

## **Pola komunikasi kelompok Squad Uwu Lurd pada permainan Mobile Legends : bang bang**

Endras Bagas Tri Wardana  
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
[endrasbagas.2018@student.uny.ac.id](mailto:endrasbagas.2018@student.uny.ac.id)

Novianto Yudha Laksana  
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
[laksananyudha@uny.ac.id](mailto:laksananyudha@uny.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pola komunikasi kelompok pada *squad UWU Lurd* melalui permainan *Mobile Legends : Bang Bang* dalam membentuk strategi permainan serta hambatan yang ditemui oleh *squad UWU Lurd*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive, antara lain, manajer, kapten dan anggota *squad UWU Lurd*. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi serta dokumentasi. Keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Hubberman yang meliputi, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa, pola komunikasi yang digunakan oleh *squad UWU Lurd* adalah pola komunikasi linier pada saat *In-game*, pola komunikasi sirkular pada fase *draft-pick* dan pola komunikasi spiral pada saat evaluasi, pola komunikasi yang terbentuk melalui saluran komunikasi virtual yakni menggunakan fitur *voice chat* yang terdapat di dalam game dan menggunakan media sosial grup *whatsapp*. Terdapat dua hambatan yang ditemukan yakni hambatan *In-game* dan hambatan *out-game*. Selain itu terdapat suara kurang jelas dan gangguan kualitas sinyal yang mengganggu saluran komunikasi.

**Kata kunci : Pola Komunikasi, Komunikasi Kelompok, Mobile Legends, Squad UWU Lurd.**

### **Abstract**

*This study aims to analyze how the pattern of group communication in the UWU Lurd squad through the game Mobile Legends: Bang Bang in forming game strategies and the obstacles encountered by the UWU Lurd squad. This research is a type of qualitative descriptive research with a participatory approach. The determination of informants in this study used a purposive technique, so that the managers, captains and members of the UWU Lurd squad were obtained. Collecting data using interviews, observation and documentation. The validity of this research data uses source triangulation. Data analysis used Miles and Hubberman's interactive model which included data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results show that the communication patterns used by the UWU Lurd squad are linear communication patterns during In-game, circular communication patterns during the draft-pick phase and spiral communication patterns during evaluation, communication patterns formed through virtual communication channels, use the voice chat in the game and whatsapp group social media . There are two obstacles found, namely in-game obstacles and out-game obstacles. In addition, there are less clear sound and signal quality disturbances that disrupt communication channels.*

**Keywords : Communication Pattern, Group Communication, Mobile Legends, Squad UWU Lurd.**

## **PENDAHULUAN**

Teknologi memiliki peran penting guna memunculkan berbagai inovasi, salah satunya komunikasi. Adanya perkembangan teknologi media baru ini memunculkan berbagai bentuk wadah atau media untuk menyampaikan sebuah pesan, salah satunya melalui media video game. Video game merupakan permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan efek Gerakan dalam bentuk visual dengan Teknik dan metode animasi dalam perangkat video audio. Sejalan dengan berkembangnya internet serta penggabungan media pada satu titik yang memungkinkan informasi dari berbagai platform berbasis video game di bawah platform online menjadi video game online yang memungkinkan pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain dalam satu waktu. Perkembangan Internet dan integrasi media dalam satu langkah, yang dapat mengubah data platform video game di bawah platform online menjadi video game online, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain secara bersamaan.

Internet merupakan salah satu teknologi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini, dikutip dari katadata.co.id (2022), menurut laporan dari We Are Social dan Hootsuite, jumlah pengguna internet di seluruh dunia mencapai 5,07 miliar orang pada Oktober 2022. Internet memiliki banyak ruang yang dikenal dengan dunia maya dan di dunia maya ini terdapat berbagai aplikasi atau fungsi internet yang berbeda yang sangat berbeda dan memiliki fungsi masing-masing yang selanjutnya dapat digunakan oleh pengguna internet. Kemunculan internet memicu munculnya salah satu bentuk komunikasi dalam mediana yaitu komunikasi virtual.

Komunikasi virtual adalah cara komunikasi yang melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan melalui dunia maya atau sering disebut dengan dunia maya. Namun secara umum, dunia maya didefinisikan oleh Howard Rheingold sebagai ruang konseptual di mana orang mengungkapkan kata-kata, hubungan, data, dll menggunakan computer-mediated communication (CMC) (dalam Strate, 1996:4)

Dalam perkembangannya, video game online memiliki beberapa varian, diantaranya adalah Massively Multiplayer Online First-Person (MMOFPS), yaitu game online yang mengadopsi sudut pandang orang pertama atau

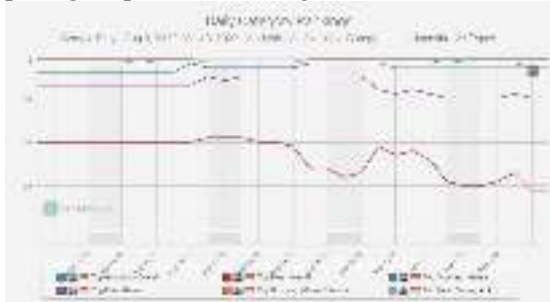
sebagai game single player. Massively Multiplayer Online Real-Time (MMORTS) merupakan jenis permainan yang mengandalkan strategi selama bermain game. Massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) yang mendorong kerja sama sosial, jadi permainan ini dimainkan secara berkelompok atau berkelompok. Game Cross-Platform Online Play (CPOP) juga dikenal sebagai game console dimana game ini dapat dimainkan secara online melalui PC atau Xbox 360. Sejak tahun 2000 hingga sekarang, game telah menjamur di berbagai belahan dunia bahkan kompetisi tingkat internasional bermunculan dan membuat perkembangan e-sport semakin marak. Juga di Indonesia sendiri, IeSPA atau Indonesian E-Sports Association didirikan di bawah Kementerian Pemuda dan Olahraga. E-sport atau bahasa Indonesia berarti olahraga digital. Game yang masuk kategori eSports, seperti Dota 2, CS:GO, LOL, HON, FIFA, PES, Starcraft, Mobile Legends, dan game kompetitif lainnya yang dimainkan oleh pemain profesional.. Game online menawarkan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain diintensifkan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga berkembang pesat. Dengan perkembangan tersebut, permainan tidak lagi dimainkan di tempat yang sama, tetapi dapat dimainkan bersama di tempat yang jauh, bahkan di negara yang berbeda.

Hal ini menjadikan pentingnya komunikasi virtual melalui fitur chat game online. Game online memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi yang menuntut pengguna game online untuk saling berkomunikasi untuk mencapai kebutuhan dan tujuan yang diinginkan. Pemain juga dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh dunia menggunakan obrolan. Interaksi dalam permainan berbasis komunikasi virtual dapat bersifat strategis, memberikan informasi kepada tim lawan, dorongan bahkan kata-kata negatif kepada teman dan lawan.

Game dirancang sebagai alat hiburan visual digital dengan menggunakan game dalam lingkungan imajiner (Murtiningsih, 2021:9). Penggunaan game online saat ini berkembang di berbagai kalangan sebagian besar kalangan remaja bahkan dewasa, hal ini terlihat dari banyaknya situs-situs khusus game online, saat ini game online dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja dalam bentuk

aplikasi yang dapat diunduh melalui smartphone.

Salah satu game yang saat ini bisa dimainkan di smartphone adalah Mobile Legends: Bang Bang. Data Menara Sensor Google Play menunjukkan Mobile Legends: Bang-Bang memiliki lebih dari 500 juta unduhan dan 31 juta ulasan dengan data peringkat pencarian sebagai berikut:



Gambar 1.1 Grafik peringkat pencarian game Mobile Legends di Indonesia dari 9 Agustus – 8 September tahun 2022

Per 8 September 2022, Mobile Legends memiliki beberapa peringkat, diantaranya peringkat 3 pada kategori top grossing, peringkat 2 kategori game, peringkat 1 kategori game/action serta kategori top free menempati peringkat 31 secara keseluruhan. Game Mobile Legends: Bang-Bang merupakan permainan yang mengandalkan strategi dimana mempertemukan sepuluh player yang dibagi menjadi 2 tim dengan jumlah antar tim beranggotakan 5 player pada setiap timnya (5 vs 5). Seseorang dapat memainkan game Mobile Legends Bang Bang dengan memanfaatkan jaringan internet sehingga player dapat bermain bersama dalam satu waktu dan pada waktu itu juga (real time). Salah satu tujuan dari permainan ini yaitu meningkatkan peringkat yang terdapat pada game tersebut dengan mengumpulkan bintang yang didapatkan ketika memenangkan match, dan akan kehilangan bintang ketika kalah dalam match tersebut. Pada permainan Mobile Legends ini, terdapat lima lane yang harus di jaga, yakni, *exp lane*, *gold lane*, *mid lane*, *jungler* serta *roamer*. Pada permainan juga terdapat role yang memiliki kemampuan sesuai lane yang akan di jaga, terdapat 6 role yakni, *marksman*, *fighter*, *mage*, *assasins*, *support* serta *tank*.

Macam – macam role serta perbedaan area yang harus dijaga pada waktu yang bersamaan memerlukan koordinasi yang baik bagi antar tim untuk menyerang dan mempertahankan markas (base) saat di dalam pertarungan. Komunikasi antar player dalam

salah satu tim menjadi sangat penting untuk saling berkoordinasi dan bertukar informasi untuk membuat formasi yang efektif untuk memenangkan pertandingan, sikap tanggap tim juga mempengaruhi performa permainan, sehingga tidak sedikit player yang saling bergabung dengan player lain dengan kemampuan yang tinggi untuk menjadikan mereka bergabung menjadi satu tim. Dengan terbentuknya tim, kerjasama dari para player dapat muncul dan menjadi sinergi dalam bekerja sama antar pemain dalam sebuah tim.

Pada permainan game Mobile Legends Bang-Bang, para pemain yang memiliki suatu kelompok biasa membuat sebuah wadah atau tempat yang biasa disebut Squad. Squad ini biasanya berisi sekumpulan individu yang memiliki arah tujuan sama, yang berhubungan satu dengan yang lain guna merengkuh cita-cita semua anggota, memahami satu sama lain, dan menganggap anggota squad menjadi satu kesatuan dari squad itu, meski tiap anggota bisa jadi punya peran yang berbeda (Rakhmat, 2008:141). Dalam menentukan strategi, setiap tim perlu berdiskusi, saling berkomunikasi dan bertukar pikiran dengan setiap anggotanya dan pada situasi inilah peran komunikasi kelompok dapat diterapkan. Komunikasi kelompok menunjuk kepada komunikasi yang dilakukan oleh kelompok-kelompok yang kecil, biasanya dengan bertatap-muka. Feedback dari seseorang anggota dalam komunikasi kelompok dapat ditangkap dan ditanggapi secara spontan oleh anggota yang lainnya. Komunikasi kelompok dapat diklasifikasikan kedalam dua macam yaitu kelompok kecil (small group communication) dan kelompok besar (large group communication) (Effendy, 2000 75). Komunikasi kelompok pada tim dapat dikategorikan kedalam klasifikasi komunikasi kelompok kecil, karena dalam situasi tersebut terdapat kesempatan untuk memberi tanggapan secara verbal atau dalam komunikasi kelompok komunikator dapat melakukan komunikasi antar pribadi dengan salah seorang anggota kelompok tak terkecuali pada Squad Mobile Legends, yakni squad UWU LURD.

Squad UWU LURD merupakan squad Mobile Legends yang terbentuk dari squad lama yang bernama Crax Lagacy pada tahun 2018. Nama UWU LURD di sini diambil dari kata UWU yang memiliki sifat lucu, imut, dan bahagia sedangkan kata LURD diambil dari potongan kata bahasa Jawa Sedulur atau berarti saudara. Sehingga nama UWU LURD dapat

diartikan sebagai tempat para saudara yang bahagia, karena menurut mereka squad ini merupakan tempat yang dapat mempertemukan seseorang dengan hobi yang sama yaitu bermain Mobile Legends. Squad UWU LURDS sendiri berbasis di Yogyakarta tepatnya di Universitas Negeri Yogyakarta. Perkembangan squad UWU LURD sejak awal berdiri hingga saat ini menunjukkan trend meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari prestasi yang diraih oleh squad. Seperti mendapatkan posisi ketiga & kedua pada kompetisi HIMANIKA FEST 2018&2019, kemudian posisi pertam pada kompetisi terbuka UNY Mobile Legends Cup 2020 & 2021. Atas dasar itulah, kemudian tertarik untuk menjadikan squad UWU LURDS sebagai informan utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan hal-hal diatas proses komunikasi yang dilakukan oleh sebuah squad tersebut, terbentuklah pola-pola komunikasi kelompok yang terjalin diantara para anggotanya. Untuk mencapai sebuah target (kemenangan) yang diinginkan, dibutuhkan komunikasi yang baik agar dapat terbentuk sebuah strategi untuk menentukan pergerakan tim musuh sehingga dapat menentukan pilihan apa yang harus dilakukan kedepannya, komunikasi antar anggota tim menjadi faktor salah satu penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Meskipun tiap-tiap anggota dari sebuah squad tersebut pasti memiliki peran / role hero tersendiri yang dikuasai dalam game Mobile Legends : Bang Bang ini. Fenomena pola komunikasi kelompok dalam bermain game online khususnya Mobile Legends ini, diteliti untuk mendeskripsikan serta menunjukkan kepada khalayak luas, bahwa terdapat unsur-unsur proses komunikasi mengenai taktik maupun strategi di dalam permainan Mobile Legends tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan partisipatif. Peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan permainan game Mobile Legends Bang Bang dan berpartisipasi dalam interaksi komunikasi yang terbentuk dalam Squad UWU LURD dengan menggunakan fasilitas obrolan text dan suara. Melalui metode dan pendekatan ini kemudian didapatkan data secara langsung dan baru berupa pengelompokan suatu gejala atau gambaran serta fakta tertentu.

### **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Yogyakarta, dengan memanfaatkan media online berupa Game Mobile Legends: Bang bang, grup WhatsApp Squad UWU LURD serta Zoom Meeting. Adapun tempat penelitian menyesuaikan dengan informan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Desember 2022 – Februari 2023.

### **Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini meliputi sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berupa transkrip hasil wawancara. Wawancara dilakukan dengan informan. Dalam menentukan informan, penarikan sample menggunakan Teknik *Purposive Sampling*, sehingga didapatkan 8 orang informan. Data sekunder dalam penelitian ini berupa data-data yang diperoleh dari sumber ilmiah.

Adapun informan sebagai sumber data utama yang akan diwawancarai dalam penelitian yaitu :

Manajer : Fakhri Adhimas Harenda

Kapten : M Kaisar Melga Janarsya

Anggota : Muhammad Fulvian Rafialdo, Yoga Dwi Okatvianto, Mochammad Firman Ramadhan, Diovani Sulhan Zulkarnain dan Gany Wicaksono.

### **Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan metode partisipatif, dimana peneliti ikut terjun didalam proses pengumpulan data. Dalam penelitian ini peneliti ikut dalam permainan Mobile Legends : Bang Bang dan ikut menggunakan fasilitas percakapan dalam games, baik teks ataupun percakapan suara. Metode dalam penelitian ini meliputi 3 metode pengumpulan yakni yang pertama observasi, kemudian wawancara dan yang terakhir dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif, dimana peneliti ikut terlibat dalam keseharian anggota squad UWU LURD. Kedua, wawancara dilakukan secara semi terstruktur agar nantinya data yang diperoleh lebih luas dan mendalam secara lebih terbuka (Afifuddin, 2018:86). Terakhir, dokumentasi berupa data tangkapan layar ketika percakapan dalam permainan berlangsung.

#### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu peneliti dalam melakukan pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2016:305) Instrumen pada penelitian

kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Sebagai instrumen peneliti juga perlu divalidasi sebelum melakukan pengumpulan data di lapangan. Sebagai *human instrumen*, peneliti kualitatif yaitu manusia, bertugas untuk menetapkan informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis, penafsir data dan melakukan pelaporan hasil penelitian. Sugiyono (2016:306)

#### **Teknik Keabsahan Data**

Teknik keabsahan data dalam Penelitian ini menggunakan Teknik Tirangulasi. Menurut Sugiyono (2016:372) Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan data dengan menggabungkan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data yang ada. dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan atau mengecek kembali ulang data yang telah diperoleh di lapangan.

#### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles and Hubberman yakni, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Pola Komunikasi Kelompok pada Squad UWU LURD**

Pola komunikasi tentu diperlukan dalam sebuah kelompok, hal tersebut berguna untuk menentukan bagaimana proses komunikasi itu berlangsung. Dalam penelitian ini, Squad UWU Lurd memiliki pola komunikasi kelompok yang telah terbentuk yakni pola komunikasi linier, sirkular dan spiral

##### **1. Pola Komunikasi Linier**

Pada penelitian ini, pola komunikasi linier ini diterapkan dan berjalan pada saat berada dalam game atau fase in game. Pada fase in-game ini squad UWU LURD dengan squad lawan bertarung untuk menghancurkan base lawan dengan menerapkan strategi yang sebelumnya telah disusun pada fase draft-pick. Pada fase in-game ini juga, rantai komando atau pesan komunikasi ini berada pada satu atau dua orang saja yang mengarahkan pergerakan squad pada jalur dalam permainan. Awal pesan atau stimulus komunikasi hanya berada pada 2 orang saja selaku komunikator, dan anggota yang

lain selalu komunikasi akan bergerak sesuai dengan arahan yang diberikan oleh komando. Sehingga, komunikasi yang berjalan pada saat in-game ini dapat berjalan dengan efektif dan lebih tefokus karena informasi yang di sampaikan hanya melalui jalur saja melalui 2 orang komando yang telah ditentukan sebelumnya.

##### **2. Pola Komunikasi Sirkular**

Pola komunikasi ini di deskripsikan sebagai proses komunikasi yang dinamis yakni, antara komunikator dengan komunikasi dapat saling bertukar informasi dan dapat saling bertukar fungsi. Pada penelitian ini selain pola komunikasi linier, pola komunikasi sirkular pun terbentuk. Pola komunikasi sirkular ini diterapkan pada saat fase draft-pick, dimana fase tersebut anggota squad berunding untuk mengatur strategi yang nantinya diterapkan pada saat fase in-game. Selain berunding, seluruh anggota squad juga memiliki hak untuk memberikan usulan, pendapat serta masukan pada saat pemilihan hero, yang mana pemilihan tersebut akan mempengaruhi strategi dan permainan yang akan dijalani. Pola komunikasi sirkular ini berjalan dengan efektif pada saat fase draft pick dimana, informasi dan pesan dapat diterima dan dipahami serta adanya timbal balik antar anggota squad.

##### **3. Pola Komunikasi Spiral**

Proses komunikasi terjadi dalam satu kelompok (lebih dari dua orang) dimana komunikator dan komunikasi akan saling bertukar pikiran secara dialogis. Dalam pola komunikasi spiral, komunikasi sekarang (saat terjadi) dapat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukan sebelumnya dan pesan seperti apa yang disalurkan sekarang dapat mempengaruhi komunikasi seterusnya.

Pada penelitian ini, bahwa squad UWU LURD juga menggunakan pola komunikasi spiral. Pola komunikasi ini diterapkan pada saat squad melakukan kegiatan evaluasi. Evaluasi disini merupakan diskusi bertukar pikiran dan saling memberikan kritik dan saran mengenai pergerakan tim pada fase in-game berlangsung. Dalam proses evaluasi berlangsung, bentuk diskusi yang dilakukan berkembang mengikuti META yang berlaku karena musuh yang dihadapi squad pada setiap pertandingan

berubah rubah dan tentu menggunakan berbagai strategi yang berbeda-beda.

Pergantian Line-up Squad juga mempengaruhi proses komunikasi yang berlangsung, dengan adanya cadangan pemain, squad UWU LURD memiliki variasi strategi yang dimainkan mengikuti line-up yang digunakan. Pola komunikasi spiral menjadi efektif ketika digunakan pada saat evaluasi karena pola komunikasi spiral sendiri merupakan pembahasan yang tidak berhenti pada satu topik pembahasan saja, akan tetapi terus berkembang mengikuti topik pembahasan yang akan dibahas. Squad UWU LURD menggunakan pola komunikasi spiral ketika pada saat evaluasi karena sesuai dengan tema pembahasan yang selalu berkembang mengikuti perkembangan dari game Mobile Legends itu sendiri, musuh yang pernah dilawan, dan kesalahan yang pernah dialami untuk dijadikan sebuah evaluasi sehingga squad UWU LURD dapat mempersiapkan diri atas kemungkinan yang akan terjadi kedepannya melalui komunikasi spiral.

### **Saluran Komunikasi dan Interaksi Sosial Squad UWU LURD**

Berdasarkan temuan penelitian ditemukan bahwa adanya keterkaitan antara saluran komunikasi dan interaksi social antara anggota squad UWU LURD yang mana, saluran komunikasi yang baik maka akan meningkatkan interaksi social anggota squad untuk mengakrabkan diri yang berpengaruh terhadap performa permainan ketika bermain game Mobile Legends.

Saluran komunikasi yang digunakan squad UWU Lurd adalah saluran komunikasi virtual. Dalam hal ini terdapat dua fokus topik pembahasan yang dibahas oleh anggota squad, yakni pembahasan diluar game dan didalam game.

#### **1. Pembahasan dalam game**

Pada saat in-game, squad memanfaatkan fitur voice chat yang terdapat dalam game mobile legends. Pembahasan dalam game berlangsung ketika pada fase draft-pick dan in-game. Fase draft pick dilakukan berupa menentukan susunan pengambilan hero dan mengatur strategi. Sedangkan pada saat in game, pembahasa berfokus pada informasi posisi dan resources skill musuh serta komando untuk mengatur pergerakan tim dalam mengantisipasi tim lawan.

#### **2. Pembahasan luar game**

Saluran media yang digunakan anggota squad UWU LURD yakni menggunakan media sosial seperti grup WhatsApp. Hal tersebut digunakan pada saat membahas dan diskusi mengenai agenda-agenda yang dipelukan dan dibutuhkan terkait game mobile legends. Media sosial WhatsApp dipilih karena memiliki fitur dan fleksibilitas dalam memberikan informasi. Selain itu, pada grup WhatsApp ini Anggota squad juga membahas mengenai update game, informasi mengenai turnamen dan juga sebagai tempat untuk mengevaluasi kinerja tim dalam turnamen-turnamen yang telah diikuti.

Berdasarkan saluran komunikasi yang dilakukan anggota squad UWU LURD menghasilkan sebuah hubungan yang terjadi antar anggota squad atau disebut sebagai interaksi sosial. Interaksi sosial yang terbentuk berupa proses asosiatif dengan mendukung seseorang atau kelompok dalam mencapai tujuan tertentu atau memiliki sifat positif. Terdapat dua bentuk proses asosiatif yang terlihat pada anggota squad UWU LURD yaitu, kerja sama dan akomodasi.

#### **1. Kerja sama**

Merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu atau beberapa tujuan bersama. Hal ini dicerminkan oleh squad UWU LURD ketika berkomunikasi di luar game dan di dalam game dengan tujuan memenangkan sebuah pertandingan dalam bentuk sebuah kerja sama. Bentuk kerja sama tersebut berkembang ketika setiap anggota squad UWU LURD dapat digerakkan dengan sebuah diskusi dan evaluasi untuk mencapai suatu tujuan bersama dan mereka memiliki kesadaran bahwa tujuan tersebut di kemudian hari mempunyai manfaat bagi semua yaitu perkembangan dari diri sendiri dan juga perkembangan squad. Dalam perkembangan selanjutnya, anggota squad UWU LURD harus mampu untuk mengembangkan keahlian masing-masing yang diperlukan ketika bekerja sama supaya rencana strategi yang telah disiapkan dapat terlaksana dengan baik.

#### **2. Akomodasi**

Istilah Akomodasi dipergunakan dalam dua arti, menunjuk pada suatu keadaan dan suatu proses. Akomodasi menunjuk pada keadaan, adanya suatu

keseimbangan dalam interaksi antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia. Sebagai suatu proses akomodasi menunjuk pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha manusia untuk mencapai kestabilan.

Akomodasi menunjuk pada suatu keadaan dan suatu proses anggota squad UWU LURD terlihat ketika setiap anggota squad berusaha untuk menurunkan ego, saling membantu dan saling memahami ketika berkomunikasi di dalam maupun di luar game. Dari usaha tersebut tercipta sebuah keseimbangan berbentuk sinergi dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan persentase kemenangan

#### **Hambatan Komunikasi Squad UWU LURD**

Hambatan komunikasi muncul yang kemudian dikelompokkan menjadi dua yakni, hambatan in-game dan out game.

##### **1. Hambatan In-Game (dalam game)**

Hambatan ini muncul seperti timbul miskomunikasi dan misinterpretasi oleh setiap anggota squad ketika permainan berlangsung. Proses komunikasi berlangsung hanya mengandalkan saluran komunikasi secara online saja. Penggunaan saluran komunikasi secara online ini menggunakan fitur voice chat, meski banyak kelebihan nyatanya terdapat kelemahannya yakni, suara yang kurang jelas dan tabrakan suara yang dikeluarkan oleh suara game serta pengaruh sinyal yang digunakan.

##### **2. Hambatan Out-Game (diluar game)**

Hambatan ini terjadi karena dua factor yakni, keterbatasan tempat dan kurangnya intensitas pertemuan yang dilakukan antar anggota squad UWU LURD. Adapun anggota Squad ini terdiri dari teman-teman dekat dari lingkungan kampus yang sama, sehingga keterbatasan tempat menjadi salah satu factor karena pada awalnya hanya dilakukan pertemuan ketika di kampus saja dan tidak memiliki tempat yang tetap atau Basecamp yang spesifik.

Selain itu, kurangnya intensitas pertemuan antar anggota juga menjadi salahsatu factor yang menghambat proses komunikasi kelompok squad UWU Lurd, hal itu disebabkan karena kesibukan-kesibukan yang dimiliki setiap anggota karena tidak hanya befokus dalam bermain game saja.

Solusi yang dilakukan agar squad UWU LURD agar dapat lebih berkembang

adalah tetap melakukan diskusi untuk membentuk strategi atau taktik (META) baru yang dapat diaplikasikan ketika pertandingan dan meningkatkan interaksi antar anggota melalui grup whatsapp untuk mendekatkan dan mengakrabkan diri dari masing-masing anggota squad. Mencari saluran komunikasi online alternatif yang minim gangguan sehingga dapat memaksimalkan informasi yang disampaikan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan mengenai penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pola komunikasi kelompok pada squad UWU LURD menerapkan pola komunikasi linier pada fase In-Game, pola komunikasi sirkular pada fase Draft-Pick dan pola komunikasi spiral pada evaluasi.
2. Saluran komunikasi pada squad UWU LURD menggunakan saluran komunikasi virtual. Terdapat dua fokus pembahasan yang dilakukan oleh anggota squad UWU LURD yaitu pembahasan di luar game dan di dalam game. Ketika pembahasan di luar game, anggota squad UWU LURD menggunakan media sosial Whatsapp untuk membahas dan berdiskusi mengenai agenda-agenda yang akan diadakan dan dibutuhkan terkait game Mobile Legends. Selain sebagai membahas dan berdiskusi, anggota juga melakukan evaluasi kinerja tim ketika mengikuti sebuah turnamen yang telah diikuti. Pembahasan di dalam game berlangsung ketika di fase Draft-pick dan In-Game. Anggota squad UWU LURD menggunakan fitur dalam game, yakni *voice chat* yang terdapat pada Game Mobile Legends.
3. Interaksi sosial yang terbentuk berupa proses asosiatif dengan mendukung seseorang atau kelompok dalam mencapai tujuan tertentu atau memiliki sifat positif. Terdapat dua bentuk proses asosiatif yang terlihat pada anggota squad UWU LURD yaitu, kerja sama dan akomodasi.
4. Hambatan dalam berlangsungnya komunikasi squad UWU LURD dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu hambatan yang terjadi di luar game dan hambatan yang terjadi di dalam game. Hambatan yang terjadi di luar game dipengaruhi oleh

keterbatasan tempat dan kurangnya intensitas pertemuan antar anggota squad UWU LURD. Hal ini disebabkan oleh kesibukan-kesibukan yang dialami setiap anggota. Sedangkan hambatan dalam in-game meliputi gangguan yang dipengaruhi oleh kualitas sinyal

5. Kelemahan dari saluran komunikasi secara online adalah suara yang kurang jelas dikarenakan tabrakan dengan efek suara game dan pengaruh dari sinyal yang digunakan, hal ini menyebabkan kurangnya kejelasan informasi yang disampaikan sehingga dapat menimbulkan mispersepsi dari anggota squad UWU LURD untuk merespon sebuah informasi. Dampak dari mispersepsi ini adalah pergerakan tim kacau dan tidak sinkron sehingga dapat menyebabkan blunder yang berujung pada kekalahan.

#### **SARAN**

Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian topik yang berkaitan dengan cakupan yang lebih luas dan mendalam

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Buku**

- Ahmadi, H. A. (2002). Psikologi sosial (Cetakan kedua). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- AW, Suranto. (2011). Komunikasi interpersonal. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- AW, Suranto. (2019). Perencanaan & evaluasi program komunikasi. Yogyakarta: Pena Pressindo.
- Baudrillard, J. (1988). The system of objects. *Art Monthly (Archive: 1976-2005)*, (115), 5
- Djaali, P. M. (2000). Ramly. Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan. Jakarta: PPs UNJ.
- Effendy, O. U. (2000). Ilmu Komunikasi Teori dan Filsafat Komunikasi Bandung, PT. Cipta Aditya Bakti.
- Effendy, O. U. (2007). Ilmu komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O. U. (2008). Dinamika komunikasi. Remaja Rosdakarya.
- Fisher, B. A. (1970). The process of decision modification in small discussion groups. *Journal of Communication*, 20(1), 51-64.
- Goldberg, A. A., Soemiati, K., & Jusuf, G. R. (1985). Komunikasi kelompok proses-proses diskusi dan penerapannya. Universitas Indonesia.
- Herring, S. C. (Ed.). (1996). Computer-mediated communication: Linguistic, social, and cross-cultural perspectives (Vol. 39). John Benjamins Publishing.
- Katadata (2023) “ Jumlah Pengguna Internet Global Tembus 5 Miliar Orang pada Oktober 2022. [databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/11/23/jumlah-pengguna-internet-global-tembus-5-miliar-orang-pada-oktober-2022](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/11/23/jumlah-pengguna-internet-global-tembus-5-miliar-orang-pada-oktober-2022). Diakses pada tanggal 20 Maret 2023
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (Eds.). (2009). *Encyclopedia of communication theory* (Vol. 1). Sage.
- McQuail, D. (2011). Teori komunikasi massa.
- Mc Quail, Dennis. 2000. *Mc Quail's Communication Theory* (4th edition). London: Sage Publications.
- McQuail, D., Golding, P., & De Bens, E. (Eds.). (2005). *Communication theory and research*. Sage.
- Miles, B. M & Huberman, A.M. (1992). Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru. Jakarta: Universitas Indonesia (UI Press).
- Moleong, J.L (2017). Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2008). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, A. (2002). Komunikasi Organisasi, (Jakarta: Bumi Aksara).
- Mulyana, D. (2007). Komunikasi suatu pengantar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Murtiningsih, S. (2021). Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital. UGM PRESS.
- Narwoko, D. J & Suyanto, Bagong,(2011). Edisi keempat, Sosiologi Teks Pengantar Dan Terapan. Jakarta: Perna Media Group.
- Nasrullah, R. (2014). Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia): Edisi Pertama. Jakarta: Kencana Media Group.
- Nurdin, A. (2014). Komunikasi kelompok dan organisasi.
- Nurudin, I. K. I. (2017). Populer. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pratama, B. N. (2021). Pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya (Doctoral



- dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya)..
- Rakhmat, J. (2008). Psikologi Komunikasi, cet. Ke-26,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Rakhmat, J. (2000). Psikologi Komunikasi, (Bandung : Remaja Rosyda Karya).
- Saputra, A. O. (2021). Pola Komunikasi Pemain Game Online Call Of Duty (COD) Di dalam Komunitas Clan FTR. J-SIKOM, 2(2).
- Sendjaja, Sasa D. (1994). Teori Komunikasi. (Jakarta : Universitas Terbuka).
- Setiadi, M. Elly dan Usman Kolip. 2011. Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya.
- Severin, Werner J. dan James W. Tankard. (2009). Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terpaan di Dalam Media Massa, Edisi Kelima. Jakarta: Kencana.
- Soekanto, S. (2010). Sosiologi Suatu Pengantar Cet. ke-43. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Surakhmad, W. (1994). Pengantar penelitian ilmiah dan dasar metode teknik. Bandung: Transito
- Trianto, Y. (2018). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERCAKAPAN TIM GAME ONLINE COUNTER STRIKE VIRTUAL COMMUNICATION PATTERNS IN CONVERSATION ONLINE COUNTER STRIKE GAME TEAMS. Jurnal Spektrum Komunikasi Vol, 6(1).
- Tubbs, S. L., & Moss, S. (2001). Human Communication: Konteks-konteks Komunikasi (Terjemahan). Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated Communication: Impersonal, Interpersonal and Hyperpersonal Interaction. Communication Research, 23(1),3-43.
- Wijaya, W. A. (2015). Peran media baru dalam membentuk opini publik pada politik di indonesia (studi kasus trending topic# savehajilulung di twitter) (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara)
- Wiryanto. (2005). Pengantar Ilmu Komunikasi, (Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia).