

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Konteks penelitian

Perkembangan dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan pergeseran fungsi permainan digital dari sekadar hiburan menjadi bagian dari budaya komunikasi digital, khususnya di kalangan mahasiswa. E-sport kini tidak hanya dipahami sebagai aktivitas bermain game, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang melibatkan kerja sama tim, koordinasi strategi, serta komunikasi yang intens dan berkelanjutan. Salah satu game e-sport yang populer di lingkungan mahasiswa adalah *Mobile Legends*, sebuah permainan kompetitif berbasis tim yang menuntut pengambilan keputusan cepat, pembagian peran yang jelas, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif di bawah tekanan pertandingan. Para pemain, terutama pertandingan game online seperti BEM unisal Esports 2025, telah menciptakan komunitas yang kompleks dengan interaksi simbolis yang saling memengaruhi dan mengarah kerjasama tim untuk meraih kemenangan dalam kompetisi.

Dalam konteks tim e-sport, komunikasi kelompok memegang peranan penting dalam menentukan performa dan keberhasilan tim. Proses komunikasi berfungsi sebagai sarana pengambilan keputusan cepat, koordinasi strategi, pembagian peran (*role*), hingga penyelesaian konflik yang muncul selama permainan.

Pada permainan *Mobile Legends*, komunikasi tidak hanya berlangsung secara verbal melalui *voice chat* atau diskusi langsung, tetapi juga secara nonverbal dan simbolik, seperti penggunaan gestur dalam game, sinyal peta (*map signal*), serta istilah-istilah khusus yang dipahami bersama oleh anggota tim. Pola komunikasi ini membentuk dinamika kelompok yang khas dan menarik untuk dikaji dalam perspektif ilmu komunikasi esport di BEMCUP2025 universitas Sali al-aitaam. Secara akademik, penelitian ini menjadi relevan karena subjek yang dikaji merupakan mahasiswa Program

Studi Ilmu Komunikasi. Universitas Sali Al-Aitaam yang tergabung dalam tim *Mobile Legends*.

Para mahasiswa tersebut tidak hanya memiliki latar belakang keilmuan komunikasi, tetapi juga aktif dalam organisasi kemahasiswaan, khususnya BEM Sport. Kondisi ini membuka peluang untuk mengkaji apakah pemahaman teoritis mengenai komunikasi kelompok, yang diperoleh melalui perkuliahan, turut memengaruhi praktik komunikasi mereka dalam situasi permainan yang kompetitif dan dinamis di BEM 2025 Mobile legend tetapi hal yang menarik dalam penelitian bahwa ini menyimpulkan meskipun terdapat kebisingan dalam permainan, komunikasi antara pemain dalam satu individu grup sangat efektif, dengan para pemain lebih banyak menggunakan fitur dan simbol obrolan selama bermain untuk komunikasi yang efisien. Fenomena ini semakin menarik ketika dikaitkan dengan kegiatan BEM Sport tahun 2025, yang menjadi wadah kompetisi resmi di lingkungan kampus. Kegiatan tersebut menuntut performa tim secara optimal serta menghadirkan tekanan kompetitif dan emosional yang tinggi. Dalam situasi ini, muncul potensi perbedaan gaya komunikasi antar anggota tim, hambatan komunikasi saat pertandingan berlangsung, hingga konflik peran dan miskomunikasi strategi yang dapat memengaruhi hasil permainan. Namun, sejauh ini, pola komunikasi kelompok yang terbentuk dalam tim e-sport mahasiswa tersebut belum diketahui secara mendalam.

Setiap pemain dalam BEM esports 2025 memiliki peran yang berbeda dalam bermain seperti tank, jungler, marksman, mage, dan support yang memicu adanya koordinasi dan komunikasi sangat efektif. Tanpa pola komunikasi yang baik, **teori kasus interaksionisme simbolik** untuk menggambarkan pandangan individu dalam tim, perubahan identitas ketika menjadi pemain profesional, serta pengaruh lingkungan terhadap sikap dan perilaku pemain. Permasalahan lain yang menguatkan urgensi penelitian ini adalah minimnya kajian komunikasi yang secara spesifik menyoroti tim e-sport mahasiswa dalam konteks organisasi kampus. Sebagian besar penelitian terdahulu mengenai e-sport dan game digital cenderung berfokus

pada aspek psikologis pemain, tingkat kecanduan game, serta dampak negatif permainan digital terhadap individu. Penelitian seperti yang dilakukan oleh misalnya, lebih menekankan pada perilaku adiktif dan implikasi psikologis dari aktivitas bermain game. Sementara itu, kajian yang membahas e-sport sebagai ruang komunikasi kelompok, khususnya dalam konteks mahasiswa dan kegiatan organisasi kampus, masih relatif terbatas.

Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam BEM 2025, Kesenjangan penelitian (*research gap*) inilah yang menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini. Kajian mengenai pola komunikasi kelompok dalam tim e-sport mahasiswa diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan studi komunikasi kelompok, sekaligus memberikan gambaran empiris mengenai praktik komunikasi dalam konteks e-sport kampus. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi BEM serta program studi dalam melakukan pembinaan dan pengembangan tim e-sport mahasiswa ke depannya kerja sama tim Angkatan 22 ilkom yang akan berkompetisi bahkan dapat menimbulkan konflik atau kekalahan dalam permainan. Pola komunikasi yang terbentuk bisa berupa komunikasi verbal melalui voice chat, pesan teks, maupun nonverbal seperti penggunaan fitur ping, sinyal, atau gerakan karakter dalam permainan. Walaupun beberapa hasil wawancara di BEMCUP2025 esports ada banyak yang kalah saat bermain menghadapi pesaing lain tetapi inti dari studi kasus mobile legend juga mengungkapkan kemungkinan untuk mentransfer keterampilan cara pola komunikasi pemain yang diperoleh dari Kerjasama tim, Angkatan 22 ilkom.

Melalui penelitian ini memerlukan referensi dari jurnal nasional dan internasional seperti keterampilan, kepemimpinan, dan komunikasi ke dalam konteks dunia media sosial. tingkat Akibat dari lingkungan virtual dalam Konsep “Studi Kasus Pada Komunitas Pemain di Universitas Sali Al-aitaam” mengetahui hasil data-data di lingkungan kampus dalam membentuk pola komunikasi dan Kerjasama tim para pemain Mobile

Legends yang tergabung dalam komunitas BEM 2025 lebih banyak menggunakan wawancara dilakukan di lingkungan kampus Al-aitaam.

Dengan kesimpulan, Berdasarkan uraian tersebut, fokus penelitian ini diarahkan pada pola komunikasi kelompok ilkom dalam Tim *Mobile Legends* Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam pada kegiatan BEM Sport tahun 2025. Dari sumber jurnal tersebut telah menghasilkan sebuah karya penelitian termasuk dalam dunia hiburan dan permainan **Mobile Legends** yang populer di berbagai kalangan, khususnya anak muda dan mahasiswa remaja 2025. *Game* ini sudah ada sejak 14 juli 2016 dan masih dimainkan sejak sekarang menjadi wadah interaksi sosial dan pembentukan komunitas tim dalam lingkungan virtual.

Di era digital sekarang kebanyakan anak-anak sampai remaja selalu saja bermain games online(moba). Salah satu alasan mengapa game mobile legend ini yang paling populer dan sedang ramai diperbincangkan di komunitas masyarakat umum, terutama di kampus Al-aitaam, adalah mudah dimainkan oleh berbagai anak-anak dan dewasa, terutama berkat aksesibilitasnya (bisa dimainkan di ponsel dengan spesifikasi rendah dan gratis) *gameplay* yang cepat dan sederhana, serta kemampuan untuk dimainkan Bersama teman atau “mabar” . Tujuan penelitian juga adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk pola komunikasi kelompok Angkatan 22 ilkom tim e-sports di game Mobile Legends. Penelitian ini melakukan metode dan Teknik wawancara sebagai cara untuk mengetahui bahwa game MOBA bukan hanya pengaruh buruk bagi interaksi sosial melainkan Gimana game ini dalam BEM 2025 mengatur komunikasi biar komunikasi yang bagus dan tingkat Kerjasama yang efektif menggunakan penelitian metode kualitatif yang deskriptif dengan sumber studi kasus Setiap hasil wawancara yang diperoleh secara kontak fisik **bagaimana tim ilkom e-sport di Mobile Legends berkomunikasi saat berkompetisi game menggunakan simbol** dalam role shotcaller, support, coach, dan jungler. Penelitian kualitatif dibutuhkan semacam strategi pola komunikasi yang memanipulasi situasi. Dalam fenomena pengembangan keterampilan

komunikasi lunak melalui game Mobile Legends, tim ilkom esport mobile legend di kampus yang berfokus pada kerjasama dan interaksi strategis mahasiswa, yaitu game kolaboratif memfasilitasi peningkatan kompetensi komunikasi essensial meskipun dampak komunikasi saat kondisi tertekan (*war, split push, defense, last hit moment*) yang membuat pemain kalah dalam bercompetisi. penelitian hasil karya skripsi dilakukan di universitas Sali al-aitaam dalam mengetahui sifat dan pengaruh asli dari game meskipun hasil dari wawancara dan observasi dari tim ilkom ada sedikit keberhasilan namun hasil skripsi bisa jadi cara buat lulus penelitian ilmiah studi kasus universitas Sali Al-aitaam.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan Konteks Penelitian di atas penelitian ini berfokus pada pola komunikasi kelompok yang terbentuk dalam Tim Mobile Legends Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam selama kegiatan BEM Sport 2025, yang dianalisis melalui interaksi komunikasi, hirarki komunikasi, jaringan komunikasi, serta konsep "fantasi" yang terbentuk dalam tim sebagaimana yang diungkapkan oleh Ernest Bormann. Interaksi berorientasi sosioemosional dan berorientasi tugas dalam tim Mobile Legend Prodi Ilmu komunikasi. Inetraksi berorientasi emosional meliputi dukungan, emosi, dan konflik. Interaksi berorientasi tugas, meliputi strategi, instruksi, dan koordinasi permainan. Hirarki komunikasi meliputi komunikasi satu arah dan dua arah. Jaringan komunikasi meliputi pola jaringan komunikasi yang di lakukan di dalam tim. Konsep "fantasi" meliputi, tema fantasi, rantai fantasi, tipe fantasi, dan visi retorik.

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana interaksi, hirarki, dan jaringan komunikasi Tim Mobile Legends Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam pada kegiatan BEM Sport 2025?

2. Bagaimana konsep "fantasi" Tim Mobile Legends Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam pada kegiatan BEM Sport 2025?
3. Mengapa Mobile Legends berhasil menjadi salah satu esports paling populer di kampus Sali Al-Aitaam?

1.4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. mengetahui analisis interaksi sosial di Tim Mobile Legends Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam pada kegiatan BEM Sport 2025.
2. Untuk mengetahui Hirarki dan Jaringan Komunikasi Tim Mobile Legends Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam pada kegiatan BEM Sport 2025.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat komunikasi kelompok dalam Tim Mobile Legends Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam pada kegiatan BEM Esport 2025.

1.5. **Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini dibagi kepada dua, kegunaan secara teoritis dan secara praktis:

1.5.1. **Kegunaan Teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan pengetahuan ilmiah di bidang Ilmu komunikasi khususnya yang berhubungan dengan pola komunikasi kelompok menggunakan teori komunikasi konvergensi simbolik, penemuan informasi tentang pola komunikasi kelompok pada tim permainan Mobile Legend ini diharapkan memiliki makna yang penting bagi bidang program studi Ilmu Komunikasi, disamping itu hasil penelitian ini dapat dijadikan titik tolak untuk penelitian baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang lain, dengan cara demikian secara berangsur-angsur khazanah keilmuan berupa informasi yang sistematis mengenai komunikasi kelompok tim permainan Mobile Legend dapat

dijadikan bahan untuk merumuskan teori dan model penelitian di bidang yang relevan.

1.5.2. **Kegunaan Praktis**

1. Dalam hal praksis, penelitian ini diharapkan menjadi krtitik sekaligus menjadi masukan bagi Tim Mobile Legend Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam mengenai komunikasi di dalam kelompok ketika bermain. Lebih jauh penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi sehingga apa yang dihasilkan dari penelitian ini bisa menjadi rujukan dalam mengembangkan materi atau komunikasi kelompok dalam bidang lainnya.

1.6. **Setting penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Sali Al-Aitaam yang beralamat di Jl. Aceng, Ciganitri, Cipagalo, Bojongsoang, Kab. Bandung. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaian objek penelitian dengan fokus kajian, yaitu pola komunikasi kelompok yang digunakan oleh Tim Mobile Legends Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam pada saat kegiatan BEM Sport 2025. Tim Mobile Legend Prodi Ilmu Komunikasi dipilih karena dalam tim tersebut beranggotakan mahasiswa Ilmu Komunikasi, secara disiplin ilmu mahasiswa komunikasi mempelajari komunikasi lebih dalam dan luas, sehingga menarik untuk diamati pola komunikasi yang diterapkan di dalam tim Mobile Legend.

Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus, maka waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada saat kegiatan BEM Sport 2025, yang berlangsung pada 8 hingga 2025. Rentang waktu tersebut mencakup tahap persiapan penelitian, pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta tahap analisis data. Penentuan waktu penelitian ini bertujuan agar peneliti dapat memperoleh data yang mendalam dan aktual mengenai pola komunikasi kelompok Tim Mobile Legends Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-Aitaam.

