

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK FUN GAMING DALAM KERJASAMA TIM
ESPORTS PROFESIONAL DOTA 2**

Oleh :

Jody Harryawan

Gulai_cubadak24@yahoo.com

Pembimbing: Genny Gustina Sari, M.Si., M.I.Kom

Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya JL HR. Subrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28294 Telp/Fax.
0761-63277

ABSTRACT

Communication between team members is the most vital thing in achieving victory in online games, even any player or captain should be aware that every member has an equal and equally important position. During the course of the game, each member of the team is required to interact in command from the captain to another member, share information about the status and condition of each Hero the player uses, share information about the opponent's movements, and agree on the steps to be taken to achieve victory .

The study was conducted at bootcamp or eSports team training location in Pekanbaru City, while the reason for choosing the location was due to the title of the researcher. This research was conducted in March - April 2018. In data collection, the researcher used interview, observation, and documentation technique. Using informant as the source of information.

The results showed the Fun Gaming communication pattern in the DotA 2 eSports team during the match had been running well in accordance with its function. Communication used is virtual communication and face to face by way of email, chat and web with chain communication pattern. Face to face communication patterns Fun Gaming eSports team DotA 2 when not competing well and applied well in groups with a pattern of face-to-face communication with star patterns. They always gather together to exchange ideas and share each other with the game DotA 2.

Key Words: DotA 2, eSports, Fun Gaming, virtual communication.

I. PENDAHULUAN

Pola komunikasi merupakan pengembangan dari struktur jaringan komunikasi. Dengan jaringan komunikasi dapat diketahui bentuk hubungan atau koneksi orang-orang tertentu, keterbukaan satu kelompok dengan kelompok lainnya dan orang-orang yang memegang peranan utama dalam kelompok. Pertukaran informasi yang terjadi diantara individu-individu tersebut akan membentuk sebuah pola.

Komunikasi kelompok berfungsi untuk menjelaskan bagaimana interaksi setiap individu dengan kelompok dalam menciptakan kesepahaman, seperti halnya berbagi informasi, pemecahan masalah sehingga semua anggota kelompok dapat menumbuhkan karakteristik pribadi lainnya dengan akurat, sehingga kekerabatan, per saudaraan dalam kelompok dapat terjaga.

Dalam menjalankan kehidupannya manusia pasti melakukan proses komunikasi setiap harinya entah itu dalam bentuk komunikasi personal maupun interpersonal, pada komunikasi interpersonal juga terdapat istilah komunikasi kelompok, menurut Anwar Arifin komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu "kecil" seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya (Anwar Arifin, 2010:78) sedangkan Michael Burgoon mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara

tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota lain secara tepat (Wiryanto, 2010:90). Dari dua definisi tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa komunikasi kelompok dapat terjadi apabila terdapat suatu kelompok yang memiliki susunan rencana kerja untuk mencapai tujuan tertentu.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, komunikasi mengalami perkembangan yang pesat dari masa ke masa. Perkembangan yang paling pesat dari komunikasi adalah medianya yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau berkomunikasi. Media massa yang menjadi medium berkomunikasi pun tak ketinggalan ikut mengalami perkembangan. Seperti yang kita ketahui sekarang ini media massa digolongkan menjadi dua, yaitu media massa cetak (koran, majalah, tabloid, dan sebagainya) dan media massa elektronik (radio dan televisi).

Kemajuan teknologi di bidang komunikasi juga merambah di bidang media *online*. Kemajuan teknologi dan informasi tersebut membuat media-media *online* tumbuh pesat, dan seolah mampu menggantikan fungsi media cetak. Di dalam internet, banyak sekali konten yang dapat diakses, seperti artikel ilmiah, ekonomi, sosial, budaya, film,

jejaring sosial dan lain-lain. Jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter* dan lainnya bahkan mungkin diakses setiap hari serta penggunaan *game online*.

Game Online atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Awal kemunculan *game online* di Indonesia adalah pada tahun 2001, ditandai munculnya *game Nexia*, *Redmoon*, dan *Laghaim* (ketiga *game* ini merupakan *game online* yang berjenis).

Kemajuan dalam industri *game online* terlihat jelas dengan meningkatnya total uang hadiah dalam setiap tournament dari tahun ke tahun khususnya *game DotA 2*. Pada bulan agustus 2016 tournament *game DotA 2* yang dinamakan *The International* menyediakan total hadiah sebesar 20 juta dolar Amerika atau sekitar 260 miliar rupiah, dan tim yang berhasil menempati posisi pertama membawa pulang uang hadiah sebesar 9 juta dolar Amerika atau sekitar 117 miliar rupiah. *The International* adalah tournament besar yang diadakan pada bulan Agustus setiap tahunnya sejak 2011 lalu, dan jumlah uang hadiahnya selalu meningkat drastis dari tahun ke tahun. Event ini mempertemukan 16 tim besar dari seluruh dunia yang telah melewati kualifikasi dari masing-masing benua, tim yang dipertandingkan biasanya mewakili manajemennya masing-masing dan

tidak ada persyaratan khusus tentang latar belakang pemain dalam mengisi sebuah tim sehingga tidak menutup kemungkinan apabila seseorang yang berasal dari negara Cina menjadi anggota tim yang manajemennya berbasis di Eropa.

Game DotA 2 adalah permainan online dengan jenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), MOBA adalah kategori *game* yang mengutamakan strategi dan kerjasama tim untuk mencapai kemenangan. Jika dijelaskan secara sederhana, tujuan utama dalam permainan *DotA 2* adalah menghancurkan bangunan utama musuh yang disebut dengan *Ancient*. Setiap *match* (istilah satu putaran permainan) *DotA 2* membutuhkan total 10 orang dan setiap tim terdiri dari 5 orang, Masing-masing pemain dalam setiap tim memiliki peran yang berbeda. Karakter dalam permainan *DotA 2* disebut dengan istilah *Hero* yang berjumlah 110 karakter dengan kemampuan yang berbeda-beda dan diklasifikasikan dengan tiga jenis, kemudian *map* atau arena permainan terdiri dari 3 *lane* (jalur di arena) yaitu *toplane* (jalur atas), *midlane* (jalur tengah), dan *botlane* (jalur bawah). Jika ditambah dengan jumlah *item* yang bisa digunakan yaitu sekitar 200 jenis *item*, maka dalam setiap permainan bisa menghasilkan peluang tak terbatas dalam menentukan strategi untuk mencapai kemenangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti bermaksud untuk memberi dasar yang kuat pada penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, peneliti memaparkan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya yang sejenis dan dianggap dapat mendukung penelitian ini. Pada kajian tentang peneliti terdahulu akan dipaparkan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya yang ada relevansinya dengan penelitian mengenai Pola Komunikasi Kelompok dalam Tim eSport DotA 2 Fun Gaming. Relevansi dapat dilihat baik konteks penelitian maupun metode penelitian yang digunakan untuk menjadi sumber referensi yang menunjang pengembangan penelitian. Tabel berikut adalah kajian terhadap hasil penelitian terdahulu.

2.2 Pola Komunikasi

Pola komunikasi adalah bentuk komunikasi yang digunakan. Dalam suatu organisasi para anggota pasti saling bertukar pesan dengan anggota lainnya. Pertukaran pesan tersebut terjadi dengan melalui suatu jalan yang dinamakan pola aliran informasi atau jaringan komunikasi (Abdallah, 2008:56). Ada lima pola aliran informasi yang dapat dijumpai di umumnya kelompok atau organisasi, diantaranya (Abdallah, 2008:57-58).

2.3 Pola Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2012:12). Kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah berapat untuk mengambil suatu keputusan

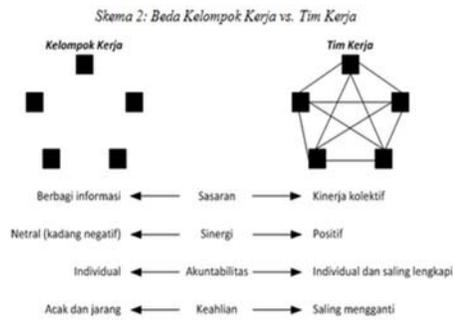
2.3.1 Tim dan Kelompok

Berbeda dari pandangan sebagian orang yang menganggap bahwa tim dan kelompok memiliki makna yang serupa bahkan sulit dibedakan. Secara harfiah kata "Tim" merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu "*Team*" sedangkan kelompok apabila diartikan secara harfiah kedalam bahasa Inggris berarti "*group*".

Secara garis besar, tim cenderung lebih bersifat kolektif dibandingkan kelompok.

Stephen P. Robbins (2008:67) melakukan pembedaan antara *kelompok kerja* dengan *tim kerja* berdasarkan 4 variabel yaitu: Sasaran, Sinergi, Akuntabilitas, dan Keahlian. Perbedaannya dapat dilihat dari skema berikut:

Gambar : Skema perbedaan kelompok kerja dan tim Kerja



Sumber:

(<http://setabasri01.blogspot.co.id/2011/01/kelompok-dan-tim-dalam-organisasi>)

Sementara itu, peneliti lain seperti Laurie J. Mullins membedakan kelompok dan tim berdasarkan 6 variabel yaitu: Ukuran, Seleksi, Kepemimpinan, Persepsi, Gaya, dan Semangat. Perbedaannya digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 2 : Tabel perbedaan kelompok dan tim.

Variabel	Tim	Kelompok
<i>Ukuran</i>	Terbatas	Medium dan Besar
<i>Seleksi</i>	Krusial	Imaterial
<i>Kepemimpinan</i>	Berbagi atau dirotasi	Solo
<i>Persepsi</i>	Pemahaman pengetahuan saling melengkapi	Fokus pada pemimpin
<i>Gaya</i>	Peran koordinasi yang tersebar	Konvergensi, konformisme
<i>Semangat</i>	Interaksi dinamis	Kebersamaan mengalahkan musuh

Sumber:

(<http://setabasri01.blogspot.co.id/2011/01/kelompok-dan-tim-dalam-organisasi>).

2.4 Komunikasi Virtual

Menurut Wenner (2001:447) Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) *cyberspace* / ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi. Disini terlihat adanya peralihan gaya atau kebiasaan manusia dalam berkomunikasi menyampaikan informasi dengan sesamanya, di katakan begitu karena saat ini manusia tidak perlu lagi berkomunikasi pada waktu, tempat yang sama.

2.5 Bagian-bagian dalam komunikasi virtual

2.5.1 Email

Pengertian Email adalah suatu bentuk komunikasi yang paling menonjol dalam internet dengan memberi ruang kepada pengguna untuk berhubungan dengan siapa saja diseluruh dunia beraskan asasnya nyata.

2.5.2 Chatting

Merupakan suatu program untuk para pengguna internet dimana saja berada agar bisa mengenal satu sama lain walaupun dia berada jauh dari kita. Dengan chatting kita juga bisa melihat wajah orang yang baru kita kenal.

2.5.3 Web

Web adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet webserver dipresentasikan dalam bentuk hypertext.

2.6 Kelebihan Komunikasi Virtual

1. Sebagai media komunikasi interaktif Feedback yang terjadi dalam komunikasi interaktif terjadi langsung dari komunikannya.
2. Memecahkan persoalan materialisme, dan konsumenisme. Lewat komunikasi virtual kita bisa mengetahui semua yang ada di dunia ini dengan melalui internet, jika kita menginginkan sebuah gambar tokoh artis pujaan kita, kita tidak lagi susah-susah untuk membeli atau mencarinya karena kita bisa mendapatkan secara gratis melalui internet.
3. Mengurangi konflik sosial, ekonomis dan politik. Walaupun dalam dunia maya kita bisa berinteraksi dengan kebudayaan lain dan bisa menimbulkan suatu konflik tapi di sini kemungkinan munculnya konflik sangatlah sedikit.

2.7 Game DotA 2

Game DotA 2 merupakan sebuah permainan yang dikembangkan dari sekuel DotA-allstars yang menjadi pendahulunya. DotA adalah singkatan

dari *Defense of the Ancients*. DotA 2 dikembangkan oleh Valve Corporation sejak tahun 2009 untuk menyempurnakan pendahulunya yang memiliki batasan dalam hal grafis. DotA 2 dapat dimainkan secara gratis dan eksklusif melalui distributor resmi valve, yaitu Steam. Hingga saat ini, total pemain yang memainkan game DotA 2 diseluruh dunia adalah sekitar 13 juta orang (sumber: <http://blog.dota2.com/>)

2.8 Tim eSports Profesional DotA 2 di Kota Pekanbaru

Istilah eSport mulai dikenal diseluruh dunia sejak perkembangan internet yang semakin pesat pada tahun 2000-an. Beberapa negara yang industri eSportsnya sudah maju dan didukung sepenuhnya oleh pemerintah seperti swedia, taiwan, China, Korea, dan Singapore. Terinspirasi dari negara-negara tersebut, Indonesia juga mengambil langkah besar dengan mendirikan IeSPA (*Indonesia e-Sports Association*) yang dalam hal ini sudah diakui oleh Kementrian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) sebagai pelindung melalui FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Selain itu, IeSPA juga sudah menjadi anggota IeSF (*International e-Sports Federation*). (sumber: <http://www.iespa.or.id/about.html>).

2.9 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah

diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pemikiran yang baik menjelaskan secara teoritis pertautan variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2010 : 60).

Suriasumantri (1986) mengemukakan bahwa seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar menyusun kerangka pemikiran yang membuahkan hipotesis. Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala menjadi objek permasalahan. Kerangka teori dibuat berupa skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dikemukakan dalam penelitian (Sugiyono, 2010 : 92).

Kerangka pemikiran disusun berdasarkan sistematika pemikiran penulis dalam menyusun proposal ini. Skema tersebut diawali dengan fenomena atau realitas yang terjadi yaitu perkembangan industri *eSports*, dan aspek komunikasi merupakan hal yang memegang peran vital pada keberhasilan sebuah *timeSports*. Kemudian focus penelitian pada kerangka pemikiran disusun berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis cantumkan pada bab I. Teori dan konsep yang penulis gunakan didapatkan dari buku-buku, artikel, dan literature yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

3. 1. Desain Penelitian

Menurut David Williams (1995) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah dengan menggunakan metode ilmiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah (dalam Moleong, 2005:5). Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian dengan melakukan deskripsi atau penggambaran mengenai apa dan bagaimana subjek penelitian terjadi.

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada generalisasi. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), data dalam penelitian ini berasal dari naskah wawancara, foto, recorder, dan internet.

3. 2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di *bootcamp* atau lokasi latihan tim *eSports* di Kota Pekanbaru, adapun alasan pemilihan lokasi tersebut dikarenakan sesuai dengan judul yang akan peneliti teliti.

3. 3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2018 sampai dengan 2018, yang terdiri atas beberapa tahap berikut:

- Tahap I : Pengumpulan data
- Tahap II : Observasi
- Tahap III : Observasi dan wawancara
- Tahap IV : Menganalisa data
- Tahap V : Tahap laporan

3. 4. Subjek penelitian

Dalam penelitian ini adapun yang menjadi subjek penelitian adalah eSports DotA 2 di Pekanbaru.

3. 5. Objek penelitian

objek penelitian pada penelitian ini adalah Tim eSports DotA 2 Fun Gaming.

3. 6. Sumber Data

3.6.1 Data Primer

Adapun yang menjadi data primer dalam penelitian ini adalah bersumber dari orang-orang yang terlibat dalam bidang Tim eSports DotA 2 Fun Gaming.

3.6.2 Data sekunder

terlibat dalam Tim eSports DotA 2 Fun Gaming yang sesuai dan berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

3. 7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2010:62). Demi mendapatkan data yang akurat dan menjawab pertanyaan permasalahan peneliti, peneliti menggunakan beberapa teknik

pengumpulan data. Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

3. 7. 1. Observasi

Observasi dilaksanakan peneliti dengan membuat catatan langsung dengan Tim eSports DotA 2 Fun Gaming agar tidak ada data / informasi yang luput dari pencatatan peneliti. Dalam hal ini peneliti dapat mengetahui secara mendalam mengenai bidang eSports profesional khususnya DotA 2 serta menjalin hubungan komunikasi yang baik dengan informan.

3. 7. 2. Wawancara (*interview*)

Dalam hal ini peneliti melaksanakan wawancara secara langsung dengan beberapa orang yang terlibat dalam bidang eSports khususnya Tim eSports DotA 2 Fun Gaming sehingga kemudian diharapkan memberikan informasi dan data-data yang peneliti butuhkan.

3. 7. 3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi merupakan upaya untuk memperdalam data-data yang berhubungan dengan penelitian yang berasal dari majalah, artikel, company profile dan lain-lain. Setiap data yang telah terkumpul akan digunakan sebagai bahan penunjang didalam penelitian (Sugiyono, 2012:240).

3. 8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara

mengorganisasikan data kedalam kategori menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2008:89). Adapun prosedur dalam menganalisis data kualitatif, menurut Miles dan Huberman (1984) adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data, pengumpulan data oleh peneliti dilakukan dengan studi dokumentasi, yaitu mengumpulkan berupa data-data yang terkait tentang penelitian, selanjutnya observasi ke lapangan dan memerhatikan gejala-gejala yang berkaitan dengan objek penelitian, kemudian melakukan wawancara langsung kepada informan yang merupakan subjek dari penelitian.

2. Reduksi Data

berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

3. Penyajian Data

setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.

3. 9. Teknik Keabsahan Data

Sesuai dengan pendekatan yang digunakan yaitu deskriptif, maka dalam menganalisis data yang berhasil dikumpulkan tidak digunakan uji statistik melainkan non-statistik. Triangulasi merupakan cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi. Kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data mengenai berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan, dengan kata lain penulis dapat *recheck* temuannya dengan caram membandingkannya dengan berbagai sumber, metode atau teori.

Uji keabsahan data ini diperlukan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu temuan atau data yang dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi sesungguhnya dilapangan.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan teknik triangulasi yaitu pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut atau lebih jelasnya dalam teknik triangulasi ini paling banyak digunakan adalah

pemeriksaan melalui sumber lain (Moleong, 2005: 330). Kaitannya dalam penelitian ini, diperlukan keabsahan data hasil pengamatan atau observasi dengan hasil wawancara dan isi suatu dokumennya saling berkaitan sehingga dengan langkah tersebut penyusunan data yang dilakukan dapat diupayakan untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yaitu berupa Pola Komunikasi Saat Bertanding Fun Gaming dalam Tim eSports DotA. Dalam hal ini media yang dimaksud adalah media baru (media berbasis *online* berupa internet) dan media televisi. Secara sosial juga tergambar bagaimana histeria tersebut merupakan bentuk ketegangan yang disebabkan oleh peredaran informasi yang dianggap sebagai sebuah pemikiran subliminal.

Salah satu komunitas yang menggunakan komunikasi virtual yaitu Fun Gaming dalam melakukan kerja sama tim Esports Profesional dalam bermain game dotA 2. Fun Gaming cukup aktif pada berbagai tournament di Kota Pekanbaru hingga diluar provinsi Riau. Hal ini terbukti dengan prestasi yang mereka dapatkan sebagai juara 1 tournament DotA 2 Padang, Juara 2 Tournament DotA 2 Jambi, Juara 2 Tournament DotA 2 Palembang, dan Juara 2 di Tournament DotA 2 Tanjung Pinang.

Fun Gaming tidak henti-hentinya melakukan komunikasi sepanjang permainan. Efektifitas

komunikasi antar pemain sangat menentukan hasil permainan game DotA 2 karena hampir setiap rencana jangka pendek, rencana jangka panjang, hingga pengambilan keputusan semuanya harus dikomunikasikan dengan baik. Oleh karena hal tersebut maka tim tersebut menggunakan komunikasi virtual dalam kelompok.

Pola komunikasi yang digunakan bukan hanya untuk menentukan hasil dari satu *match* saja, tetapi juga berpengaruh terhadap berapa lama masing-masing pemain yang sudah ada dapat bertahan untuk tetap bermain dalam tim tersebut. Bukan hanya ketepatan informasi, cara setiap pemain berkomunikasi juga memiliki pengaruh besar karena permainan bagus juga tercipta dari kenyamanan dan situasi yang kondusif sehingga menghasilkan *Chemistry* antar setiap pemain. Jika suatu tim gagal dalam menciptakan *Chemistry* maka kemungkinan besar tim tersebut akan bubar dalam waktu yang singkat, dengan kata lain komunikasi antar pemain sangat menentukan keberhasilan suatu tim secara keseluruhan. Tahap evaluasi adalah momen yang paling kritis bagi sebuah tim, terlebih lagi jika tim tersebut baru saja mengalami kekalahan, tim yang tidak solid anggotanya akan cenderung saling menyalahkan satu sama lain sehingga hal tersebut dapat menimbulkan perpecahan dalam sebuah tim.

Selain menggunakan email, tim fun gaming juga menggunakan

chatting dalam berkomunikasi dalam tim. Chat merupakan suatu program untuk para pengguna internet dimana saja berada agar bisa mengenal satu sama lain walaupun dia berada jauh dari kita. Dengan chatting juga bisa melihat wajah orang yang baru dikenal tersebut jika dikomputernya atau HP ada alat yang disebut webcam atau camera. Kelebihannya, Chatting dapat membuat mempunyai banyak kenalan meskipun orang yang diajak berkomunikasi berada jauh. Adapun bagaimana pola komunikasi virtual yang dilakukan melalui Chatting oleh Fun Gaming dalam tim eSports DotA 2.

Selain dengan email dan chatt, tim Fun Gaming dalam melakukan komunikasi virtual dalam tim eSports DotA 2 juga menggunakan web. Website adalah kumpulan dari halaman - halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam Internet.

Pola Komunikasi Tatap Muka Fun Gaming Tim eSports DotA 2 dalam melakukan pola komunikasi kelompok

Pola komunikasi disini dapat dipahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Pola komunikasi merupakan model dari proses komunikasi, sehingga dengan adanya berbagai macam model komunikasi dan bagian dari

proses komunikasi akan dapat ditemukan pola yang cocok dan mudah digunakan dalam berkomunikasi.

Pola komunikasi identik dengan proses komunikasi, karena pola komunikasi merupakan rangkaian dari aktivitas menyampaikan pesan sehingga diperoleh feedback dari penerimaan pesan. Dari proses komunikasi, akan timbul pola, model, bentuk, dan juga bagian-bagian kecil yang berkaitan erat dengan proses komunikasi. Sedangkan proses komunikasi tidak lain adalah suatu kegiatan atau aktivitas secara terus menerus dalam kurun waktu tertentu. Proses komunikasi dimulai dari pikiran orang yang akan menyampaikan pesan atau informasi. Apa yang dipikirkan itu kemudian dilambangkan (simbol), baik berupa ucapan ataupun isyarat gambar. Proses selanjutnya dengan melalui transmisi berupa media dan perantara atau channel misalnya telepon, surat, secara lisan, dan lain-lain, maka pesan yang disampaikan tiba pada si penerima. Dalam diri penerima, pertama-tama ia menerima pesan, kemudian mencoba menafsirkan pesan (dekode) dan akhirnya memahami isi pesan. Jawaban atau reaksi dari penerima pesan kepada pengirim pesan merupakan umpan balik (*feedback*). Apabila terjadi perubahan dari diri penerima pesan, berarti komunikasi itu berhasil.

Pembahasan

Dalam bagian ini akan dibahas hasil penelitian yang telah penulis tuangkan pada halaman sebelumnya, dengan mencoba memberikan pemahaman terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman makna atas realitas yang terjadi. Bersamaan dengan langkah ini, penulis berusaha melakukan analisis agar hasil penelitian lebih bermakna. Penafsiran ini mengacu kepada landasan teori dan analisis ini menggunakan analisis deskriptif. Sistematika analisisnya penulis buat berdasarkan hasil penelitian yang diurutkan sesuai dengan permasalahan.

Tim Fun Gaming melakukan komunikasi virtual lewat email hanya untuk mencari atau untuk mendapatkan kabar berita dan info terkini mengenai hasil perbandingan/jadwal pertandingan oleh sponsor pertandingan. Selain itu juga untuk perekrutan pemain yang berada diluar kota. Selain itu pendaftaran turnamen juga menggunakan email. Tim Fun Gaming tidak menggunakan email untuk chat karena terlalu susah dan lama. Selain itu, kekurangan email yaitu tidak bisa mengecek email dari sembarang tempat, Kesalahan penulisan alamat tujuan, maka email tidak sampai tujuan. Email di kirim sering gagal apabila : Lalulintas internet padat, Koneksi lambat. Dan Kotak surat tujuan penuh, maka email yang datang akan terhapus. Selain itu Adanya kemungkinan pemalsuan identitas. Rawan Penyadapan, jika

password yg diketahui oleh orang lain.

tim Fun Gaming melakukan komunikasi virtual melalui chat yaitu melalui group di WA dan Messenger facebook. Hal ini digunakan untuk berkomunikasi dengan kelompok dalam membicarakan strategi-strategi untuk melawan tim lawan. Selain itu chat tersebut juga digunakan untuk menambah kedekatan antar anggota tim.

Web digunakan tim Fun Gaming dalam berkomunikasi dengan anggota tim biasanya untuk memberikan masukan-masukan atau ide-ide. Selain itu untuk saling memotivasi dan menyelesaikan permasalahan dan perselisihan yang terjadi dalam anggota team.

Tim Fun Gaming dalam melakukan pola komunikasi virtual fun gaming dalam kerjasama tim eSports profesional dotA yaitu dengan menggunakan panggilan suara saat bermain game. Hal ini sangat membantu untuk memberikan informasi atau mengkoordinasikan saat bermain game dalam anggota. Selain itu, membuat anggota tim lebih dekat dan saling terbuka.

Kelebihan-kelebihan yang didapati oleh Fun Gaming dalam tim Sports DotA2 saat menggunakan pola komunikasi virtual Team menjadi kompak karena sering berkomunikasi dan team juga menjadi kuat karena sering berkomunikasi mengenai strategi dalam mengatasi team lawan.

Dengan adanya komunikasi virtual membuat tim berhubungan terus dengan anggota baik melalui chatt group atau chat pribadi.

BAB VI KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan paparan hasil penelitian yang peneliti sajikan pada hasil sebelumnya, dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok dalam Kerjasama Tim eSports DotA 2 Fun Gaming”, dengan tujuan untuk mengetahui pola komunikasi virtual Fun Gaming dalam tim eSports DotA 2. Dan untuk mengetahui pola komunikasi tatap muka Fun Gaming tim eSports DotA 2 dalam melakukan pola komunikasi kelompok maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pola komunikasi Fun Gaming dalam tim eSports DotA 2 pada saat bertanding sudah berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya. Komunikasi yang digunakan yaitu komunikasi virtual dan tatap muka dengan cara email, chat dan web dengan pola komunikasi rantai.
2. Pola komunikasi tatap muka Fun Gaming tim eSports DotA 2 pada saat tidak bertanding sudah berjalan dengan baik dan diterapkan dalam kelompok dengan baik dengan melakukan pola komunikasi tatap muka dengan pola bintang. Mereka selalu berkumpul bersama untuk bertukar pikiran dan saling *sharing* berkaitan dengan game DotA 2.

Saran :

1. Ketua Tim Fun Gaming sebaiknya lebih memaksimalkan penggunaan media-media lain untuk menjangkau anggota dari berbagai macam kalangan, seperti halnya menggunakan media sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat yaitu membentuk suatu *fanpage* di *facebook* supaya untuk lebih update lagi.
2. Disarankan dalam membangun kelompok yang kompak maka perlu memperhatikan Informasi yang akurat dan benar, selalu mencari solusi dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah, M. 2008. Komunikasi Organisasi dalam Perspektif Teori dan Praktek. Malang: UMM Press.
- Ardianto*, Elvinaro. 2011. Metodologi Penelitian untuk Public Relations. Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Arifin, Anwar. 1984. Strategi Komunikasi: Suatu Pengantar Ringkas. Armico, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rineka, Jakarta.
- Bungin*, Burhan. 2006. Sosiologi Komunikasi. Jakarta: Kencana.

Cangara, Hafied. 2008. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo

Djamarah, Syaiful Bahri. 2004. Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Effendy, Onong Uchyana. 2004. Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Giandi, dkk. 2012. *Komunikasi Bisnis*. Jakarta: Erlangga.

Mulyana, Deddy. 2012. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Moleong J, Lexy. 2012. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta:Remaja Rosdakarya.

Robbins, Stephen P. 2008. Perilaku Organisasi. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Ruslan, Rosady. 2006. Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi, Konsepsi, dan Aplikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rusman dkk. 2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif& RND. Bandung: Alfabeta.

Sumber Lain

www.dota2.com

<https://www.facebook.com/FunGaming.ind/?fref=ts>

<http://www.irmanfsp.com/2015/08/pola-pola-komunikasi.html>