapat mengubah budaya dalam masyarakat terkait dengan proses berkomunikasi. Dengan adanya bentuk komunikasi virtual pada saat ini, menjadikan komunikasi virtual sebagai salah satu jenis komunikasi baru yang dapat dilakukan dalam melakukan tindakan interaksi antar individu ataupun kelompok dalam dunia virtual. Peneliti berharap penelitian yang dilakukan ini, bisa menjadi salah satu hal yang dapat mengembangkan kajian pengembangan game terkait dengan wacana komunikasi yang dihadirkan dalam media game.

Pola komunikasi yang berkembang di Indonesia jika ditinjau dari aspek sosialnya, antara lain komunikasi dengan diri sendiri, komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa. Pertama, Komunikasi dengan diri sendiri.

Menurut (Cangara Hafied: 2015), terjadi proses komunikasi ini karena adanya seseorang yang menginterpretasikan sebuah objek yang dipikirkannya. Kedua, komunikasi antarpersonal yakni suatu proses komunikasi secara tatap

muka yang dilakukan antara dua orang atau lebih yang dalam sifatnya dibedakan menjadi dua, yakni komunikasi diadik dan komunikasi kelompok kecil (Fauziyah: 2017). Ketiga, komunikasi kelompok dikatakan komunikasi kelompok karena pertama, proses komunikasi dimana pesan-pesan yang disampaikan oleh seorang pembicara pada khalayak dalam jumlah yang lebih besar dari tatap muka. Kedua, komunikasi berlangsung dan bisa dibedakan mana sumber dan mana penerima. Ketiga, pesan yang disampaikan terencana (dipersiapkan) dan bukan spontanitas untuk segmen khalayak tertentu. Dengan kata lain komunikasi sosial antara tempat, situasi, dan sasaran jelas. Terakhir, komunikasi massa. Secara ringkas bisa diartikan sebagai komunikasi dengan menggunakan media massa modern. Oleh karena itu, media tradisional tidak dimaksudkan dalam istilah ini. Media massa yang dimaksudkan antara lain televisi, surat kabar, dan radio.

Pola komunikasi yang berkembang di Indonesia jika ditinjau dari aspek sosialnya, antara lain komunikasi dengan diri sendiri, komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa. Pertama, komunikasi dengan diri sendiri. Menurut (Cangara, Hafied 2015), terjadi proses komunikasi ini karena adanya seseorang yang menginterpretasikan sebuah objek yang dipikirkannya. seperti yang dijelaskan penulis pada pengerjaan proposal ini, yang dimana adanya komunikasi diri sendiri dalam suatu kegiatan turnamen *Mobile Legends* dalam sebuah organisasi.munculnya komunikasi dengan diri sendiri akibat terjadinya *Miss Communication* antara satu dengan lainnya.

Terjadinya komunikasi yang kurangbaik Seperti contoh: dalam satu organisasi turnamen *Game Online Mobile Legends*, munculnya permasalahan antara pemain satu dengan lainnya, dan tidak mau lagi mendengarkan arahan dari pemain lainnya, sehingga munculnya sifat egois, maka dari itu perlu dilakukanya komunikasi diri sendiri dengan cara introspeksi diri satu sama lainnya. Kedua, komunikasi antarpersonal yakni suatu proses komunikasi secara tatap muka yang dilakukan antara dua orang atau lebih yang dalam sifatnya, dibedakan menjadidua, yakni komunikasi diadik dan komunikasi kelompok

kecil. Seperti yang dijelaskan terjadinya komunikasi antara pemain satu dengan pemain lainya, tujuanya untuk membuahkan hasil yang maksimal menuju kemenangan dalam sebuah pertandingan *Game Online Mobile Legends* yang sudah di jelaskan penulis di atas. Karena dengan adanya komunikasi antar pemain satu dengan pemain lainya.

2.2 Media dan *Game Online*

Menurut (Mondry: 2008) Media baru merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik. Media menurut *Association for Educational Communications and Technology (AECT 1997)* sebagaimana yang diungkapkan oleh (Sadiman: 2005) adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al dalam (Azis: 2011) yang dikutip oleh (Kustiawan & Utomo: 2018) *Game Online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan Intrnet.

(Akbar: 2012) dalam (Adiningtiyas: 2017) mengungkapkan pengertian *Game Online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang *game online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, *game Online* tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer *game*. Tidak hanya penggunaan *game online* yang dilakukan pada komputer, melainkan sudah bisa menggunakan *game online* pada handphone/gadget.

Seiring perkembangan zaman dan perkembangan dunia teknologi, banyak permainan berbasis digital yang ada. Munculnya berbagai macam permainan dengan berbasis digital tersebut menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan dunia peradaban manusia. Perkembangan teknologi dalam abad ke-20 menjadi salah satu perkembangan terpesat dalam peradaban yang ada. Kemajuan teknologi saat ini dapat ditemui pada segala kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan bermain. Permainan dalam bentuk digital atau *game* sangat diminati oleh semua kalangan, baik anak-anak hingga orang dewasa. *Game* dapat ditemukan pada media handphone maupun *personal computer*.

Menurut (Oktavia, 2019) *Game Online* adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini. *Game Online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di depan *pc* atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. Tetapi seiring pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis *game online*, artian diatas tidaklah berlaku pada masa sekarang, karena pada masa ini *game online* tidak hanya dapat dimainkan dikomputer atau *pc*, melainkan *game online* dapat juga dimainkan digadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan didalamnya, seperti android, IOS dan sebagainya. *Pro Player* atau pemain profesional dan aja juga bawahan dari MPL ini yaitu MDL (*Mobile Legendss: Bang Bang Development League*) merupakan turnamen resmi tingkat ke-2 di Indonesia setelah MPL. MDL juga dikategorikan sebagai turnamen semi-pro yang merupakan tempat untuk berkembang dan mencari talent atau pemain baru. Satu-satu dengan pemain lainya akan memudahkan dan memunculkan ide-ide baru untuk memotivasi pemain lainya, baik di dalam atau di luar permainya (*Suporter*).

Ketiga, Komunikasi kelompok. Dikatakan komunikasi kelompok karena pertama, proses komunikasi dimana pesan-pesan yang disampaikan oleh seorang pembicara pada khalayak dalam jumlah yang lebih besar dari tatap muka. Kedua, komunikasi berlangsung dan bisa dibedakan mana sumber dan manapenerima. Ketiga, pesan yang disampaikan terencana (dipersiapkan) dan

bukan spontanitas untuk segmen khalayak tertentu. Dengan kata lain komunikasi sosial antara tempat, situasi, dan sasaran jelas.

Teori *new media* merupakan teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa *new media* merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media dari konvensional ke era digital. *Game Online* merupakan salah satu fitur yang sering diakses dari kehadiran new media, didalamnya terdapat banyak inovasi yang baru dari sebuah ‘permainan’, dengan berbagai karakteristik media baru yang juga menjadi karakteristik *Game Online* sendiri (Sara 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al dalam Azis (2011:3) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) *Game Online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet .

Salah satu *Game* Yang Berkembang Pesat seperti yang kita ketahui adalah salah satunya *Game Moba Mobile Legends Bang Bang*. Seiring berjalanya waktu, *game* ini tidak hanya dikenal di Negara Indonesia, melainkan di kancah dunia, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa kebanyakan memainkan *Game Mobile Legends* ini. Karena pengaruhnya yang sangat besar, mulai dari dilakukannya turnamen kecil-kecilan di tempat-tempat tertentu, sampai ke kota-kota besar membuat kompetisi yang bergengsi seperti yang kita ketahui, *Game Mobile Legends* ini sering dilakukan turnamen besar.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan peneliti melihat banyak sekali kalangan terpelajar salah satunya mahasiswa yang kecanduan memainkan *Game Online Mobile Legends*, baik itu saat sedang di rumah, di warung, dan juga di kampus. Kelompok bermain *Game Online Mobile Legends* di kalangan mahasiswa memainkan *Game* ini di kantin saat jam istirahat

usai menyelesaikan perkuliahan, namun juga ada yang sedang dalam proses perkuliahan yang memainkan *Game* ini.

Sebelum mengenal *Game Online Mobile Legends* mahasiswa memiliki kebiasaan pergi ke kantin untuk makan dan minum dan juga saking tukar pikiran, danada juga yang mengisi waktu luang mereka dengan bermain futsal, dan berkumpul melakukan hal yang bermanfaat. Namun saat populernya *game* ini membuat aktifitas mahasiswa berubah, mereka lebih sering berkumpul dikantin dalam waktu yang lama.

Peneliti melihat ketika mahasiswa yang bermain *Game Mobile Legendss*, mahasiswa memperlihatkan ekspresi kekesalan saat terjadinya kekalahan, seperti sering muncul berbicara kotor dan kasar seperti: *Noob, Jancuk, Tolol, Bocah, Bego* dan banyak lagi bahasa kasar lainnya. Tidak hanya ucapan kasar, terkadang untuk melampiaskan emosi dalam bermain *game* mereka melakukan kekerasan non verbal terhadap diri sendiri seperti: memukul, membanting dan melempar barang yang ada disekitarnya.

Dari kalimat diatas bisa kita ketahui bahwa sisi negative dari bermain *Game Mobile Legends* ini sangat berpengaruh khususnya pada usia anak-anak dibawah umur yang memainkan permainan ini. Namun *game* ini juga memiliki sisi positive yang bisa didapatkan seperti munculnya kerjasama antar tim, *chemistry*, komunikasi yang baik seperti saling mendukung dan memberi saran-saran agar terjalinnya hubungan yang baik untuk mencapai keberhasilan bersama.

2.3 Pencapaian Winstreak

Wisntreak adalah istilah yang sering di pakai dalam dunia gaming, khususnya dalam game komptetitif. Istilah ini merujuk pada kondisi dimana seorang pemain atau tim berhasil memenangkan beberapa pertandingan berturut-turut tanpa mengalami kekalahan. *Winstreak* menunjukkan bahwa pemain atau tim tersebut memiliki kinerja, kemampuan dan keberuntungan yang sangat baik. Mempertahankan *winstreak* bukanlah hal yang mudah, karena dengan kita menang berkali kali dalam setiap bertanding. Lambat laun kita akan bertemu

dengan banyak tim tim tidak hanya orang indonesia melainkan dari negara negara lain yang akan kita temui pada *game* tersebut. Dengan hal itu mempertahankan kemenangan itu bukan hal yang mudah, melainkan itu adalah tantangan yang lebih berat lagi khususnya pada *Game Mobile Legend*. Mempertahankan kemenangan itu juga harus adanya strategi agresif dan defensif, menikmati proses bermain, serta menghindari emosi yang berlebihan. kemenangan yang dilakukan secara beruntun/terus menerus, siapa yang tidak ingin mendapatkan kemenangan tersebut secara terus menerus? Kemenangan secara terus menerus adalah impian dari seluruh pemain game mobile legend, namun hal tersebut bukan lah hal yang mudah. Ada beberapa hal yang harus dilakukan ketika seseorang ingin mendapatkan kemenangan beruntun yaitu:

1. Memilih Hero yang dikuasai, dengan memilih hero yang dikuasai tentu akan memudahkan pemain menguasai dalam pertandingan, setiap pemain memiliki preferensi terhadap *Hero* tertentu dan keahlian yang berbeda beda dalam mengendalikan mereka. Oleh karena itu penulis dalam pembahasan ini menegaskan bahwa pentingnya menguasai *Hero* dan mengembangkannya pada saat berlangsungnya pertandingan yang akan dilakukan. tidak hanya itu ketika menguasai *Hero* juga ada keuntungan yang didapat yaitu dapat berkonstruksi baik dengan teman sehingga ada harapan untuk mendapatkan kemenangan.
2. Bekerjasama dan berkomunikasi dengan Tim, Tidak dapat disangkal bahwa bekerjasama dan berkomunikasi dengan Tim adalah sesuatu hal yang sangat berpengaruh besar juga dalam Game. Dengan adanya kerjasama tim maka tentu memudahkan bagi seseorang untuk mendapatkan kemenangan, tidak hanya itu bekerjasama tanpa komunikasi juga berpengaruh karena dengan adanya komunikasi maka *Chemistry* (Peka dan Mengerti situasi) juga didapat dalam pertandingan berlangsung. Sehingga tim lawan akan kewalahan untuk mendapatkan kemenangan. Jadi ketika kamu ingin memenangkan sebuah pertandingan *Game Mobile Legend* maka kamu harus menjalin kerjasama dan komunikasi yang baik tentu itu akan memudahkan

untuk mendapatkan kemenangan yang sesuai dengan hasil kerja keras dan usaha dalam game.

3. Mengelola Ekonomi di system permainan dengan bijak, Selain kemampuan bertempur, penulis menegaskan bahwa dengan bijak dalam mengumpulkan Gold tentu juga berpengaruh, karena dengan unggulnya gold dengan lawan akan berdampak. Ketika kita unggul dan terampil dalam mengumpulkan *gold*, *damage* pada *Hero* juga berpengaruh karena kita terlebih dahulu mendapatkan Item/Bahan yang diperlukan dalam *Game Mobile Legend*.
4. Mengikuti Meta dan menyesuaikan Strategi, Disini penulis berharap dengan adanya Meta atau sama halnya yang lagi trend/hangat diperbincangkan tetapi di *Game Mobile Legend* berbeda yang dimana Hero hero akan diperbaharui sehingga banyak pemain yang ingin memainkan berdasarkan *Update* dari game tersebut. Oleh karena itu meta ini akan membuat tim atau lawan akan rebutan untuk mendapatkan hero tersebut. Namun itu bukanlah hal yang mudah karena di Game ini ada yang namanya *BAN/ Larangan* untuk memainkan Hero tertentu berdasarkan yang dipilih tim/ lawan Untuk *BAN* tersebut. Sedangkan menyesuaikan Strategi juga sangat perlu karena dengan adanya strategi maka akan memudahkan kita untuk mencapai kemenangan. Ada banyak *strategi* dalam *Game* tersebut yaitu :
 - a. *Ganking*, Kata *Ganking* berasal dari kata Gank yang artinya Inisiasi untuk membunuh satu atau dua lawan yang tidak dijaga oleh Support/ Tank lawan. Berkumpul untuk menyerang adalah bagian dari Gank sehingga tim lawan akan sangat mudah untuk di Bunuh ketika sedang berpecah.
 - b. *Flank*, hampir sama dengan *Ganking* namun *flank* tersebut hanya dilakukan 1 orang saja baik untuk menyerang musuh yang lagi sendiri atau *nge-Push Turret* musuh dengan memanfaatkan keadaan tersebut *nge flank* juga akan menjadi incaran bagi tim lawan.

Karena *flank* hanya dilakukan oleh seorang *Hero* atau pemain sehingga hal tersebut terlihat di Map/Peta akan membuat musuh untuk mengincar.

- c. *Split push* , yang dimana hanya fokus lane atau turret sedangkan yang lain berfokus pada *teamfight* (sedang bertempur), cara ini juga sulit untuk dilakukan karena posisi dengan yang lain berjauhan sehingga harus tetap waspada ketika tim lawan menyerang. Seperti yang sudah dijelaskan di atas akan menjadi incaran empuk bagi lawan karena hanya sendiri namun tidak ada penjagaan dari Tank tim. Hal tersebut bisa diatas tergantung situasi yaitu tim akan menahan dengan cara *teamfight* dengan lawan sehingga akan tertutupi pada saat sedang melakukan *split push* turret.
- d. *Creep cuts minion*, *Creep cut minion* disini bertugas untuk memotong jalur atau membersihkan minion lawan sebelum diketahui oleh lawan sehingga minion sendiri bisa maju terlebih dahulu dengan tim lawan, strategi ini sering dilakukan di game tersebut karena berpengaruh juga untuk langsung bergabung dengan yang lainnya. Cara ini cukup efektif dilakukan bahkan sering dilakukan oleh tim tim professional dalam pertandingan event berlangsung.
- e. Penguasaan *Makro* dan *Mikro*
Makro, ialah kemampuan dasar pemain yang berkaitan dengan jalannya pertandingan. Skil makro meliputi kemampuan untuk mengetahui kapan seseorang harus melakukan *split push* dan kapan harus membantu tim saat pertarungan. Seperti yang sudah dijelaskan di atas harus mengerti kapan melakukan tugas tertentu sebagai pemain game tersebut. Salah satu makro yang penting adalah *Map Awareness* yaitu peka terhadap kemampuan situasi dalam Peta.

Mikro, ialah kemampuan setiap pemain dalam menguasai Hero dalam Game. Skill Mikro berkaitan dengan kemampuan pemain untuk memaksimalkan potensi hero yang digunakan melalui skill dan combo skill. Untuk menguasai skill Mikro Pemain harus memahami secara penuh Karakter dan skill hero yang dipilih. Karena dengan sudah memahami dari skill mikro kita akan dengan mudah melawan hero yang dipakai lawan, baik dari skill atau item yang digunakan pada saat berlangsungnya sebuah pertandingan.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berguna untuk mengetahui hasil penelitian sebelumnya sehingga memudahkan peneliti untuk menentukan langkah yang sesuai dalam konsep penelitian maupun pembahasan teori, juga sebagai pembandingan untuk mendukung penelitian selanjutnya. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

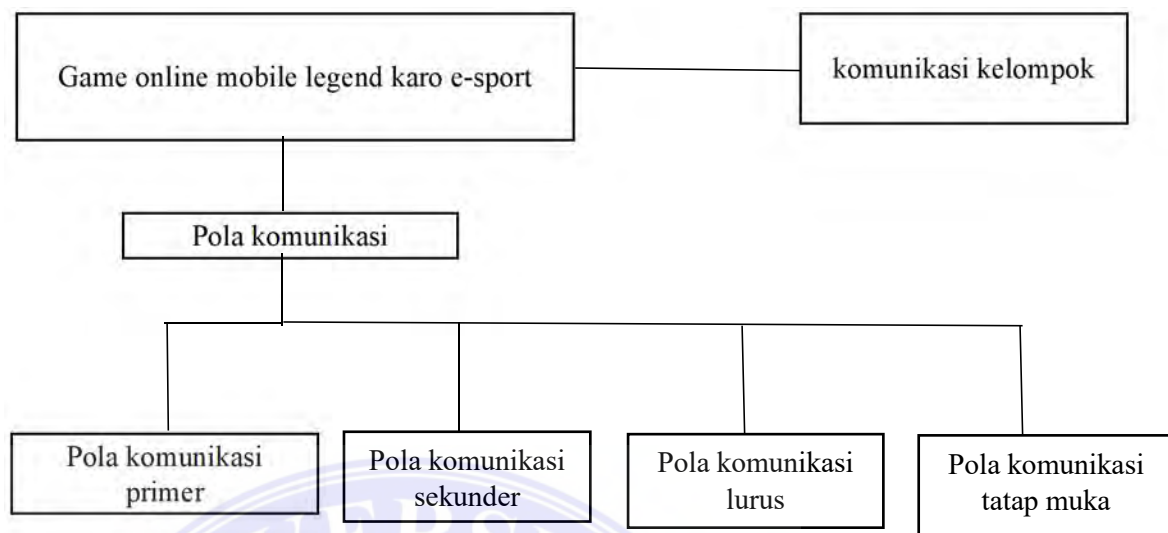
Peneliti	ihsan irwanto, (2023)
Judul Penelitian	Pola Komunikasi Antar <i>Gamers</i> Pada Vitus Chat (<i>IN GAME</i>) Studi Fenomenologi pemain Game Online Mobile Legend di Bandung
Metode Penelitian	Kualitatif
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap pemain game online memiliki pola komunikasi yang berbeda-beda. Faktor pengalaman mempengaruhi pola komunikasi yang terjadi antar pemain. Selain itu, ditemukan adanya kesenjangan komunikasi jika pengalaman antar individu memiliki perbedaan yang signifikan.

Peneliti	Muhammad alFayyad, (2023)
Judul Penelitian	Pola komunikasi virtual dalam penggunaane- <i>sport Games</i> (Studi kasus: <i>Mobile Legends</i> dikalangan mahasiswailmu komunikasiUIN Sumatera utara
Metode Penelitian	Kualitatif
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini berujuk pada penggunaan media whatsapp untuk saling berinteraksi dan melibatkan berbagai fitur yang memungkinkan pemain dapat berkomunikasi dalam <i>Game</i>
Peneliti	Fauzi, M.P, (2018)
Judul Penelitian	Tips dan Trik Bermain <i>Mobile Legends Bang-Bang. Okezone</i> . Aksespadapadatanggal 26 Maret 2020.
Metode Penelitian	Kualitatif
Hasil Penelitian	Komunikasi ini mencakup bahasa sehari hari, bahasa gaul,dan bahasa informal serta terdapat penggunaan sticker & emoji yang tersedia pada media <i>whatsapp</i>
Peneliti	Ricky widyananda putra, (2022)
Judul Penelitian	Pola komunikasimelalui fitur virtual pada <i>Game Mobile Legends Bang-Bang</i>
Metode Penelitian	Kualitatif
Hasil Penelitian	Penelitian ini mendapatkan hasil yang berkaitan dengan Komunikasidalam menggunakan fitur virtual pada <i>Game Online Mobile Legends bang bang</i>
Peneliti	Eka Kurnia, (2019)
Judul Penelitian	Pola Komunikasi Mahasiswa <i>Gamers</i> (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar).

Metode Penelitian	Kualitatif
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Dalam <i>Game Online</i> terjadi interaksi sosial melalui proses komunikasi yang dilakukan oleh para pemain game.
Peneliti	Elvi Valentina, Wulan Purnama Sari, (2018)
Judul Penelitian	Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i>
Metode Penelitian	Kualitatif
Hasil Penelitian	Dalam <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i> terdapat saluran komunikasi verbal berupa <i>discord</i> , <i>microphone</i> dan <i>voice chat</i> , komunikasi non verbalnya berupa <i>sticker</i> , emoji. Sedangkan bentuk komunikasi verbal berupamabar (main bersama), <i>squad</i> (tim atau kelompok bermain dalam <i>game</i>), bentuk komunikasi non verbal berupa istilah-istilah khusus seperti <i>noob</i> , <i>AFK</i> , <i>GG</i> , <i>GGWP</i> , <i>savage</i> , <i>buff</i> , dan sebagainya. Ada juga Istilah Kata “Kamu Hypper” dan “kamu Jungle”
Peneliti	Ardaneswari Ayu Pitaloka, Univ. sebelas Maret, (2013)
Judul Penelitian	Perilaku Konsumsi <i>Game Online</i> Pada Pelajar (studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi <i>Game Online</i> di Kabupaten Sragen).
Metode Penelitian	Kualitatif
Hasil Penelitian	Hasil Penelitian ini <i>Game Online</i> memberikan dampak positif, berupa kesenangan, mahir berbahasa inggris, kemampuan konsentrasi yang baik sedangkan dampak negatifnya yaitu, malas belajar, boros, lupa waktu, suka berbicara kasar, agresif,

		pergaulan tidak terkontrol, fisik dan psikisterganggu.
	Peneliti	Euis Heryati, (2017)
	Judul Penelitian	Analisis Pola Komunikasi Pelaku <i>Game Online</i> di Keluarga (Studi Deskriptif Pada Remaja di Wilayah Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat)
	Metode Penelitian	Kualitatif
	Hasil Penelitian	Berdasarkan tujuan penelitian dan gambaran di lapangan wilayah Duri Kepa terdapat 25 tempat atau sarana warnet yang memiliki <i>game online</i> , akan tetapi beberapa tempat warnet yang juga berdekatan dengan wilayah ini tidak sedikit sehingga pada saat di lapangan ditetapkan bahwa yang akan menjadi fokus adalah remaja dengan adiksi <i>Game Online</i> , dengan tingkat usia remaja, yaitu dengan tingkat pendidikan Usia SMP atau SMA.

2.5 Kerangka Berpikir



Tabel 2.4 Kerangka berpikir

Model yang digunakan peneliti untuk memecahkan masalah penelitian berdasarkan konsep dan teori atau objek yang relevan disebut kerangka berpikir. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disertai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi terhadap subjek penelitian.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dimaksud di sini merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dari lapangan. Untuk memperoleh data yang akurat serta dapat dipertanggung jawabkan. Maka dalam penelitian ini penulis menggunakan alat pengumpul data sesuai dengan informasi yang dibutuhkan, antara lain sebagai berikut:

3.1.1 Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Hadi, 1987). Observasi merupakan sebuah metode atau suatu cara mengambil data secara langsung dari lapangan atau lokasi penelitian untuk memperoleh data dari objek yang diamati atau diteliti. Menurut (Nawawi & Martini, 1989) mengatakan: “Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian.

Dalam hal ini peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati aktivitas dan pola komunikasi dari *Community Karo E-Sport Official* yang ada di Tanah Karo baik dalam bermain *Game Online Mobile Legendss* maupun ketika bercengkrama dengan sesama anggota komunitas nya sendiri.

3.1.2 Wawancara

Berikut 10 pertanyaan wawancara seputar pola komunikasi komunitas game online *Mobile Legends* untuk mencapai *winstreak*:

1. Sudah berapa lama bermain *game mobile legend*?
2. Dalam bermain *Mobile Legend*, apakah lebih sering bermain Rank secara Tim atau Solo?

3. Bagaimana tanggapan orang tua ketika mengetahui anda membentuk komunitas ini?
4. Saat ini, seberapa sering anda bermain *Mobile Legends*?
5. Apakah anda sering bertemu dengan pemain Toxic saat pertandingan?
6. Apakah solusi yang biasanya dilakukan ketika bertemu dengan pemain yang bersikap Toxic?
7. Apakah Komunitas atau Turnamen yang anda jalankan sudah dikenal luas hingga ke luar Sumatera?
8. Dalam mencapai *Winstreak*, mana yang lebih mudah dilakukan, bermain secara Solo atau bersama Tim?
9. Apakah pernah terjadi kecurangan dalam Turnamen?
10. Menurut Anda, bagaimana pola komunikasi yang ideal agar tim dapat mempertahankan *winstreak* dalam jangka panjang?

3.1.3 Dokumentasi

Studi dokumentasi dapat diartikan dengan analisa terhadap dokumen berupa catatan peristiwa yang sudah berlalu, baik yang berbentuk tulisan, gambar, karya-karya monumental dari seseorang atau lembaga (Sugiyono, 2012). Data yang dimaksud disini mencakup foto, objek-objek seni, video tape, atau segala jenis suara/bunyi. Dalam penelitian ini cukup menggunakan foto atau gambar yang diambil oleh peneliti sebagai data pendukung aktivitas yang dilakukan oleh *Community Karo E-Sport Official* yang ada di Tanah Karo, Sumatera Utara.

3.2 Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul maka penulis akan melakukan pengolahan data dengan cara analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menilai bagaimana variabel yang diteliti sesuai dengan kriteri yang ditetapkan dengan menggambarkan kejadian yang terjadi di Lapangan.

3.2.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstrakkan dan memindahkan data mentah yang diperoleh dari pencatatan pengamatan lapangan yang dilakukan oleh penulis kepada *Community Karo E-Sport Official*. Kemudian hasilnya dirangkum untuk menemukan hal-hal penting yang dapat mengungkapkan permasalahan penelitian terkait dengan pola komunikasi antar *Community Karo E-Sport Official*

3.2.2 Display Data

Display data yaitu menyajikan data dalam bentuk matrik, kelompok, organisasi, atau penyajian lainnya dengan demikian data dapat lebih dikuasai. Setelah reduksi data, langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah melakukan *display* data, yaitu menyajikan data yang telah diperoleh dari hasil reduksi data kepada *Community Karo E-Sport Official*.

3.3 Karakteristik Informan

Peneliti memilih menggunakan dua tipe informan, Yaitu Informan Utama dan Informan Tambahan. Informan Utama adalah Informan yang mengetahui secara mendalam dan terbentuknya Komunitas *Game Online Mobile Legend Bang Bang E-Sport* yang ada di Tanah Karo, Sedangkan Informan Tambahan adalah Informan yang terlibat langsung dalam interaksi atau yang mengikuti setiap kegiatan - kegiatan yang dilakukan Oleh Komunitas *Game Online Mobile Legend Bang Bang E-Sport* yang ada di Tanah Karo , Adapun para Informan, Yakni:

No	Nama	Informan
1	Rinaldi Bernandi Barus	Informan Kunci
2	Anugerah Sembiring	Informan Tambahan
3	Roberto Sembiring	Informan Tambahan
4	Agung Peranginangin	Informan Tambahan

5	Paldo Sembiring	Informan Tambahan
6	Wahyu Ginting	Informan Tambahan

3.4 Teknik Keabsahan Data (Triangulasi)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi, yaitu untuk menguji keabsahan data hasil penelitian. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini sebagai pengecekan dari berbagai sumber dengan cara yang berbeda dan berbagai waktu yang ada. dari berbagai jenis triangulasi yang ada yaitu triangulasi teknik, triangulasi sumber, pengumpulan data dan triangulasi waktu, maka dalam penelitian ini, peneliti memilih Triangulasi Sumber data.

Triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi sumber data yang dimana teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, waktu, atau metode berbeda untuk memastikan validitas hasil. Yang bertujuan menggali kebenaran informasi melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Triangulasi Sumber ini bertujuan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Untuk menguji kredibilitas data tentang “ POLA KOMUNIKASI KELOMPOK GAME ONLINE MOBILE LEGEND UNTUK MENCAPAI WINSTREAK (STUDI DESKRIPTIF:PADA KARO E-SPORT DI KABANJAHE, KABUPATEN KARO) ”

3.5 Sistematika Penulisan

Peneliti membuat sistematika penulisan yang disesuaikan dengan masing-masing bab dengan tujuan agar penulisan terarah dengan baik dan rapi. Peneliti membagi menjadi empat bab yang dimana setiap bab terdiri dari beberapa sub yang berfungsi sebagai penjelasan dari setiap bab tersebut.

Pada bagian pertama yaitu Bab I yang merupakan bab pendahuluan berisikan latar belakang masalah yang menjelaskan secara singkat

perkembangan *Game* di dunia serta alasan penulis melakukan penelitian di *Karo E-Sport*. Diikuti dengan sub bab berikutnya yaitu rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori dan metode penelitian. Selanjutnya pada bab II, berisi tentang ulasan ringkas mengenai sejarah, perkembangan, dan profil dari *Karo E-Sport*.

Bagian ketiga dari penulisan ini, bab III penelitian dengan metode deskriptif kualitatif atau mendeskripsikan secara mendetail pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas dengan merujuk tinjauan pustaka yang ada. BAB IV merupakan bagian akhir dari penulisan penelitian yang berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian seluruhnya dan kritik serta saran penulis.



dijalankan secara optimal. Sebaliknya, bermain solo membuat komunikasi tidak terjamin dan tujuan permainan sering kali tidak sejalan.

Salah satu strategi yang diterapkan adalah menjaga komunikasi positif meskipun sedang berada dalam tekanan. Saat bertemu dengan pemain toxic, para pemain berupaya untuk tetap fokus pada permainan dan tidak terbawa suasana. Strategi ini tidak hanya melindungi mental pemain, tetapi juga mempertahankan kestabilan komunikasi dalam tim. Beberapa pemain bahkan memilih untuk menegur secara halus atau memberikan contoh sikap sportif di dalam game.

Di sisi lain, dalam konteks turnamen, strategi komunikasi diterapkan sejak proses seleksi dan verifikasi peserta. Panitia menerapkan sistem pengecekan data yang ketat dengan mencocokkan identitas pemain dan ID game secara langsung. Hal ini merupakan bagian dari strategi komunikasi preventif untuk menghindari kecurangan yang dapat merusak reputasi komunitas dan turnamen itu sendiri.

Konsistensi komunitas Karo *E-sport* dalam menyelenggarakan turnamen juga merupakan bagian dari strategi komunikasi eksternal. Turnamen yang mereka gelar bahkan telah menjangkau peserta dari luar Sumatera Utara, seperti Riau dan Aceh. Dengan demikian, kegiatan ini turut memperluas jaringan komunikasi komunitas dan memperkuat branding Karo Esport di kancah regional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pola komunikasi kelompok dalam komunitas Karo E-Sport Official sangat beragam, mencakup pola komunikasi primer, sekunder, lurus, tatap muka dan pola komunikasi bulat/sirkular yang semuanya digunakan secara situasional untuk mencapai efisiensi komunikasi saat bermain game. Komunikasi menjadi elemen penting dalam mencapai winstreak, karena dengan koordinasi yang baik, pemilihan strategi dan pembagian peran menjadi lebih efektif.

2. Hambatan komunikasi seperti *miss communication*, perbedaan karakter, dan kendala teknis dapat diminimalisir melalui pembentukan aturan komunikasi dan adanya evaluasi rutin.

5.2 Saran

1. Untuk Komunitas Karo *E-Sport Official*, disarankan agar terus mempertahankan budaya komunikasi positif dan meningkatkan pelatihan strategi komunikasi melalui workshop atau simulasi pertandingan.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk studi komunikasi kelompok dalam konteks lain seperti kerja tim di organisasi profesional atau edukasi.
3. Untuk pemain game online lainnya, penting untuk menyadari bahwa komunikasi yang baik bukan hanya mendukung kemenangan, tapi juga menciptakan pengalaman bermain yang lebih sehat dan menyenangkan. Karena dengan bersaing secara sehat adalah bagian penting dalam dunia game khususnya pada game mobile legend termasuk di Karo E-Sport.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Latif, M., Zubaidah, R., Zukhairina. (2013). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi Edisi Pertama. Jakarta : Prenamedia Group
- Alvin A. Goldberg, Carl E. Larson (1985). Komunikasi Kelompok. Jakarta: UIpress
- Arnild, Mekarisce. 2020. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. Universitas Jambi.
- Bungin, Burham. 2006. Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus teknologi masyarakat.
- Cangara, Hafied. 2015. Pengantar Ilmu Komunikasi. Cetakan Kedua. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Delikuen Pada Keluarga Broken Home Di Kelurahan Karambosan Selatan Kecamatan Wanea Kota Manado: Universitas Acta Durna.
- Djamarah, Bahri Syiful. 2004. Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.
- Effendy, Onong Uchjana. 2008. Ilmu Komunikasi, Teori & Praktik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fauziyah, N. (2017). Efektivitas Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Aqidah) Kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto.

- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif : Teoridan Praktik*. Bumi Aksara.
- Santi, MellisaHadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi
- Afset, 1987Jakarta: PT. Reneka Cipta.
- Jayanti, T., dkk. 2015, “Pengembangan Modul TerampilMembaca Puisi Menulis Cerita Biografi
- Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP”.
Jurnal Seloka.
- Manajemen Humas dilembagapendidikan : konsep, fenomena danaplikasinya /
Zulkarnain Nasution ; pengantar, Muhadjir Effendy ; editor, Mondry.
Media pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya /
AriefS. Sadiman .
- Nawawi, H. Handari, dan H.M Martini Handari, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*, Penerbit Gajah
- Mada University Press, 1989 dalam jurnal Ilmukomunikasi, Hanunk, Radio FISIP-UAJY dalamMenjaring Pengiklan, <http://hanunk.cjb.net>.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKSI). Persada. Jakarta.
- Rachmawati. (2023). STRATEGI KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR PEMAIN GAME ONLINE PADA KELOMPOK TOP. Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL), 1.
- Soejanto, Agoes. (2001). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Cangara, Hafied2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cetakan Kedua. PT RajaGrafindo
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatatif*. Bandung: Alfabeta.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara

Nama Informan : Aldi Barus

Jabatan : Ketua Komunitas

1. Sudah berapa lama main Mobile Legends?

Jawab : Saya mulai bermain Mobile Legends sejak musim keempat. Namun, untuk kegiatan turnamen, saya sudah terlibat sejak tahun 2019, tepatnya saat masa pandemi COVID-19. Hingga saat ini, kami telah rutin menyelenggarakan turnamen setiap tahunnya, dan tahun ini menandai tahun kelima pelaksanaan turnamen tersebut.

2. Dalam bermain Mobile Legends, apakah lebih sering bermain rank secara tim atau solo?

Jawab : Pada awalnya saya lebih sering bermain secara solo. Namun, seiring waktu saya mulai tertarik untuk bermain bersama teman-teman. Kebetulan saat bermain tim, kami sering memperoleh kemenangan. Berbeda dengan bermain solo yang cukup sulit karena sering bertemu dengan pemain yang hanya ingin bermain-main, bersikap iseng, atau bahkan bersikap toxic.

Jika kamu ingin versi yang lebih formal akademik atau lebih naratif, aku bisa bantu sesuaikan juga.

3. Bagaimana tanggapan orang tua ketika mengetahui Abang membentuk komunitas ini?

Jawab: O Orang tua saya selalu memberikan dukungan, karena mereka melihat bahwa kegiatan ini mengarah ke hal-hal yang positif. Oleh karena itu, sejak awal mereka mendukung penuh pembentukan komunitas ini.

4. Saat ini, seberapa sering Abang bermain Mobile Legends?

Jawab : Untuk Saat ini saya cukup disibukkan dengan berbagai aktivitas, sehingga waktu bermain Mobile Legends sedikit berkurang. Biasanya saya hanya sempat bermain satu hingga dua kali dalam seminggu, itu pun biasanya bersama teman-teman. Hal ini karena saya sedang lebih fokus mengurus kegiatan turnamen

5. Apakah Abang sering bertemu dengan pemain toxic saat pertandingan?

Jawab: Ya, cukup sering. Karena dalam permainan kita tidak mengenal siapa lawan ataupun rekan satu tim, kadang ada pemain yang berbicara kasar atau

berteriak, sehingga mengganggu jalannya komunikasi dalam tim. Hal seperti ini tidak hanya mengacaukan strategi permainan, tetapi juga bisa memengaruhi mental pemain—membuat hilang semangat dan tidak lagi fokus pada permainan, baik untuk menang maupun kalah. Pemain malah jadi terpancing oleh kata-kata yang tidak pantas.

6. Apa solusi yang biasanya dilakukan ketika bertemu dengan pemain yang bersikap toxic?

Jawab: Biasanya saya mencoba mengingatkan mereka untuk menggunakan bahasa yang lebih baik dan saling mendukung satu sama lain. Menang atau kalah itu hal yang wajar dalam permainan, jadi sebaiknya kita tetap menjaga sikap dengan menggunakan bahasa yang sopan agar suasana permainan tetap positif.

7. Apakah komunitas atau turnamen yang Abang jalankan sudah dikenal luas hingga ke luar Sumatera?

Jawab : Kebetulan turnamen yang kami selenggarakan cukup besar, sehingga ada beberapa tim dari luar daerah yang ikut berpartisipasi, seperti dari Binjai, Medan, dan Pakpak Barat. Harapan kami ke depan, turnamen ini bisa terus berkembang dan menjangkau lebih banyak wilayah, agar semakin banyak teman-teman dari daerah lain yang bisa bergabung.

8. Dalam mencapai winstreak, mana yang lebih mudah dilakukan, bermain secara solo atau bersama tim?

Jawab: Berdasarkan pengalaman saya, winstreak lebih sering tercapai ketika bermain bersama tim. Hal ini karena komunikasi antar anggota tim berjalan dengan baik dan adanya kerja sama yang solid. Berbeda dengan bermain secara solo, di mana kita harus berjuang sendiri, sehingga lebih sulit untuk menjaga konsistensi kemenangan. Jadi, bermain bersama tim terasa jauh lebih efektif untuk mencapai winstreak.

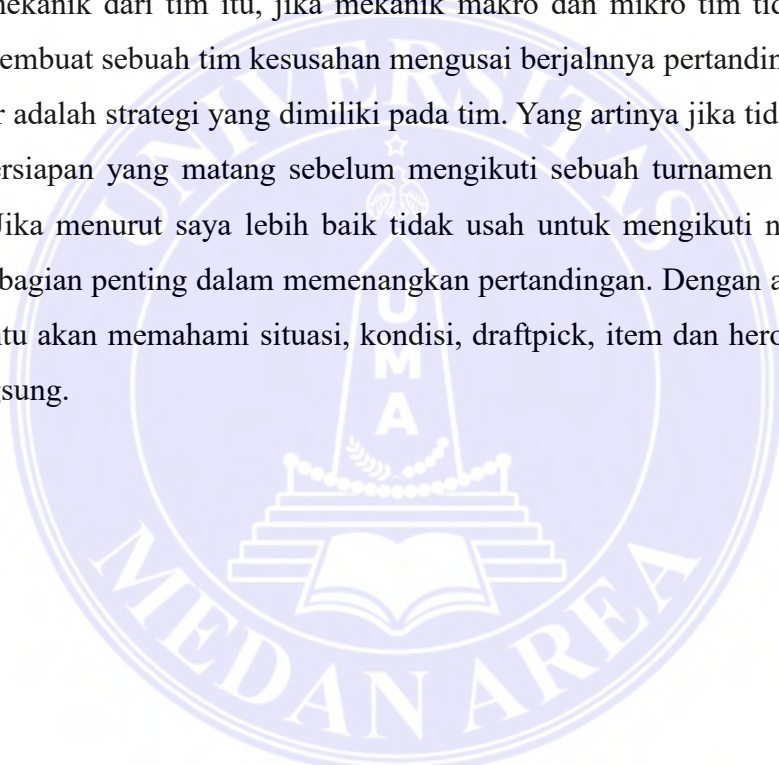
9. Apakah pernah terjadi kecurangan dalam turnamen?

Jawab: Sejauh ini tidak ada kecurangan yang terjadi, karena tim panitia memiliki prosedur pengecekan yang cukup ketat. Kami selalu memeriksa perangkat (HP), nama, ID, serta memastikan kesesuaian antara data dan pemain yang bersangkutan. Setiap tim diwajibkan menyerahkan data lengkap, mulai dari nama tim, daftar pemain, hingga ID game mereka. Seluruh informasi tersebut kami verifikasi

sebelum pertandingan dimulai, sehingga potensi terjadinya kecurangan bisa diminimalisir.

10. Pada saat bermain game, apakah ada hambatan yang terjadi dalam mencapai winstreak?

Jawab: jika mengenai hambatan tentu ada hambatan yang di alami pada saat bermain game. Yang pertama dalam pembentukan tim, jika didalam tim terdapat miss communication tentu akan mustahil bagi satu tim itu untuk memenangkan sebuah pertandingan. Karena dari tim lah terbentuknya sebuah komunikasi yang baik untuk memudahkan dalam memenangkan sebuah pertandingan. Yang kedua yaitu mekanik dari tim itu, jika mekanik makro dan mikro tim tidak sejalan itu akan membuat sebuah tim kesusahan mengusai berjalannya pertandingan, dan yang terakhir adalah strategi yang dimiliki pada tim. Yang artinya jika tidak ada strategi atau persiapan yang matang sebelum mengikuti sebuah turnamen kecil maupun besar. Jika menurut saya lebih baik tidak usah untuk mengikuti nya, karena itu adalah bagian penting dalam memenangkan pertandingan. Dengan adanya strategi kita tentu akan memahami situasi, kondisi, draftpick, item dan hero counter yang berlangsung.



Hasil Wawancara

Nama Informan : Maulana

1. Sudah berapa lama bermain Mobile Legends?

Jawab: Saya mulai mengenal Mobile Legends sekitar season 6, dan awalnya hanya untuk mengisi waktu luang. Tapi seiring berjalannya waktu, saya semakin tertarik mengikuti skena kompetitifnya. Untuk turnamen, saya baru benar-benar aktif sejak tahun 2019, setelah melihat antusiasme komunitas lokal yang cukup tinggi. Sejak saat itu, saya turut ambil bagian dalam beberapa event hingga akhirnya ikut menyelenggarakan turnamen juga.

2. Dalam bermain Mobile Legends, apakah lebih sering bermain rank secara tim atau solo?

Jawab: Kalau saya pribadi lebih suka bermain dalam tim. Dari awal main pun, saya sudah terbiasa push rank bareng teman karena lebih nyaman dalam koordinasi. Bermain solo itu tantangannya besar—kadang ketemu rekan yang asal-asalan, tidak komunikasi, bahkan toxic. Tapi kalau tim solid, strategi jalan, dan main jadi lebih seru.

3. Bagaimana tanggapan orang tua ketika mengetahui Anda membantu komunitas ini?

Jawab: Awalnya orang tua sempat bertanya-tanya soal tujuan dan manfaatnya. Tapi setelah dijelaskan bahwa ini adalah wadah yang positif untuk anak muda menyalurkan hobi secara sehat, mereka akhirnya mendukung penuh. Terutama karena kegiatan ini juga melatih kepemimpinan dan kerja tim.

4. Saat ini, seberapa sering Anda bermain Mobile Legends?

Jawab: Sekarang waktu bermain sudah jauh berkurang karena banyak aktivitas lain yang harus dijalani. Tapi setidaknya satu atau dua kali dalam seminggu saya masih sempat bermain, biasanya bareng teman. Fokus utama saya sekarang lebih ke pengembangan komunitas dan pelaksanaan event atau turnamen.

5. Apakah sering bertemu dengan pemain toxic saat pertandingan?

Jawab: Cukup sering, terutama kalau main solo atau di jam-jam tertentu. Ada saja pemain yang suka berkata kasar, menyalahkan tim, atau bermain asal-asalan. Hal seperti ini kadang bikin suasana permainan jadi nggak sehat dan malah mengganggu fokus serta kenyamanan bermain.

6. Apa solusi yang biasa dilakukan ketika bertemu pemain toxic?

Jawab: Biasanya saya memilih untuk tetap tenang dan fokus ke permainan. Kalau memungkinkan, saya coba balas dengan kata-kata positif atau mengalihkan pembicaraan agar tidak makin panas. Kadang cukup dengan menunjukkan performa baik di game, mereka bisa diam sendiri. Yang penting jangan ikut terpancing.

7. Apakah komunitas atau turnamen yang Anda jalankan sudah dikenal hingga ke luar Sumatera?

Jawab: Alhamdulillah, sekarang sudah mulai dikenal di beberapa daerah luar Sumatera Utara. Beberapa peserta turnamen berasal dari luar kota seperti Riau dan Aceh. Meski skalanya belum nasional, tapi kami optimis dengan konsistensi dan promosi yang baik, ke depan jangkauan turnamen bisa semakin luas.

8. Dalam mencapai winstreak, lebih mudah bermain solo atau bersama tim?

Jawab: Menurut saya, bermain bersama tim jauh lebih efektif untuk mencapai winstreak. Selain sudah terbiasa dengan gaya main masing-masing, komunikasi juga lebih lancar. Kalau solo, kita nggak tahu ketemu siapa dan sering kali strategi jadi kacau karena miskom atau perbedaan tujuan antar pemain.

9. Apakah pernah terjadi kecurangan dalam turnamen?

Jawab: Selama ini belum pernah ada laporan kecurangan yang signifikan. Kami cukup ketat dalam proses verifikasi sebelum pertandingan. Setiap tim wajib menyerahkan data lengkap, dan saat registrasi ulang kami cocokan langsung identitas pemain dengan ID game mereka. Jadi kemungkinan untuk curang sangat kecil.

10. Pada saat bermain game, apakah ada hambatan yang terjadi dalam mencapai winstreak?

Jawab: tentu ada hambatan yang terjadi, dari pengalaman saya, dari segi faktor matchmaking yang artinya kita kadang bertemu dengan lawan acak atau di dalam game ini bisa disebut publik. Sering bertemu dengan lawan dan kawan yang tidak sesuai atau tidak sinergi. Ada juga hambatan lain yaitu manajemen waktu pada saat bermain game tersebut yang dimana tanpa disadari sering memaksakan untuk memainkan game mobile legend ini sehingga daya fokus dalam bermain berkurang atau kurang efisien, dari itu kita sulit memenangkan pertandingan.

Hasil Wawancara

Nama informan: Anugerah sembiring

1. Pada saat bermain game, apakah ada hambatan yang terjadi dalam mencapai winstreak?

Jawab: hambatan dalam game mobile legend tentu ada, kadang bertemu dengan tim yang tidak sesuai dari lawan yang kita dapat sehingga sangat sulit untuk memenangkan sebuah pertandingan.

2. Bagaimana pola komunikasi berubah saat tim menang atau kalah ?

Jawab: sejauh saya bermain dengan tim baik menang maupun kalah tidak pernah berubah, yang artinya pada saat tim menang saling motivasi satu dengan yang lainnya. Pada saat tim kalah tidak akan saling menyalahkan melainkan saling evaluasi dan saling memberi semangat agar pertandingan selanjutnya lebih baik lagi.

3. Apa dampak komunikasi toxic terhadap performa tim dan keputusan individu?

Jawab: dampak dari komunikasi toxic dari yang dilakukan oleh lawan tentu itu menjadi tantangan dalam mobile legend untuk membuktikan dan membalikkan kata kata yang dilontarkan. Karena bagi tim itu merupakan harga diri, seperti contoh: “noob” itu merupakan ejekan yang berlebihan, dari kata yang diucapkan itu merupakan tantangan bagi tim.

4. Bagaimana komunikasi diluar game memengaruhi hasil match di dalam game mobile legend ini?

Jawab: sangat berpengaruh, karena bagi tim diskusi sebelum bertanding adalah bagian dari strategi. Contohnya mengirim pesan kepada yang lain untuk memenangkan pertandingan yang sebentar lagi berlangsung, mulai dari role, draftpick hal ini akan mengurangi perdebatan pada saat in game dan lebih fokus objektif.

5. Seberapa efektif penggunaan “chat cepat” bawaan mobile legend buat koordinasi tim menurut anda?

Jawab: jika dibilang efektif cukup efektif, karena dengan informasi yang diberikan semua tim akan paham dari info yang di arahkan. Satu sisi itu kadang kurang detail karena terkadang sering disalahartikan bahkan ada beberapa orang di dalam tim itu menganggap informasi itu hal biasa tetapi itu sangat berpengaruh.

6. Dalam mencapai winstreak, lebih mudah bermain solo atau bersama tim?

Jawab: dari pengalaman saya lebih sering memenangkan pertandingan dengan cara membentuk tim daripada bermain solo. Karena dengan adanya tim tentu komunikasi akan jauh lebih mudah dipahami, dan strategi akan membantu lebih mudah untuk mencapai kemenangan. Berbeda dengan kita bermain secara individu atau solo. Seperti yang sudah saya jelaskan terkadang solo tidak sinergi atau tidak sesuai karena kita bertemu dengan publik yang bahkan tidak peduli dengan kemenangan.

7. Didalam mobile legend, apakah ada yang namanya shot coller di tim, dan siapa biasanya jadi shot coller tersebut?

Jawab: tentu ada dan sebenarnya shot coller itu tergantung dari anggota tim yang ada di dalam nya, yang artinya siapa saja bisa menjadi shot coller. Namun lebih baik jika hanya satu orang menjadi shot coller, baik jungle, roam, mid, xp atau goldlaner. Jika di tim saya yang menjadi kepala dalam tim itu adalah tugas dari roam karena dialah yang sering memberi informasi kepada tim.

8. Dari pengalaman anda pada saat mengikuti turnamen mobile legend, apakah anda pernah mendapatkan kecurangan dari tim lain?

Jawab: sejauh yang saya ikuti belum ada kecurangan yang saya temui, karena itu bagian dari aturan sebelum mengikuti sebuah event atau turnamen mobile legend. Itu juga akan berdampak pada tim walaupun satu orang yang melakukan kecurangan satu tim akan didiskualifikasi bahkan lebih parahnya tim tersebut akan di blacklist di setiap ada event yang akan di adakan. Sebelum melakukan kecurangan tentu bagi tim akan berpikir untuk melakukan kecurangan itu.

9. seberapa sering terjadi miskomunikasi yang membuat tim kalah war?

Jawab: jika dibilang seberapa sering, mungkin pernah namun tidak terlalu sering terjadi. Yang artinya pernah terjadi pada saat tim melakukan kontes turtle dan lord. Dalam tim mungkin ada yang beda paham dan salah timming pada saat melakukan kontes tersebut, sehingga merugikan bagi tim karena terjadinya kekalahan dengan tim lawan.

10. sejauh kamu bermain apakah komunikasi dengan tim lebih baik daripada komunikasi dengan publik?

Jawab: tentu komunikasi dengan tim lebih baik, yang dimana semua anggota di dalam tim akan saling mengerti dan saling memahami atas apa yang dimaksud dari info-info atas apa yang diberi, berbeda dengan tim publik. Yang dimana sering terjadi nya miskomunikasi dan bahkan mengabaikan informasi yang diberi. Karena di dalam game ini tidak melihat usia, bahkan anak anak juga bermain dan itu membuat sering nya tim sulit mendapatkan kemenangan.



Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 3072 /FIS.3/01.10/IX/2024
Lampiran. : -
Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data/Riset

Medan, 21 September 2024

Kepada Yth.
Komunitas Karo E-sport di Kabanjahe
Jl. Kapten Bom Ginting GG Lima Merga, Desa/Kelurahan Padang Mas, kec Kabanjahe, Kab.
Karo

Dengan hormat,
Kami dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa kami berikut ini :

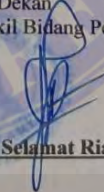
Nama : Aldion Lembab Ginting Manik
NIM : 198530114
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Saat ini sedang membutuhkan beberapa data pada Kabanjahe, Komunitas Karo E-sport untuk menyelesaikan penelitian/riset yang berjudul :

“Pola Komunikasi Kelompok Game Online Mobile Legend Untuk Mencapai Winstreak(STUDI DESKRIPTIF: PADA KARO E-SPORT DI KABANJAHE, KABUPATEN KARO)”

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dan pengambilan data yang diperlukan ini semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian dalam penyusunan skripsi. Sehubungan dengan ini, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan data yang diminta pada bidang yang bersangkutan.

Demikian surat ini kami ajukan. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Bidang Penjaminan Mutu Akademik

Dr. Selamat Riadi, S.E., M.I.Kom.

Tembusan:
1. Ka. Prodi Ilmu Komunikasi
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian

SURAT PENGANTAR RISET

Hal : penelitian/ Riset Data Komunitas Karo esport Kabanjahe, Kabupaten Karo.

Menerangkan Bahwa:

Nama _____ : Aldion Lembab Ginting Manik

NPM _____ : 198530114

Program Studi : Ilmu Komunitas

Bahwa nama tersebut diatas telah melaksanakan Pengambilan Data / Riset di Komunitas Karo esport di Kabanjahe, Kabupaten Karo. Dengan judul Pola Komunikasi Kelompok Game online Mobile Legend Untuk Mencapai winstreak (Studi Deskriptif). Pada komunitas Karo esport di Kabanjahe, Kabupaten Karo.

Demikian surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Dikeluarkan di Kabanjahe
Pada tanggal 29 September 2024

31-1
RINALDI BERNANDUS BARUS

Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian



Gambar 4.1 Juara 1 dan 2 Event turnamen Karo e-sport yang berlangsung di Kabanjahe



Gambar 4.2 pada saat berlangsungnya Event turnamen mobile legends bang bang