

Menentukan Strategi Komunikasi Tim dalam Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Tim INFINITY)

Leonardo¹, Nigar Pandrianto^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: leonardo.915200046@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: nigarp@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 30-11-2023 , revisi tanggal : 3-12-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal : 17-01-2024

Abstract

Technology use is really reflected in games. Every year, there is evidence to suggest that the evolution of video games has a huge impact on society. The advent of online games has made it possible for an infinite number of players to play these games simultaneously at the same time. Among them is the MOBA-style game Mobile Legends, which is playable on smartphones. In the classic 5v5 battle game Mobile Legends, players must devise a plan of attack in order to win each match and advance to the next round. Moreover, the Mobile Legends game is a team game that involves more than one person who is required to have the same vision and mission when in a match to achieve victory. However, due to a lack of language and speech, player-to-player communication is frequently hindered and misinterpreted. This is one of the negative things that must be avoided during matches because it can have a fatal effect that ends in defeat for the team. This is an example of the lack of communication strategies experienced by communities and teams that compete professionally. In this research, researchers used descriptive qualitative research methods using a case study approach. The results of this research are that planning communication strategies and conveying information between members is very influential in increasing the winning percentage in a match.

Keywords: games, mobile legends, strategy, team

Abstrak

Penggunaan teknologi sangat tercermin dalam game. Setiap tahun, terdapat bukti yang menunjukkan bahwa evolusi video game berdampak besar pada masyarakat. Munculnya game online telah memungkinkan pemain dalam jumlah tak terbatas untuk memainkan game-game ini secara bersamaan pada waktu yang sama. Diantaranya adalah game ala MOBA Mobile Legends yang bisa dimainkan di smartphone. Dalam game pertarungan klasik 5v5 Mobile Legends, pemain harus menyusun rencana serangan agar dapat memenangkan setiap pertandingan dan melaju ke babak berikutnya. Terlebih lagi permainan Mobile Legends merupakan permainan tim yang melibatkan lebih dari satu orang yang dituntut memiliki visi dan misi yang sama ketika dalam suatu pertandingan untuk mencapai kemenangan. Namun, karena kurangnya bahasa dan ucapan, komunikasi antar pemain sering kali terhambat dan disalahartikan. Ini merupakan salah satu hal negatif yang harus dihindari saat bertanding karena bisa berakibat fatal yang berujung pada kekalahan bagi tim. Hal ini merupakan contoh kurangnya strategi komunikasi yang dialami oleh komunitas dan tim yang bersaing secara profesional. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil dari penelitian ini adalah perencanaan strategi komunikasi dan penyampaian informasi antar anggota sangat berpengaruh dalam meningkatkan persentase kemenangan dalam suatu pertandingan.

Kata Kunci: *games*, mobile legends, strategi, tim

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang cepat membuat lebih mudah bagi orang untuk melakukan kegiatan dan bertukar informasi tanpa harus bertemu secara langsung. Media elektronik seperti smartphone, tablet, dan laptop dapat digunakan untuk bertukar informasi ini. Teknologi pun sudah menjadi keseharian setiap orang, masyarakat bisa berbelanja, menonton film dan bermain game.

Game sendiri juga dapat dimainkan secara individual atau kelompok dan dibagi menjadi game online dan game offline. Game online dimainkan melalui jaringan LAN (local area network) atau Internet, dan memungkinkan jumlah pemain yang tidak terbatas untuk bermain secara bersamaan. Game juga dapat dimainkan secara individual atau kelompok dan dibagi menjadi game online dan game offline. Game online dimainkan melalui jaringan LAN atau Internet, dan memungkinkan pemain yang tidak terbatas untuk bermain secara bersamaan.

Game online merupakan game yang dapat diakses oleh lebih dari satu pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet menurut Adam & Rollings dalam (Lestari, 2018). Salah satu game yang paling populer saat ini di Mobile Legends adalah Bang Bang (Hutagaol, 2018) Mobile Legends adalah game bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang dapat dimainkan melalui smartphone atau PC. Mobile Legends Bang Bang adalah game yang melibatkan pertempuran 5v5, pertarungan lane klasik, dan pertandingan global. Game Mobile Legends Bang Bang dipublikasikan oleh Perusahaan Moonton. Game Mobile Legends Bang Bang merupakan salah satu dari enam game yang dimainkan pada SEA Games 2019 yang dilangsungkan di Filipina.

Menurut laporan dari Business World, Mobile Legends Bang Bang telah diunduh lebih dari 1 triliun kali dan memiliki 100 juta pemain aktif setiap bulannya, menjadikan game ini menjadi salah satu game terpopuler yang ada saat ini. Berdasarkan jumlah pemain aktif game Mobile Legends Bang Bang dilansir dari (Esports, id, 2021) Mobile Legends memiliki 78 juta pemain yang login, dengan jumlah tertinggi 8 juta pemain dalam satu hari (Rendy Lim, 2021)

Setiap pertandingan, pemain harus mengembangkan strategi untuk memenangkan permainan. Tujuan mereka adalah untuk menjadi pemenang. Selain itu, game Mobile Legends Bang Bang adalah permainan tim di mana pemain harus bekerja sama untuk mencapai misi yang sama di setiap permainan agar dapat menang bersama. Dalam permainan ini, setiap pemain memiliki tugas tertentu yang harus mereka selesaikan. Untuk memenangkan permainan, mereka perlu berkomunikasi dengan baik, menggunakan strategi yang baik, dan memiliki *chemistry* yang baik satu sama lain.

Namun, pemain sering salah paham dalam komunikasi mereka. Dalam permainan, bahasa dan ucapan yang tidak fleksibel terhadap rekan satu tim sangat sering terjadi. Hal ini merupakan salah satu hal negatif yang harus dihindari oleh pemain karena dapat menyebabkan kerusakan atau membuat perasaan, keadaan hati, dan mood seseorang hancur. Untuk mencapai kemenangan dan untuk memperhitungkan strategi maka diperlukan komunikasi, komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan dan pesan-pesan secara verbal maupun nonverbal dari seseorang ke orang lain atau kelompok.

Sejak dirilis untuk umum, game Mobile Legends telah sering mengadakan turnamen dan pertandingan untuk pemainnya. Salah satu contohnya adalah turnamen Mobile Legends M1 World Championship 2019 dimana tim Indonesia Evos Esports berhasil menjuarai dan mewakili Indonesia di Malaysia. Banyak pemain muda Mobile Legends yang terinspirasi oleh kemenangan dari tim Evos E-sports untuk membentuk tim sendiri dan berpartisipasi dalam kompetisi dengan tujuan untuk memenangkan permainan.

Variasi cara tim berkomunikasi dalam game Mobile Legendslah yang menarik perhatian penulis untuk meneliti hal ini. Hal ini menarik untuk dibahas karena mengkaji cara tim berkomunikasi dan mempelajari variasi bahasa atau karakteristik istilah kode tertentu yang diketahui rekan satu tim saat menggunakan fitur game Mobile Legends. Menurut (Paramita & Irena, 2020), game adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan. Berbanding terbalik dengan dunia nyata, imajinasi pemain game akan masuk ke dunia nyata.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus karena peneliti ingin memaknai suatu proses interaksi dalam suatu lingkungan sosial dengan adanya peristiwa. Menurut (Nugrahani, 2014) menyatakan bahwa penelitian kualitatif mencakup banyak temuan yang tidak dapat dicapai melalui metode kuantitatif atau statistic. Selain itu, tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kondisi dalam suatu konteks dengan mengarahkan pendeskripsian yang lebih rinci dan mempelajari kondisi dalam lingkungan alami, seperti yang terjadi di lapangan studi.

Menurut Strauss dan Corbin dalam (Nugrahani, 2014), penelitian kualitatif dapat mencakup topik seperti gerakan sosial, hubungan kekerabatan, sejarah, kehidupan, fungsionalisasi organisasi, dan masyarakat. Peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang melihat situasi sosial dari sudut pandang subjek atau individu. Oleh karena itu, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang tepat untuk memahami tujuan mengetahui bagaimana strategi komunikasi tim dalam game Mobile Legends

Peneliti menggunakan pendekatan studi kasus deskriptif kualitatif karena mereka dapat memahami proses interaksi di lingkungan sosial dengan peristiwa yang sedang terjadi. Studi kasus adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mempelajari fenomena yang berkaitan dengan individu, masyarakat, politik, dan organisasi (Muktaf. Zein, 2016).

Dengan menggunakan metode studi kasus dalam penelitian kualitatif, penulis dapat mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana strategi komunikasi kelompok dan antar pribadi digunakan untuk membuat strategi untuk tim game online. Subjek penelitian, menurut Sugiyono adalah karakteristik dan nilai seseorang atau kegiatan yang memiliki variabel untuk dipelajari dan menghasilkan kesimpulan. Subjek penelitian dalam tulisan ini adalah game online dan tim yang bermain Mobile Legends secara aktif (Kusmarni, 2012).

Menurut Yin (2013) sumber informasi studi kasus yang paling tepat adalah dengan melakukan wawancara bertipe *open-ended* dikarenakan peneliti dapat bertanya kepada responden untuk mengetahui fakta dari peristiwa yang ada. Menurutnya juga, wawancara merupakan sumber bukti yang bersangkutan dengan studi kasus karena pada umumnya berkenaan dengan urusan kemanusiaan. Urusan kemanusiaan ini akan

dilaporkan dan diinterpretasikan terhadap pihak yang diwawancarai dan juga dengan responden yang memiliki informasi untuk memberikan fakta penting di dalam suatu situasi yang bersangkutan.

Dalam bukunya Cresswell (2016) menyatakan bahwa wawancara akan dilakukan dengan responden secara langsung, melalui telepon, atau dalam kelompok tertentu, dengan minimal enam sampai delapan orang per kelompok. Pertanyaan umum yang tidak terorganisir dan terbuka sangat penting selama proses wawancara.

Menurut Yin, (2013) dokumentasi membantu mendukung dan menambah bukti dari suatu sumber. Karena melakukan penelusuran sistematis untuk dokumen yang relevan, dokumentasi merupakan komponen penting dalam pengumpulan data studi kasus. Dengan bukti dokumentasi, penulis dapat menggambarkan komunikasi yang terjadi di antara kelompok untuk mencapai suatu tujuan. Yin juga menjelaskan bahwa observasi berfungsi sebagai sumber bukti untuk studi kasus, seperti wawancara, dan melakukan kunjungan lapangan secara formal dan kurang formal.

Analisis data, menurut Noeng Muhadir dalam (Rijali, 2019), adalah upaya untuk menemukan dan menata secara menyeluruh informasi melalui observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi, antara lain, untuk membuat peneliti memahami kasus yang mereka pelajari dan memberi tahu orang lain tentang temuannya. Selain itu, analisis data kualitatif dapat mencakup pemeriksaan keabsahan data atas dasar ketergantungan, kepastian, keterahlian, dan keterpercayaan. Proses pengelolaan dan analisis data kualitatif dilakukan dalam tiga tahap: reduksi data, display (penyajian), dan kesimpulan, menurut Miles dan Huberman dalam (Thalib, 2022)

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Strategi Komunikasi yang Dilakukan Tim Infinity dalam Mobile Legends

Komunikasi yang dilakukan oleh tim Infinity merupakan komunikasi kelompok, antarpribadi dan strategi komunikasi, dikarenakan Mobile Legends merupakan permainan 5v5 maka diperlukan komunikasi tersebut terjalankan dengan baik. Dalam permainan Mobile Legends terdiri dari dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain, dan masing-masing pemain memiliki kemampuan untuk memilih karakter yang akan mereka kontrol, serta komputer atau bot yang akan mengontrol creeps. Creep muncul setiap 45 detik setelah permainan berlangsung. Creeps muncul dengan gelombang yang terdiri dari beberapa unit jarak dekat (*melee*) dan satu unit jarak jauh (*range*) menuju ke tiga jalur di map: atas, tengah, dan bawah.

Gambar 1. Tampilan Game Mobile Legends



Sumber: In Game Mobile Legends

Mobile Legends Bang Bang adalah permainan kompetitif yang menawarkan pemain lebih dari sekedar hiburan. Untuk menang dalam permainan Mobile Legends Bang Bang, semua orang harus memiliki strategi dan berkomunikasi dengan baik satu sama lain. Jason Christian, pelatih tim Infinity, juga mengatakan bahwa semua orang harus memiliki strategi dan dapat membaca strategi lawan dan melawan mereka dengan cepat dan akurat dalam pertempuran (Gambar 1). Pemain juga bisa memanfaatkan fitur yang ada di game Mobile Legends untuk membantu perencanaan strategi komunikasi (Gambar 2).

Gambar 2. Tampilan Pesan dalam Mobile Legends



Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada komunikasi kelompok atau tim, juga melibatkan komunikasi antar pribadi, karena itu perencanaan strategi komunikasi melibatkan teori komunikasi antarpribadi dan komunikasi kelompok. Penyampaian saran dan pendapat dari anggota tim kepada sesama anggota dapat dijadikan masukan untuk dapat menyusun strategi bermain yang lebih efektif, sehingga dapat saling memperbaiki diri dan saling memotivasi antar sesama anggota satu sama lain.

Team leader berkomunikasi dengan anggota kelompok secara tatap muka. Kemungkinan adanya umpan balik dan *feedback* yang cukup besar terhadap pesan yang telah disampaikan meningkat dengan komunikasi secara tatap muka ini. Di Mobile Legends Bang Bang, komunikator, yang merupakan anggota tim, dapat langsung menanggapi pesan yang dikirim. Mereka dapat memberikan saran atau *feedback* untuk memperkuat strategi komunikasi yang telah dibuat. Oleh karena itu, interaksi yang terjadi antara pengirim dan penerima pesan mempengaruhi satu sama lain dan berdampak pada keduanya. Komunikasi antar pribadi dapat membantu proses komunikasi kelompok.

Sebagai informan, peneliti mewawancarai pelatih tim Infinity, Jason Christian Harold. Harold mengatakan kepada peneliti bahwa sebelum pertandingan, dia mengajak anggota tim untuk berkumpul di satu ruangan untuk membahas strategi apa yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Selain itu, dia mengajak anggota tim untuk melihat pertandingan antara tim lain untuk mengetahui bagaimana tim lawan bermain.

Selama pertandingan, seluruh tim berpartisipasi dalam semua proses. Ini adalah cara anggota tim infinity berkomunikasi satu sama lain. Seperti saat memilih hero, pelatih biasanya memberikan daftar *hero* yang nyaman digunakan oleh anggota, tetapi kembali lagi kepada anggota apakah dia yakin dengan pilihan pelatih atau merasa lebih yakin dengan menggunakan hero lain. Oleh karena itu, terjadilah komunikasi pemain dengan pelatih.

Ketika tim membahas tentang strategi komunikasi, seringkali terjadi masalah

di antara sesama pemain dan pelatih. Misalnya, ada beberapa anggota tim infinity yang memiliki masalah internal yang memengaruhi kinerja mereka di pertandingan, masalah antar sesama anggota tim, masalah gengsi, dan masalah ego sesaat yang sangat memengaruhi kinerja tim. Meskipun demikian, *head coach* Jason Christian Harold selalu bertindak sebagai penghalang ketika masalah muncul. Jason membantu dan membimbing dalam mencari solusi dengan menjadi jembatan bagi anggota untuk mengkomunikasikan perasaan mereka dan membantu menyampaikan hal-hal yang tidak dapat dikatakan oleh anggota. Jason, sebagai head coach, selalu menekankan bahwa para anggota harus tetap profesional setelah memasuki pertandingan, apapun masalahnya.

Setiap orang pasti memiliki tujuan dan keinginan untuk mencapai sesuatu dalam hidupnya. tujuannya adalah untuk menghasilkan bakat baru yang bersemangat dan memiliki kerja keras yang kuat, serta untuk menghasilkan tim baru yang dapat berprestasi di tingkat internasional. Pemain tim pasti mengharapkan dukungan pemerintah untuk normalisasi permainan seperti olahraga lainnya, karena pemerintah membantu bidang olahraga tersebut. Selain memberi tahu orang bahwa game tidak buruk, itu mengajarkan kita banyak hal tentang kerja tim dan komunikasi.

Masyarakat sekaligus penikmat game online Mobile Legends Bang Bang memberikan tanggapan yang bagus dan positif, ini membuktikan bahwa *game online* Mobile Legends Bang Bang merupakan permainan yang unik sebab tidak seperti game online lainnya yang hanya berfokus untuk menaikkan level dan melawan player lain, namun game online Mobile Legends Bang Bang merupakan game yang menggunakan skill dan memerlukan strategi serta kerja sama tim dan komunikasi yang baik antar sesama pemain agar dapat memenangkan pertandingan tersebut, dengan memiliki kerja sama tim dan komunikasi yang baik tim dapat memenangkan pertandingan, mendapatkan sertifikat, uang yang diberikan oleh penyelenggara lomba tersebut bahkan tiket untuk dapat bertanding di laga profesional. Hal ini membuktikan bahwa game online Mobile Legends Bang Bang termasuk dalam salah satu kategori E-sports yang dimana pemain yang berbakat dapat memanfaatkan bakatnya tersebut untuk mencetak prestasi dan mengharumkan nama bangsa.

Pada penelitian ini juga dapat kita lihat bahwa, tidak semua orang yang bermain game ini dapat menjadi bodoh dikarenakan seluruh narasumber yang penulis wawancarai semua sedang duduk di bangku universitas. Keenam narasumber tersebut dapat membagi waktu yang baik antara dunia game dengan dunia pendidikan, maka dari itu penulis berharap bahwa pemain-pemain yang akan datang dapat membagi waktu dan menyeimbangkan antara pendidikan dan waktu bermain.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil dan temuan yang sebelumnya sudah dibahas. Maka, simpulannya dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pentingnya strategi komunikasi dalam tim game Mobile Legends
- b. Komunikasi kelompok, Komunikasi antar pribadi berperan dalam strategi komunikasi tim yang ada di game Mobile Legends yang dilakukan oleh tim Infinity untuk mencapai kemenangan.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, narasumber, serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Cresswell, J. . W. (2016). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran .*, O. U. (1981). *Dimensi-Dimensi Komunikasi*.
- Hutagaol. (2018, April). *Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang?* esportsnesia.com.
- Kusmarni. (2012). *Studi Kasus (John W. Cresswell) Oleh Yani Kusmarni*.
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang Kelas 2)*.
- Muktaf. Zein. (2016). *Teknik Penelitian Studi Kasus, Etnografi dan Femenologi dalam Metode Kualitatif*. 1–93.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Paramita, S., & irena, lydia. (2020). *View of Retorika Digital dan Social Network Analysis Generasi Milenial Tionghoa melalui Youtube*. <https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/7558/5663>
- Rendy Lim. (2021, Maret). *Melirik Jumlah Pemain Aktif Mobile Legends, Masih Populer?* esports.id.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Analisis Data Model Miles D=dan Huberman Untuk Riset Akuntansi Budaya. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1), 23–33. <https://doi.org/10.30603/md.v5i1.2581>
- Yin. (2013). *Case study research: Design and methods 4* .