

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Review Penelitian Sejenis*

Penelitian terdahulu merupakan suatu bagian penting dalam sebuah penelitian, terutama sebagai alat untuk memperoleh data pendukung yang digunakan untuk memperkuat penelitian. Penelitian sejenis terdahulu yaitu penelitian silam yang telah dilakukan sebelumnya oleh para peneliti, juga memiliki keterkaitan tema, objek, maupun fokus analisis dengan penelitian yang sedang dilakukan. penting untuk mengetahui letak penelitian dalam ilmu pengetahuan, mengetahui pendekatan dan teori yang sudah digunakan serta menemukan hal-hal yang banyak dibahas. Dengan demikian, penelitian sebelumnya membantu dalam membangun konsep dan cara kerja penelitian yang sedang dilakukan.

Penelitian dibawah ini menjadi rujukan penting untuk merencanakan posisi penelitian ini dalam Studi Ilmu Komunikasi khususnya di pertandingan BEM Esport 2025 dan menghindari duplikasi kajian serta untuk memperkuat landasan teoritis BEMcup 2025 yang digunakan. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian terdahulu:

1) Pola Komunikasi Pemain *Game Online* Mobile Legends Bang Bang dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) di Banyuasin

Penelitian ini berjudul Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang Dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) Di Banyuasin. Pola komunikasi merupakan proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautan unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Komunikasi adalah salah satu bagian dari hubungan antara manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari dan pengertian ini jelas bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seseorang menyatakan kepada orang lain, jadi yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia.

Seperti halnya yang terjadi pada pemain dengan pemain lainya dalam game online mobile legends untuk membentuk kekompakan. Dari judul diatas terdapat rumusan masalah yaitu, bagaimana pola komunikasi pemain game online mobile legends bang bang dalam membentuk kekompakan tim yang baik?. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dan dokumentasi dengan pemain game online mobile legends bang bang. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teori George Herbert mead. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi pemain game online mobile legends bang bang dalam membentuk kekompakan tim (MLBB) di Banyuasin. Ditunjukan dengan beragam pola dan interaksi dari pemain game online diantaranya pola komunikasi primer dan pola komunikasi sirkul.

2) Komunikasi Antar Gamers Pada Kelompok Game Online Mobile Legends:Bang Bang (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Mobile Legends WWE Squad)

Penelitian ini meneliti dan membahas tentang komunikasi yang ada didalam game online mobile legends. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi kelompok didalam game online mobile legends bang bang dapat berjalan dengan baik dan saling menimbulkan umpan baik yang baik antar sesama playe. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Peneliti menggunakan metode wawancara dengan lima informan pemain mobile legends bang bang. Peneliti menggunakan teori Laswell yang memuat beberapa unsur yakni siapa, mengatakan apa, melalui media mana, kepada siapa, dan efeknya bagaimana. WWE Company dapat berkomunikasi secara online dengan para anggotanya dengan fasilitas yang telah disediakan oleh development mobile legends bang bang yaitu fitur chatting dan voice note. Sehingga WWE Company dapat melakukan komunikasi secara online tanpa harus bertemu secara langsung.

Berkat game online mobile legends WWE Company bisa membentuk komunitas dan bisa mengenal satu sama lain di dunia nyata. Dan hasil dari penelitian ini adalah dalam komunikasi antar gamers dalam suatu kelompok menimbulkan komunikasi yang sangat baik antar sesama playernya meskipun di dalamnya terdapat noise yang terjadi di dalam game tersebut. Para informan lebih dominan menggunakan fitur chat serta simbol-simbol pada fitur mobile legends bang bang karena lebih efektif ketika di dalam pertarungan. Setelah permainan berakhir informan berkomunikasi menggunakan fitur voice chat guna berdiskusi hasil pertandingan dan kendala-kendala yang terjadi di dalam pertandingan yang sudah dimainkan. WWE Company bukan sekedar kelompok untuk bermain game online. WWE Company sudah menjadi wadah para informan untuk bertukar cerita tentang kehidupan pribadi. Berawal dari permainan online dan hanya berkomunikasi melalui game online para informan membentuk sebuah komunitas untuk menjadikan sebuah wadah dalam permainan mobile legends bang bang. Alhasil terbentuklah beberapa player profesional tersebut.

3) Pola komunikasi kelompok Squad Uwu Lurd pada permainan Mobile Legends : bang bang

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



tabel 1 review penelitian sejenis

No.	Penelitian Terdahulu	Tahun dan waktu penelitian	Hasil Penelitian	Tujuan penelitian	Metode penelitian	Perbedaan dan kesamaan Penelitian
1.	Idhom, A. M. N., Hasmawati, F., & Hamandia, M. R. Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) di Banyuasin. <i>Pubmedia Social Sciences and Humanities</i> , 1(4), 18.	2024	Pada hasil penelitian ini peneliti akan memaparkan berbagai data yang telah didapatkan selama peneliti berada dilapangan. Penelitian mengenai pola komunikasi pemain game onlinemobile legends bang bang dalam membentuk kekompakan dalam tim (mlbb) dibanyuasin untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi pemain game onlinemobile legends dalam membentuk sebuah kekompakan tim.	Tujuan peneliti dalam penelitian terdahulu Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pola komunikasi yang digunakan oleh pemain Mobile Legends: Bang Bang dalam membentuk dan menjaga kekompakan tim di Banyuasin.	Penelitian ini adalah jenis penelitian deskritif kualitatif yaitu berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa	Penelitian ini adalah jenis penelitian deskritif kualitatif yaitu berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa



yang sudah diteliti. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk member gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, videotape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan

yang sudah diteliti.

					dokumen lainnya (Lexy j moleong, 2014: 11).	
2.	Firdaus, Alifian Muhammad Rahmawan, and Nur Maghfirah Aesthetika. "Communication Between Gamers in the Mobile Legends Bang Bang Online Game Group (Qualitative Descriptive Study of the WWE Company Mobile Legends Online Game Community) Komunikasi Antar Gamers Pada Kelompok Game Online Mobile Legends Bang Bang (Studi	2023	Penelitian ini menunjukkan data-data soal perasaan serta suasana hati dari para gamers biasanya dengan cara berperilaku secara agresif. Emosi serta perasaan frustrasi diakibatkan kalah dalam permainan tersebut, pemain akan bertindak curang, teman satu tim yang tak bisa bekerjasama dengan baik menyebabkan emosi pemain keluar selanjutnya hal itu yang menyebabkan pemain menggunakan kata-kata kasar ataupun kotor yang diucapkan melalui Voice Chat yang ditujukan terhadap pemain lainya dalam bentuk komunikasi transaksional	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana proses komunikasi kelompok antar gamers dalam komunitas game online Mobile Legends: Bang Bang (WWE Company) berlangsung sehingga tercipta komunikasi yang efektif dan	Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang menggunakan metode penelitian Analisis Komunikasi Kelompok dengna peneliti melakukan studi kasus di Lokasi basecamp WWE	Penelitian ini sama dengan yang penelitian Banyuasin menggunakan metode deskriptif dimana penelitian Analisis Komunikasi Kelompok. Teknik dalam memperoleh informan, yaitu key person. Key person digunakan

	Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Mobile Legends WWE Company)." <i>Indonesian Journal of Cultural and Community Development</i>			umpan balik yang baik antar anggota kelompok	Company yang bertempat di Kopikimi, Puri indah Cemengkalang, Sidoarjo	ketika peneliti sudah atau telah memahami informasi sejak awal terkait objek penelitian dan informan penelitian, jadi peneliti sudah dapat menentukan langsung sejak awal siapa dan dimana harus menemukan informan.
3.	Wardana, E. B. T., & Laksana, N. Y. Pola	2025	Penelitian membahas mengenai bahwa squad UWU LURD juga menggunakan pola komunikasi spiral. Pola	Menganalisis bagaimana pola	Penelitian ini merupakan	Perbedaan penelitian ini

	komunikasi kelompok Squad Uwu Lurd pada permainan Mobile Legends: bang bang		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.	komunikasi kelompok yang digunakan oleh Squad UWU Lurd dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang untuk membentuk strategi permainan, serta mengidentifikasi hambatan-hambatan komunikasi yang mereka hadapi.	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	menganalisis pola komunikasi kelompok yang digunakan oleh Squad UWU Lurd pendekatan partisipatif. Peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan permainan game Mobile Legends Bang Bang dan berpartisipasi dalam interaksi komunikasi yang terbentuk
--	---	--	--	--	---	--

					dan pendekatan ini kemudian didapatkan data secara langsung dan baru berupa pengelompokan suatu gejala atau gambaran serta fakta tertentu.	
4.	Alfarizi, Rachel, and Miftahul Rozaq. "Interactive Communication Among Mobile Legends Players in Responding to Cyberbullying: A Phenomenological Study: Komunikasi Interaktif para Player Mobile Legends dalam	2025	Penelitian interactive communication among Mobile legend player in Responding to Cyberbullying membahas Cyberbullying dalam game Mobile Legends tidak hanya menjadi pengalaman personal, tetapi juga membentuk budaya interaksi dalam komunitas gamer. Tindakan seperti hinaan, pengucilan, hingga ejekan verbal menjadi bagian dari dinamika komunikasi yang dapat merusak relasi tim dan pengalaman bermain. menggunakan penelitian Fenomologi menggali pengalaman subjektif para pemain yang pernah menjadi korban atau menyaksikan tindakan cyberbullying. Empat informan,	Mengeksplorasi dan menganalisis bentuk-bentuk komunikasi interaktif yang dilakukan pemain Mobile Legends dalam merespons tindakan cyberbullying	Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif karena penelitian bertujuan untuk menganalisis komunikasi	Penelitian ini menggunakan deskriptif same dengan yang Mengidentifikasi bentuk cyberbullying yang muncul dalam permainan Mobile Legends dengan peneliti Memahami

	Merespons Tindakan Cyberbullying." <i>Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi</i>		yaitu M. Zidan Kipson, Reyhan Bielfaza, Dody Nofrizal Hafidz, dan Akbar Virgiansah, merupakan pemain yang mengaku pernah mengalami secara langsung tindakan cyberbullying, seperti hinaan, provokasi, ujaran kasar, dan pengucilan saat bermain. Dua informan lain, yakni Dimas Akhmad Fahmi dan Muhammad Revanza Rasyiha, tidak pernah menjadi korban secara langsung, tetapi pernah menyaksikan tindakan cyberbullying dalam bentuk ujaran rasis, hinaan verbal, dan konflik antarpemain yang berdampak pada kenyamanan permainan. Sementara itu, Zidan Fajar Sidiq adalah informan yang mengaku pernah menjadi pelaku cyberbullying secara tidak sadar, ketika ia mengkritik pemain lain dengan kata-kata kasar karena terpancing emosi dalam suasana kompetitif. Terakhir, Maulana Syafiq menjadi satu-satunya informan yang tidak pernah terlibat dalam tindakan cyberbullying, baik sebagai pelaku, korban, maupun saksi.	yang terjadi selama permainan berlangsung. Penelitian ini juga bertujuan memahami pengalaman para pemain ketika menghadapi cyberbullying serta faktor-faktor yang memengaruhi cara mereka merespons perilaku tersebut.	interaktif para player mobile legend dalam merespon tindakan cyberbullying. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengeksplorasi makna yang terkandung di balik komunikasi interaksi para pemain saat mereka merespons perlakuan yang dianggap sebagai bentuk	berbagai respons pemain terhadap cyberbullying, seperti diam, membalas, atau menjadi penengah
--	--	--	--	--	--	--

					perundungan digital, baik secara verbal maupun simbolik dalam lingkungan permainan daring.	
5.	Fenata, V. B., Ayodya, B. P., & Danadharta, I. (2025). POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL KOMENTATOR MOBILE LEGENDS PADA LIVE CHAT YOUTUBE MPL INDONESIA. <i>RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi</i> (e-ISSN:	2025	Penelitian ini membahas mendaalam soal konteks komunikasi interpersonal, keterbukaan merupakan prinsip dasar yang merujuk pada kejujuran dalam penyampaian pesan dan transparansi dalam mengekspresikan opini. Keterbukaan memungkinkan terjadinya hubungan yang jujur, autentik, dan saling mempercayai antara komunikator dan komunikan. Dalam siaran MPLIndonesia, keterbukaan tercermin secara jelas melalui keberanian komentator dalam mengutarakan pendapat secara objektif dan apa adanya, termasuk ketika mengkritik strategi atau performa tim yang memiliki popularitas tinggi. Komentator tidak segan untuk mengomentari	Tujuan penelitian ini menggali dan memahami secara mendalam pola komunikasi interpersonal komentator pada siaran langsung MPL Indonesia di YouTube.	Metode penelitian ini adalah penelitian Deskriptif kualitatif dengan para komentator MPL Indonesia yang aktif dalam siaran resmi pertandingan Mobile Legends. Pemilihan subjek	.penelitian in memilik metode deskriptif dengan Kasus komunikasi interpersonal komentator dalam siaran langsung Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia di

	2807-6818), 5(04), 426-435		kesalahan teknis, kekeliruan strategi, atau keputusan yang kurang tepat dari tim manapun, termasuk tim-tim besar seperti RRQ, Onic, atau Evos. Hal ini menunjukkan adanya komitmen terhadap integritas informasi yang disampaikan, sekaligus menjaga kredibilitas mereka sebagai penyiar profesional. Keterbukaan ini juga membantu penonton memahami dinamika pertandingan secara realistis, serta mengurangi potensi bias naratif dalam siaran.		didasarkan pada keterlibatan aktif mereka dalam penyampaian informasi pertandingan dan interaksi dengan audiens.	platform YouTube, khususnya pada interaksi yang terjadi melalui live chat.
--	-------------------------------	--	---	--	--	---

2.2. Pola Komunikasi

2.2.1. Pengertian pola Komunikasi

Pola komunikasi dapat diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud tepat dipahami (Djamrah, 2004: 1).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi kelompok adalah bagaimana menerima informasi dari seluruh bagian kelompok dan bagaimana menerima informasi dari seluruh bagian kelompok. Pengertian pola disini adalah saluran yang digunakan untuk meneruskan pesan dari satu orang ke orang lain. Peranan individu dalam kelompok ditentukan oleh hubungan antara satu individu dengan individu lainnya. Hubungan ini ditentukan oleh pola hubungan interaksi individu dengan arus informasi dan jaringan komunikasi.

Johnson & Johnson (2012, 133) menjelaskan bahwa untuk memahami komunikasi kelompok, harus dibahas dua faktor: pola komunikasi dan faktor faktor yang mempengaruhi keefektifan komunikasi. Komunikasi dapat lebih baik dipahami sebagai suatu pola interaksi antar anggota daripada sebagai suatu rangkaian keterampilan khusus. Ada tiga pendekatan untuk menguji pola komunikasi: analisis interaksi, hirarki komunikasi satu arah dengan komunikasi dua arah, dan jaringan komunikasi. Pengaruh keefektifan komunikasi termasuk perbandingan konteks kerja sama dengan persaingan, norma-norma kelompok, tantangan fisik, susunan tempat duduk, dan humor.

Menurut Johnson & Johnson, dalam Derry (2005: 57), komunikasi kelompok dapat lebih bisa dipahami sebagai suatu pola interaksi daripada sebagai suatu rangkaian keterampilan khusus. Ada tiga pendekatan untuk mengkaji pola komunikasi kelompok:

1) Analisis Interaksi

Kelompok yang efektif harus mampu menjaga keseimbangan antara tugas dan kegiatan emosional, serta mengembangkan suatu sistem pengamatan yang dikenal sebagai analisis interaksi untuk menganalisis interaksi antar anggota kelompok. Pertama, banyaknya dan lamanya sebuah komunikasi. Kedua, pada siapa kita berkomunikasi. Ketiga, memperhatikan siapa yang menggerakkan siapa dan dengan cara apa. Umumnya, anggota highauthority (atasan) akan lebih mengontrol anggota lowauthority (bawahan).

2) Hierarki Komunikasi

Hierarki dalam komunikasi tim Ilkom Mobile Legends terlihat melalui pembagian peran seperti kapten tim, shot caller, dan pemain. Komunikasi ke bawah terjadi ketika kapten memberikan instruksi strategi kepada anggota tim. Komunikasi ke atas muncul ketika anggota memberikan laporan situasi permainan, saran, atau evaluasi kepada kapten. Komunikasi horizontal berlangsung antar pemain yang memiliki kedudukan setara untuk melakukan koordinasi selama pertandingan.

Hierarki komunikasi mengacu pada pola penyampaian informasi yang mengikuti struktur atau tingkatan dalam suatu organisasi. Hierarki ini menentukan arah aliran komunikasi dan hubungan antara individu yang memiliki posisi berbeda. Secara umum, hierarki komunikasi adalah:

a. Komunikasi ke Bawah (Downward Communication)

Komunikasi ke bawah adalah penyampaian informasi dari pihak yang memiliki otoritas lebih tinggi kepada pihak yang berada pada tingkat yang lebih rendah. Informasi yang disampaikan biasanya berupa instruksi kerja, kebijakan organisasi, arahan, maupun evaluasi kinerja.

b. Komunikasi ke Atas (Upward Communication)

Komunikasi ke atas merupakan aliran informasi dari bawahan kepada atasan. Bentuk komunikasi ini dapat berupa laporan pekerjaan, usulan, saran, keluhan, maupun umpan balik terhadap kebijakan organisasi.

c. Komunikasi Horizontal

Komunikasi horizontal terjadi antara individu atau unit yang memiliki tingkat kedudukan yang relatif sama. Tujuannya adalah untuk meningkatkan koordinasi, kolaborasi, dan pertukaran informasi dalam menyelesaikan tugas bersama.

d. Komunikasi Diagonal

Komunikasi diagonal berlangsung antara individu yang berada pada tingkat hierarki berbeda dan berasal dari unit atau departemen yang berbeda. Bentuk komunikasi ini sering digunakan untuk mempercepat koordinasi dan pengambilan keputusan dalam organisasi modern.

Hierarki komunikasi yang berjalan dengan baik akan mendukung efektivitas organisasi melalui distribusi informasi yang jelas, pengurangan kesalahpahaman, dan peningkatan koordinasi kerja.

Dalam perspektif konvergensi simbolik, hierarki komunikasi berperan sebagai media penyebaran tema fantasi yang dapat diterima oleh seluruh anggota tim. Ketika kapten atau pemain menyampaikan cerita, motivasi, atau strategi yang mendapat respons positif dari anggota lain, maka terbentuklah rantai fantasi (*fantasy chain*). Rantai fantasi ini memperkuat rasa kebersamaan dan meningkatkan koordinasi kelompok dalam mencapai tujuan bersama.

- Hirarki Komunikasi Satu Arah Dan Dua Arah

Komunikasi satu arah atau *one way communication*, memiliki ciri ketua kelompok memberi perintah kepada anggota kelompok. Bersifat pasif dan keefektifan komunikasi ditentukan oleh bagaimana pesan tersebut dibuat dan disampaikan. Sedangkan dalam komunikasi dua arah atau *two way communication*, adanya proses timbal balik dimana setiap anggota dapat menyampaikan pesan dan menjelaskan pesan kepada anggota lain.

3) Jaringan Komunikasi

Jaringan komunikasi adalah langkah-langkah dalam menentukan siapa yang dapat berkomunikasi dan bagaimana komunikasi itu dilakukan (secara langsung ataupun melalui anggota lain) sehingga dapat diterima antar anggota dalam

kelompok dan organisasi. pola hubungan komunikasi yang terbentuk di antara anggota suatu kelompok atau organisasi, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori pola komunikasi kelompok yang didalam teori ini juga terdapat 3 point yang penting yaitu analisis interaksi dimana didalam penelitian ini akan menganalisis cara player-player dari tim Ilkom saling berinteraksi, yang kedua hirarki komunikasi satu arah atau dua arah dimana para player-player dari anggota tersebut akan menggunakan komunikasi satu arah atau dua arah, dan yang terakhir jaringan komunikasi dimana peneliti akan meneliti dan mengamati bagaimana jaringan komunikasi yang terjadi didalam tim Ilkom bandung dan dengan siapa saja player-player berinteraksi dengan selain satu squad.

Penelitian jaringan komunikasi menunjukkan bagaimana informasi mengalir dari satu individu ke individu lainnya. Beberapa bentuk jaringan komunikasi yang umum digunakan antara lain:

a. Jaringan Roda (Wheel Network)

Dalam jaringan roda, seluruh informasi terpusat pada satu individu yang berperan sebagai pusat komunikasi. Anggota lain hanya berkomunikasi melalui pusat tersebut. Pola ini efektif untuk pengambilan keputusan yang cepat, tetapi dapat menyebabkan ketergantungan pada satu pihak.

b. Jaringan Rantai (Chain Network)

Jaringan rantai menggambarkan aliran komunikasi yang berlangsung secara berurutan sesuai dengan struktur organisasi. Setiap anggota hanya berkomunikasi dengan anggota yang berada di atas atau di bawahnya.

c. Jaringan Lingkaran (Circle Network)

Pada jaringan lingkaran, setiap anggota dapat berkomunikasi dengan anggota yang berada di sebelahnya sehingga membentuk pola melingkar. Pola ini memberikan kesempatan partisipasi yang lebih merata dibandingkan jaringan rantai.

d. Jaringan Semua Saluran (All-Channel Network)

Jaringan semua saluran memungkinkan setiap anggota berkomunikasi secara langsung dengan seluruh anggota lainnya. Pola ini mendukung keterbukaan informasi, partisipasi tinggi, dan kerja sama kelompok yang lebih baik.

Jaringan komunikasi memiliki peran penting dalam menentukan kecepatan penyebaran informasi, efektivitas koordinasi, serta kualitas hubungan antaranggota organisasi. Pemilihan bentuk jaringan yang sesuai dapat meningkatkan efisiensi komunikasi dan mendukung pencapaian tujuan organisasi.

2.2.2. Macam-macam Pola Komunikasi

A. Pola komunikasi Primer

Pola ini merupakan suatu proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu simbol sebagai media atau saluran. Dalam pola ini terbagi menjadi dua lambang yaitu lambang verbal dan lambang non verbal. Lambang verbal merupakan bahasa sebagai lambang verbal yaitu paling banyak dan paling sering digunakan, karena bahasa mampu mengungkapkan pikiran komunikator. Sedangkan lambang non verbal yaitu lambang yang digunakan dalam berkomunikasi yang bukan bahasa, merupakan isyarat dengan anggota tubuh antara lain mata, kepala, bibir, tangan 13 dan Jari. Selain itu gambar juga sebagai lambang komunikasi non verbal, sehingga dengan memadukan keduanya maka proses komunikasi dengan pola ini akan lebih efektif.

B. Pola komunikasi Sekunder

Pola komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media media pertama.

C. Pola komunikasi Linear

Linear di sini mengandung makna lurus yang berarti perjalanan dari satu titik ke titik lain secara lurus, yang berarti penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Pola ini lebih dikenal sebagai pola komunikasi satu arah (one way traffic communication). Pola ini adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, baik menggunakan media maupun tanpa media, tanpa ada umpan balik dari komunikan. Dalam hal ini, Komunikan bertindak sebagai pendengar saja.

D. Pola komunikasi sirkulasi

Dalam pola ini, terjadinya feedback atau umpan balik, yaitu terjadinya arus dari komunikan ke komunikator, sebagai penentu utama keberhasilan komunikasi. Dalam pola komunikasi yang seperti ini proses komunikasi berjalan terus, yaitu adanya umpan balik 14 antara komunikator dan komunikan. Pola ini lebih dikenal dengan pola komunikasi dua arah atau timbal balik (two way traffic communication), yaitu komunikator dan komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam komunikasi. Namun pada hakekatnya yang memulai percakapan adalah komunikator utama. Prosesnya dialogis, serta umpan balik terjadi secara langsung.

Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti sebuah squad Raptor Semarang dimana peneliti akan meneliti cara mereka berproses untuk berinteraksi dengan individu lain sehingga teori ini sangat berkaitan dengan penjelasan bagaimana cara mereka dari membangun dan menggunakan pola komunikasi seperti apa yang mereka lakukan.

2.3. **Komunikasi Kelompok**

Michael Burgoon (Wiryanto, 2005: 52) 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 yang lain secara tepat.

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. Kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, kelompok 15 pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah merapat untuk mengambil suatu keputusan. Dalam komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi antarpribadi. Karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok. (Mulyana, 2005: 61).

Setiap kegiatan yang dijalankan oleh manusia dikarenakan timbul faktor-faktor yang mendorong manusia tersebut untuk melakukan suatu pekerjaan. Begitu pula dengan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat, didorong oleh faktor-faktor tertentu. Mengapa manusia ingin melaksanakan komunikasi dengan yang lainnya, khususnya komunikasi kelompok adalah kumpulan orang-orang yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan dan saling berinteraksi. Atau dengan kata lain, kelompok adalah kumpulan orang yang saling berinteraksi, interdependen (saling tergantung antara satu dengan yang lainnya), dan berada bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama. Dua faktor utama yang mengarahkan pilihan tersebut adalah kedekatan dan kesamaan.

A. Kedekatan

Pengaruh tingkat kedekatan, atau kedekatan geografis, terhadap keterlibatan seseorang dalam sebuah kelompok tidak bisa diukur. Kita membentuk kelompok bermain dengan orang-orang di sekitar kita. Kita bergabung dengan kelompok kegiatan sosial lokal. Kelompok tersusun atas individu-individu yang saling berinteraksi. Semakin dekat jarak geografis antara dua orang, semakin mungkin mereka saling melihat, berbicara dan bersosialisasi. Singkatnya, kedekatan 16 fisik meningkatkan peluang interaksi dan bentuk kegiatan bersama yang memungkinkan terbentuknya kelompok sosial. Jadi kedekatan menumbuhkan interaksi, yang memainkan peran penting terhadap terbentuknya kelompok pertemanan.

B. Kebersamaan.

Pembentukan kelompok tidak hanya tergantung pada kedekatan fisik, tetapi juga kesamaan diantara anggota-anggotanya. Sudah menjadi kebiasaan, orang lebih suka berhubungan dengan orang yang memiliki kesamaan dengan dirinya. Kesamaan yang dimaksud adalah kesamaan minat, kepercayaan, nilai, usia, tingkat intelegensi, dan karakter-karakter personal lain. Kesamaan juga merupakan faktor utama dalam memilih calon pasangan untuk membentuk kelompok yang disebut Keluarga.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan komunikasi kelompok, dimana anggota tim ilkom BEMcup esport 2025 adalah sekumpulan individu yang lebih dari dua orang dan melakukan interaksi secara terus menerus sehingga menghasilkan apa yang ingin mereka capai. Dari hal tersebut squad Raptor Semarang juga terdapat kedekatan dan kebersamaan diantara individu-individu lainnya sehingga peneliti memasukkan teori ini.

2.4. Strategi Komunikasi

Mengajukan dua strategi komunikasi dalam upaya anggota tim ilkom untuk mengurangi ketidakpastian yaitu;

2.4.1. Siklus Perilaku

Ketika anggota ilkom melakukan interaksi di antara mereka setiap hari maka kegiatan mereka menciptakan interaksi. Perilaku mereka saling berkaitan satu sama lain karena perilaku satu orang bergantung kepada perilaku orang lain. Ketika anggota ilkom berkomunikasi untuk mengurangi ketidakpastian mereka akan melalui serangkaian "siklus perilaku atau singkatnya disebut siklus komunikasi saja. Siklus komunikasi sering kali disebut dengan istilah "rutinitas" kerja yang memungkinkan anggota organisasi melakukan klarifikasi terhadap hal-hal yang belum jelas.

Siklus komunikasi yang digunakan untuk mengurangi ketidakpastian terdiri atas tiga tahap, yaitu: aksi (act), respons (interact) dan penyesuaian (adjustment), dan interaksi ganda (double interact) dan keempat hal inilah yang membentuk organisasi.

A. Aksi

yaitu suatu pernyataan atau perilaku seorang individu. Suatu aksi mengacu pada pernyataan komunikasi dan perilaku yang menunjukkan ketidakpastian seseorang. Suatu tindakan yang berdiri sendiri adalah tidak penting dan tidak akan berarti apa-apa. Hal yang penting adalah bagaimana tanggapan atau respons pihak lain terhadap tindakan itu.

B. Interaksi atau respons

yaitu reaksi terhadap aksi. Suatu respons bertujuan untuk memberikan klarifikasi terhadap informasi yang tidak pasti dan dikemukakan sebagai hasil dari aksi yang dilakukan sebelumnya.

C. Penyesuaian

yaitu tanggapan terhadap respons yang merupakan penyesuaian terhadap informasi (aksi) yang diterima sebelumnya. Untuk menjelaskan tahap aksi, interaksi dan penyesuaian ini, kita ambil contoh seorang manajer dengan asistennya pada suatu perusahaan. Manajer meminta asistennya untuk melakukan suatu pekerjaan (aksi); asisten kemudian meminta klarifikasi mengenai pekerjaan tersebut (interaksi); dan si manajer kemudian menjelaskannya (penyesuaian). Atau, manajer meminta tolong kepada asistennya (aksi), dan asisten memberikan bantuannya (interaksi) dan kemudian si manajer mengucapkan terima kasih (penyesuaian). Sederhana? Ya, tetapi aktivitas sederhana semacam inilah yang membentuk bangunan organisasi. Interaksi berfungsi untuk mencapai makna bersama dan pengertian bersama.

D. Interaksi ganda; yaitu siklus dari aksi, respons dan penyesuaian dalam berbagai pertukaran (tukar-menukar) informasi. Interaksi ganda mengacu pada sejumlah siklus komunikasi yang digunakan untuk

membantu anggota organisasi dalam mengurangi ketidakpastian informasi. Misalnya, Anda dapat mengadakan serangkaian pertemuan atau rapat (suatu bentuk rutinitas) untuk membahas masalah keselamatan kerja dan memutuskan bagaimana cara bertindak. 16 Contoh lain in-teraksi ganda adalah kegiatan konferensi, menelepon, saling mengirim memo, diskusi, interviu dan sebagainya.

2.4.2. Aturan Bersama

Di dalam siklus perilaku, tindakan anggota ilkom BEMesport 2025 dikontrol oleh aturan bersama (assembly rules) untuk memandu pilihan rutinitas yang akan digunakan untuk mengurangi ketidakpastian yang tengah dihadapi. Aturan adalah seperangkat kriteria yang digunakan untuk memutuskan apa yang akan dilakukan untuk mengurangi ketidakpastian. Menurut West dan Turner, aturan mengacu pada panduan yang telah dibuat organisasi untuk menganalisis ketidakpastian suatu informasi sekaligus memandu dalam memberikan tanggapan pada informasi itu. Menurut Griffin (2003), "Assembly rules are stock responses that have served well in the past and have become standard operating procedure."¹⁸ (Aturan bersama adalah tanggapan yang sudah tersedia yang terbukti berhasil pada masa lalu dan telah menjadi prosedur kerja standar)

Aturan bersama dapat berupa aturan tertulis ataupun aturan tidak tertulis yang telah menjadi kebijakan perusahaan mengenai bagaimana mengelola atau memproses informasi.

Pertanyaan yang harus dijawab oleh aturan bersama ini antara lain: yang mana dari seluruh siklus perilaku yang mungkin dapat digunakan sekarang? Misalnya, dalam proses seleksi Anda mungkin akan menggunakan aturan bersama yang menyatakan "pendapat dua orang lebih baik daripada satu orang" dan atas dasar ini, Anda memutuskan untuk menggelar rapat para teknisi pabrik.

Peneliti memberikan contoh aturan yang menyebabkan organisasi memilih satu siklus informasi atau umpan balik tertentu diban-dingkan yang

lainnya untuk mengurangi ketidakpastian pesan. Aturan dimaksud mencakup durasi, personel, keberhasilan, dan usaha.

- A. Aturan durasi (duration). Aturan ini mengacu pada pilihan yang dibuat organisasi untuk melakukan komunikasi yang dapat diselesaikan dalam waktu sesingkat mungkin. Pada suatu organisasi biasanya terdapat aturan yang menyatakan siapa yang harus dihubungi untuk dimintakan klarifikasi dalam hal terdapat ketidakpastian informasi. Aturan ini mencegah orang untuk bertanya kepada orang-orang yang tidak tahu terhadap informasi yang tidak pasti. Dengan demikian, organisasi berupaya meningkatkan efisiensi dengan meminta anggotanya untuk langsung bertanya kepada orang-orang yang tepat yang dapat menyediakan informasi yang dibutuhkan dengan benar.
- B. Aturan personel. Dalam proses untuk meningkatkan efisiensi dengan meminta anggota untuk langsung bertanya kepada orang-orang yang tepat, maka organisasi dipandu oleh aturan personel. Aturan ini menyatakan bahwa orang yang paling tahu harus muncul sebagai sumber informasi kunci untuk mengurangi ketidakpastian. Aturan personel akan mencegah terjadinya inefisiensi waktu karena harus mengajukan pertanyaan kepada sejumlah orang.
- C. Aturan keberhasilan (success). Aturan ini digunakan ketika organisasi memilih menggunakan suatu rencana komunikasi yang telah terbukti efektif pada masa lalu dalam mengurangi ketidakpastian informasi. Pada contoh sebelumnya, universitas mengetahui bahwa pertanyaan dari calon potensial mahasiswa dapat dijawab melalui brosur yang disiapkan setelah melalui proses riset terhadap kebutuhan mahasiswa. Cara ini terbukti berhasil pada masa lalu selama lima tahun berturut-turut, dengan demikian universitas mengetahui pengiriman brosur adalah cara yang bagus dalam mengurangi ketidakpastian bagi calon mahasiswa.

D. Aturan usaha (effort). Aturan ini memandu Anggota tim dalam memilih suatu strategi informasi yang membutuhkan paling sedikit usaha untuk mengurangi ketidakpastian. Keputusan universitas untuk mencetak scor yang dapat menjawab ber-bagai pertanyaan yang sering diajukan adalah cara yang pa-ling efisien dibandingkan dengan menjawab panggilan telepon berkali-kali untuk menanyakan pertanyaan yang sama. Keputusan perusahaan untuk memasang layanan telepon otomatis adalah cara lain untuk mengurangi ketidakpastian, dengan cara ini pelanggan memilih satu nomor yang dapat langsung menghubungkannya dengan departemen yang tepat.

2.5. **Teori Pola Komunikasi Kelompok**

Pola komunikasi dapat diartikan sebagai bentuk atau pola hubunga dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud tepat dipahami (Djamrah, 2004: 1). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi kelompok adalah bagaimana menerima informasi dari seluruh bagian kelompok dan bagaimana menerima informasi dari seluruh bagian kelompok. Pengertian pola disini adalah saluran yang digunakan untuk meneruskan pesan dari satu orang ke orang lain. Peranan individu dalam kelompok ditentukan oleh hubungan antara satu individu dengan individu lainnya. Hubungan ini ditentukan oleh pola hubunga interaksi individu dengan arus informasi dan jaringan komunikasi.

Johnson & Johnson (2012, 133) menjelaskan bahwa untuk memahami komunikasi kelompok, harus dibahas dua faktor: pola komunikasi dan faktor faktor yang mempengaruhi keefektifan komunikasi. Komunikasi dapat lebih baik dipahami sebagai suatu pola interaksi antar anggota daripada sebagai suatu rangkaian keterampilan khusus. Ada tiga pendekatan untuk menguji pola komunikasi: analisis interaksi, hirarki komunikasi satu arah dengan komunikasi dua arah, dan jaringan komunikasi. Pengaruh keefektifan komunikasi termasuk perbandingan

konteks kerja sama dengan persaingan, norma-norma kelompok, tantangan fisik, susunan tempat duduk, dan humor.

2.6. **Teori Komunikasi Konvergensi Simbolik**

Dalam teori ini, Borman (1990, dalam Suryadi, 2010) mengartikan istilah konvergensi (convergence) sebagai suatu cara dimana dunia simbolik pribadi dari dua atau lebih individu saling bertemu, saling mendekati satu sama lain, atau kemudian saling berhimpitan. Sedangkan istilah simbolik itu terkait dengan kecenderungan manusia untuk untuk menafsirkan dan memaknai 20 berbagai lambang, tanda, kejadian yang sedang dialami, atau tindakan yang dilakukan manusia (Bormann, 1986, dalam Suryadi, 2010).

Berkaitan dengan hal tersebut, Bormann juga menyatakan bahwa manusia adalah symbol user yang berarti manusia menggunakan simbol dalam komunikasi secara umum maupun dalam bercerita. Pada saat kelompok berbagi simbol bersama akan mengakibatkan terjadinya meeting of mind (Infante, et.al., 1993, dalam Suryadi, 2010) dimana orang-orang mulai bergerak kearah penggunaan sistem simbol yang sama. Rasa saling pengertian yang terjadi di dalam kelompok akan menjadi dasar terciptanya kesadaran bersama, kesamaan pikiran, perasaan tentang hal-hal yang sedang diperbincangkan (Suryadi, 2010). Bormann (dalam Suryadi, 2010) menggunakan Fantasy Theme Analysis (FTA) sebagai metode untuk mengaplikasikan teori ini. Konsep “fantasi” dijadikan sebagai kata kunci dalam teori ini. Ada beberapa istilah yang perlu dipahami untuk memahami teori ini, yaitu:

1. *Fantasy Theme* (Tema Fantasi)

Borman (dalam Suryadi, 2010) megartikan temafantasi sebagai sebagai isi pesan yang di dramatisasi hingga menciptakan rantai fantasi. Sedangkan menurut Miller (2002 dalam Suryadi, 2010) menjelaskan tema fantasi sebagai dramatisasi pesan yang berupa lelucon, analogi, permainan kata, cerita, dan sebagainya yang memompa semangat beinteraksi. Dramatisasi pesan tidak terjadi dalam konteks tugas atau pekerjaan yang tengah dihadapi atau peristiwa

yang berorientasi pada “saat ini dan di sini”. Dramatisasi pesan terjadi bila kelompok memperbincangkan peristiwa yang terjadi di luar kelompok atau membicarakan peristiwa yang sama yang dialami anggota kelompok pada masa lalu. Dramatisasi pesan juga terjadi Ketika anggota kelompok berbicara tentang hal-hal yang terkait dengan masa depan (Suryadi,2010).

2. *Fantasy Chain* (Rantai Fantasi)

Rantai fantasi terbentuk ketika pesan yang didramatisasi oleh anggota kelompok berhasil mendapat tanggapan dari anggota kelompok yang lainnya sehingga meningkatkan intensitas dan kegairahan dari para partisipan dalam berbagi fantasi. Rantai fantasi yang sudah terbentuk akan menciptakan konvergensi simbolik dan landasan penyatuan makna bersama.

3. *Fantasy Type* (Tipe Fantasi)

Bormann mengartikan tipe fantasi sebagai tema-tema fantasi yang berulang dan dibicarakan pada situasi yang lain, dengan karakter yang lain, dan latar belakang yang lain, namun dalam alur

cerita yang sama. Jika kerangka narasi sama, tetapi tokoh, karakter, atau settingnya berbeda, maka tema tersebut dapat dikelompokkan dalam satu jenis fantasi yang sama. Sedangkan, jika terdapat beberapa tema fantasi atau kerangka narasi yang berbeda, maka terdapat beberapa tipe fantasi. Menurut Trenholm (1986 dalam Venus, 2007 dalam Suryadi, 2010), tipe fantasi adalah kerangka narasi yang bersifat

umum yang terkait dengan pertanyaan atau masalah tertentu. Mereka yang telah berinteraksi lama akan mengembangkan semacam symbolic cue atau petunjuk simbolis yang biasanya telah dipahami bersama oleh suatu anggota kelompok yang pada akhirnya akan menjadi inside joke di dalam kelompok tersebut.

4. *Rhetorical Visions* (Visi Retoris)

Visi retorik adalah Tema-tema fantasi yang telah berkembang dan melebar keluar dari kelompok yang mengembangkan fantasi tersebut pada awalnya akan berkembang menjadi visi retorik. Perkembangan fantasi tersebut akan menjadi

fantasi masyarakat luas dan membentuk rhetorical community (komunitas retorik).

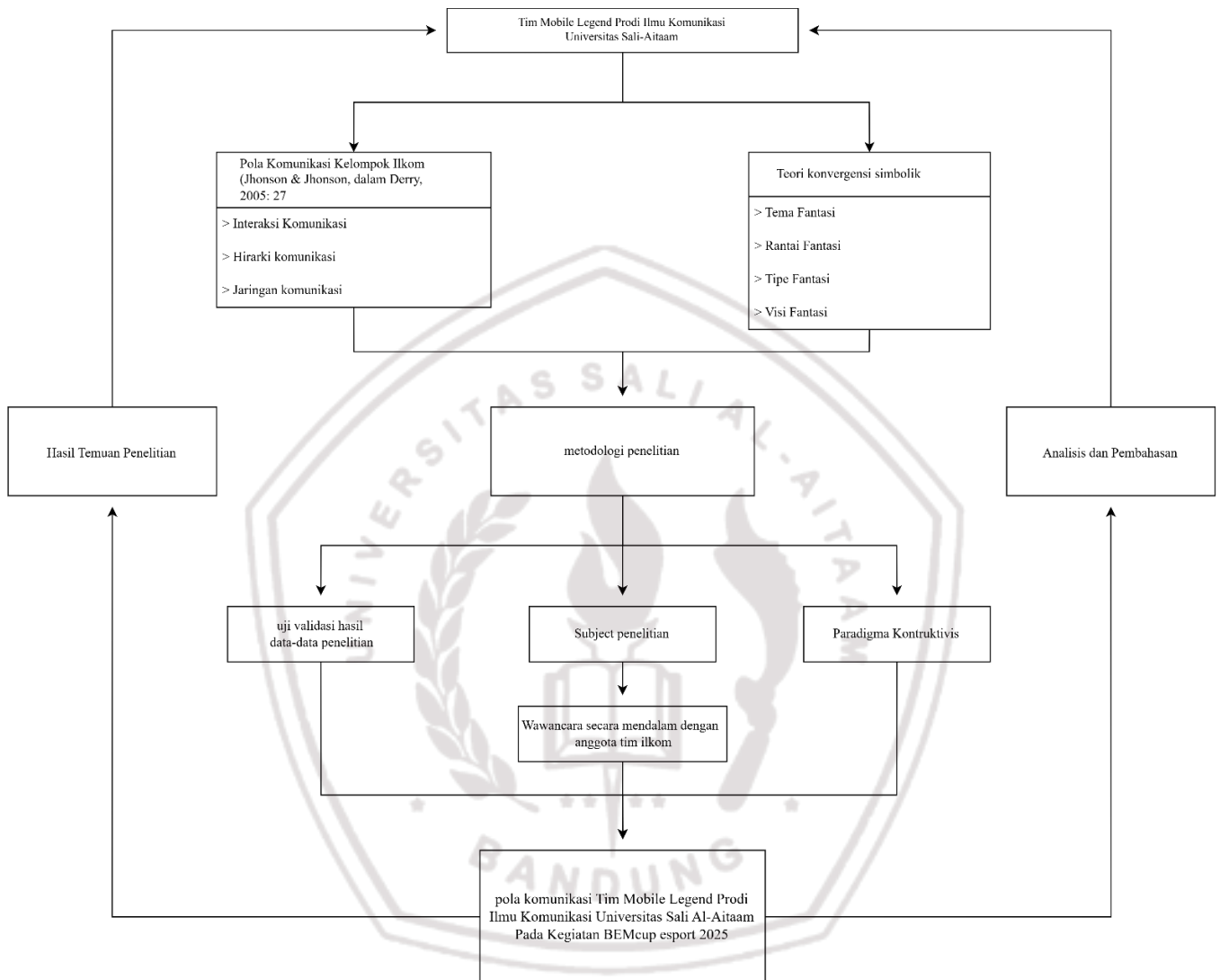
Elemen-elemen dalam anatomi konvergensi simbolik terdiri dari struktur dasar (basic structure). Unit analisis utama dalam struktur dasar adalah tema fantasi. Sementara kategori-kategori khusus yang merupakan kelanjutan dari unit utama tema fantasi adalah: tipe fantasi, inisial simbolik, dan Saga. Struktur pesan (message structure) terdiri dari: dramatis personae, scene, plotline, dan sanksi agen. Struktur dinamis (dynamic structure), terdiri dari: righteous master analogue, social master analogue dan pragmatic master analogue. Struktur komunikator (communicator structure), terdiri dari: fantasizers, rhetorical community dan communication style (Cragan, 1998:106). Struktur medium (medium structure) yang terdiri dari: groupsharing dan public

sharing. Terakhir, struktur evaluatif (*evaluative structure*) yang terdiri dari: kesadaran kelompok bersama (*shared group consciousness*), reality link, fantasy theme artistry. Melalui proses interaksi yang berkelanjutan, anggota tim menciptakan tema fantasi (*fantasy theme*) yang kemudian berkembang menjadi rantai fantasi (*fantasy chain*), membentuk tipe fantasi (*fantasy type*), dan akhirnya menghasilkan visi retorik (*rhetorical vision*) sebagai identitas kolektif kelompok. Dengan demikian, realitas sosial dalam tim Mobile Legends tidak hadir secara alami, melainkan dibentuk melalui proses komunikasi yang memungkinkan terjadinya penyamaan makna di antara para anggota.

Dalam penelitian ini tim ilkom esport 2025 tidak luput dari teori konvergensi simbolik dimana tim ini bagaikan dunia simbolik pribadi dari dua atau lebih individu saling bertemu, saling mendekati satu sama lain, atau kemudian saling berhimpitan. Dimana dari masing-masing individu saling membangun pribadi mereka, sehingga pribadi dari masing-masing individu dapat dipahami oleh individu lain. Dari cara mereka berkomunikasi sehari-hari, cara mereka bertindak laku, dan bagaimana cara mereka membentuk fantasi yang mereka pahami yang diciptakan secara bersama-sama.

2.7. Kerangka pemikiran

Gambaran 1 review penelitian sejenis



Kerangka pemikiran ini menunjukkan langkah-langkah peneliti untuk melakukan sebuah penelitian yang akan dilakukan dari atas sampai bawah dimulai dengan kegiatan observasi, dokumentasi, dan wawancara secara mendalam dengan anggota Tim ilkom bagaimana cara mereka berkomunikasi saat pertandingan di Universitas Sali Al-Aitaam, dengan menggunakan interaksi hirarki dan jaringan komunikasi apa yang digunakan dengan tim ilkom terus sampai data tercapai sesuai pertanyaan penelitian secara vertikal, di mana setiap tim Ilkom memiliki peran dan

role masing-masing mengikuti alur komando yang jelas dari pemimpin tim. Kerangka pemikiran ada cela dalam wawancara dengan anggota tim mobile legend ilkom yang mendalam dengan hubungan pola terstruktur dari antarindividu, kelompok ilkom soal pola komunikasi yang baik secara formal maupun informal melalui saluran tertentu dari anggota tim mencakup pertukaran pesan dalam pola komunikasi secara jaringan sosial yang memungkinkan konektivitas dan berbagi data-data. Kerangka ini memiliki teori konvergensi dalam sudut kasus BEMcup 2025 berdasarkan tema fantasi, rantai fantasi, tipe fantasi, dan visi retorik dengan pembahasan Pola Komunikasi di Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sali Al-aitaam Dalam Kegiatan Bem Sport 2025 secara mendalam.

