

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi dari satu orang ke orang lain, dengan tujuan menginformasikan dan mengubah sikap, pendapat atau perilaku orang tersebut. Penyampaian pesan dapat dilakukan secara lisan (langsung) atau melalui media (Onong Uchjana Effendy, 2002:9).

Komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Jika tidak ada komunikasi, kemungkinan besar akan sering terjadi kesalahpahaman saat menyampaikan dan menerima pesan atau informasi. Komunikasi seringkali menjadi kunci untuk menciptakan hubungan yang harmonis dalam membangun interaksi masyarakat. Melalui komunikasi, orang dapat menemukan jati dirinya dalam masyarakat.

Dalam berkomunikasi antara dua (2) orang atau lebih dibutuhkan sebuah komunikasi kelompok yang lebih mudah, lebih memahami pesan atau hal-hal yang ingin disampaikan.

Komunikasi kelompok adalah suatu studi tentang segala sesuatu yang terjadi pada saat individu-individu berinteraksi dalam kelompok kecil dan bukan deskripsi mengenai bagaimana seharusnya komunikasi terjadi, serta bukan pula sejumlah nasehat tentang cara-cara bagaimana yang harus ditempuh (Alvin A, 2006, p.6).

Begitu juga halnya dikatakan bahwa interaksi antara dua (2) orang dapat memicu perilaku dan reaksi manusia. Manusia juga bisa berinteraksi saat

mengakses jaringan internet, seperti jejaring sosial seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, Line, dan game online berupa Mobile Legend, PUBG Mobile, Clash Royale dan *Free Fire*.

Berbagai macam game online mulai bermunculan, dan game yang menggunakan koneksi internet disebut game online. Sekarang game online yang paling sering dimainkan dan menjadi kesukaan bagi para gamers yaitu salah satunya Mobile Legend yang merupakan media game online yang memiliki pengaruh besar terhadap pemikiran manusia. Dalam game ini, pemain dapat membuat daftar teman, mengobrol dengan teman secara online, melihat kemajuan dan pencapaian game.

Mobile Legend atau biasa disebut Bang-Bang adalah sebuah permainan RPG (Role Playing Game), yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal dengan top, middle dan bottom yang menghubungkan basis-basis. Dimasing-masing tim ada lima pemain, yang masing-masing mengendalikan seseorang yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah yang disebut minions, yang selalu membantu hero disebuah tim permainan dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan untuk melawan musuh dan menghancurkan menara lawan. Didalam satu tim bisa dimainkan oleh 5 orang pemain (Ika Qothrun Nada, 2019:03).

Di sisi lain para pemain game online dapat membentuk komunikasi kelompok mereka sendiri yang hanya dapat dimengerti bagi mereka. Maka dari itu sebuah komunikasi kelompok dalam main game perlu diperhatikan juga serta

meningkatkan kerja sama yang tinggi. Dan dapat mewujudkan kemenangan bagi tim dalam bermain game Mobile Legend.

Sebagian besar remaja sangat gemar bermain game online Mobile Legend ini, ketika di kampus, di rumah dan di perkumpulan bersama pun mereka selalu bermain game Mobile Legend. Maka dari itu penulis dan beberapa teman membentuk team Mobile Legend dengan nama Konco Easport. Kata konco sendiri diambil dari panggilan kami sehari-hari antara satu sama lain. Dalam permainan mobile legend ini dibutuhkan komunikasi setiap anggota untuk berbagi informasi dan saling mendengarkan satu sama lain. Dan juga ketika memainkan mobile legend tersebut ketika melihat musuh mereka akan menyuruh tim untuk memusnahkan musuh tersebut. Hal ini membuat penulis beranggapan bahwa bentuk pola yang dipakai oleh anggota konco easport ialah pola komunikasi kelompok.

Pola komunikasi menurut (Syaiful Bahri Djamarah, 2010) mengatakan bahwa, “Pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksudkan dapat dipahami”. Istilah pola komunikasi bisa disebut sebagai model tetapi artinya adalah sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan suatu tujuan. Pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur unsur yang dicakup beserta keberlangsungannya untuk memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis

Sehingga kriteria yang ditetapkan peneliti untuk sampel yang dipilih adalah mahasiswa dengan spesialisasi komunikasi, Karena masalah yang penulis temukan

dalam kelompok konco easport adalah masalah komunikasi yang terjadi antara anggota kelompok konco easport satu sama lain dalam game mobile legend terkadang kurang stabil, seperti terjadinya gangguan komunikasi antara anggota kelompok sehingga sering mengalami kekalahan dan presentasi untuk mendapat kemenangan sangat kecil dalam permainan mobile legend. Dengan adanya kesenjangan dari dari latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian bagaimana **“POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANGGOTA KELOMPOK KONCO EASPORT GAME MOBILE LEGEND “**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah ini: Bagaimana pola komunikasi kelompok dalam konco easport game mobile legend?

1.3 Tujuan

Penelitian Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni: Untuk memperoleh pengetahuan tetang pola komunikasi kelompok dalam konco easport.

1.4 Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dari penelitian secara teoritis yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti sendiri agar menjadi insan akademis yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Hasildari penelitian ini secara praktis yaitu:

1. Bagi Penulis

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar serjana dan sebagai sumber pengetahuan

2. Bagi Almamater

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk melengkapi kepustakaan serta sebagai bahan referensi berkaitan dengan peranan komunikasi kelompok dalam menjalin solidaritas pada komunikasi konco easport

3. Bagi Program Studi

Dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi terhadap mata kuliah komunikasi kelompok.

1.5 Kerangka Pemikiran

1.5.1 Kerang Pemikiran

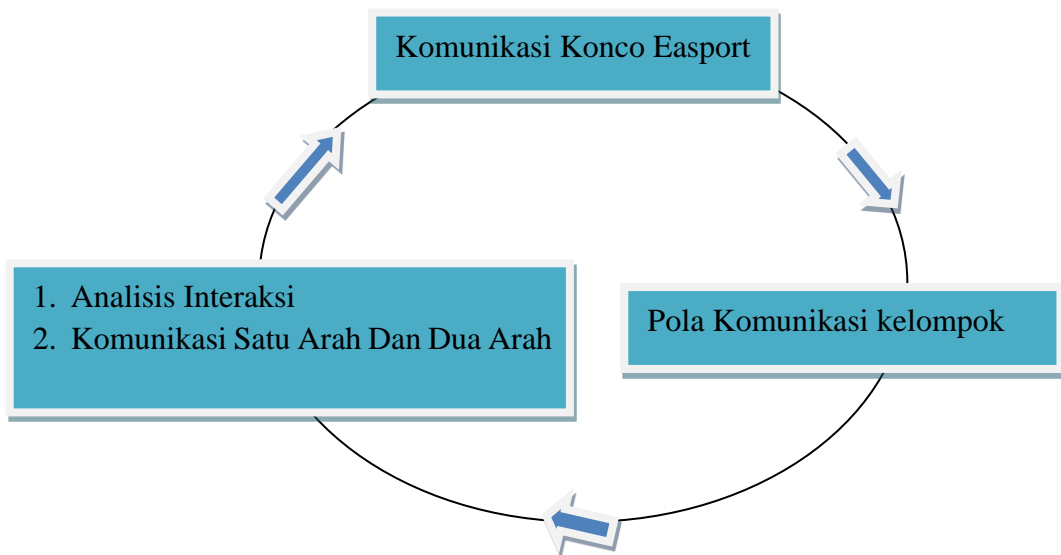
Kerangka pemikiran yakni penalaran yang dijabarkan guna memecahkan masalah dalam penelitian. Kerangka pemikiran ini pada dasarnya menjelaskan garis dasar pemikiran rasional dari pelaksanaan penelitian ini yakni: Pola Komunikasi kelompok yang digunakan oleh para anggota konco easport menggunakan pola komunikasi kelompok yakni Analisis Interaksi dan Komunikasi Satu Arah Dan Dua Arah yang digunakan pada permainan mobile legend.

Konco Easport memainkan mobile legend secara rutin untuk meningkatkan solidaritaspara anggota seperti penguasaan teknik-teknik permainan mobile legend, menjaga komunikasi antara para pemain maupun tujuan lainnya. Konco Easport

sudah sering melakukan pertandingan dengan beberapa team. Dalam beberapa pertandingan konco esport sering mendapatkan kemenangan dan juga mengalami kekalahan.

Oleh karena itu, konco esport sering melakukan pertandingan dengan team lain untuk mengetahui penyebab dari kekalahan yang didapatkan. Oleh karena itu, komunikasi sangat dibutuhkan dalam proses latihan rutin.

Gambar 1.1



(Sumber : olahan data peneliti,2022)

1.6 Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Arikunto, Suharsimi, 2006: 65). Asumsi merupakan titik tolak dalam sebuah pemikiran yang kebenarannya dapat diterima secara umum, serta dapat berfungsi sebagai dasar atau obyek dari masalah yakni pola komunikasi kelompok yang digunakan oleh anggota kelompok konco easport dalam permainan mobile legend.

1.7 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban terhadap pertanyaan penelitian/masalah atau kesimpulan sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan, dengan kata lain suatu pendapat yang digunakan untuk mengetahui kenyataan yang sebenarnya dari suatu hal yang belum terbuka kebenarannya.

Adapun hipotesis dijadikan sebagai pegangan penulis dalam penelitian ini yaitu pola komunikasi kelompok konco easport dalam permainan mobile legend dipengaruhi oleh pola komunikasi yaitu Analisis Interaksi dan komunikasi satu arah dan dua Arah