

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, fenomena perubahan dan perkembangan teknologi yang banyak kita saksikan di dunia adalah tingginya minat masyarakat pada digital *game*. Jika kita menilik pada pengertian dasar *game*, dikutip (Louis Yeremia Darius Pangau, 2019) Game adalah sebuah aktivitas dimana ada *user* atau pemain yang berperan menjadi seseorang maupun sesuatu yang berada di dalam permainan yang berusaha untuk mencapai suatu tujuan atau *goals* di dalam sebuah dunia virtual, dimana dalam mencapai tujuan atau *goals* tersebut perlu melakukan tindakan-tindakan yang dibatasi oleh aturan aturan atau *rules* yang berlaku selama durasi memainkan *game* tersebut.

Menurut Diyono (2014), sebelum dikenal digital *game*, *game* sendiri dikenal dengan sebutan video *game*, karena belum mengenal istilah konsol-konsol *game* seperti Atari, Nintendo, Super Nintendo (SNES), dan Sega yang menampilkan *game-game* dua dimensi yang cukup sederhana. Video *game* pertama kali dikenal sebagai medium hiburan yang bersifat komersial.

Setelah dikembangkan komputer sebagai sebuah konsol *game*, menjadi pertanda perubahan evolusi digital *game*. Evolusi digital *game* ini terjadi tahun 1962 ketika Steve Russell menciptakan *SpaceWar*, permainan pertama yang dimaksudkan untuk pemakaian komputer. Selanjutnya diikuti ADVENT tahun 1967 yang dikembangkan untuk dijalankan pada komputer *mainframe*. Semakin populernya *game* yang dimainkan membuat berbagai perusahaan elektronik berusaha membuat terobosan baru (Bastian and Khamadi 2018).

Diantara variasi baru yang di kembangkan adalah memainkan *game* dalam konsol mini yang berupa *handheld game* seperti *Game Boy* yang diluncurkan Nintendo di awal tahun 1990. Lalu, berkembang hingga tahun 2021 ini dimana *game* masuk ke perangkat mobile seperti *handphone* dan PDA (*Personal Digital Assistant*), yang kemudian dikenal dengan *mobile game*. Perkembangan teknologi jaringan memberikan terobosan baru dalam dunia digital *game* (Pramuditya, Subali Noto, and Syaefullah 2017). Ditemukannya metode networking komputer tahun 1970-an oleh militer Amerika, perusahaan pengembang *game* pun mengadopsinya untuk pembuatan *game online*.

Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) *game online* ialah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Pada *game online* ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau *Local Area Network* tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi, akhirnya *game online* menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *www (world wide web)* atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel.

Contoh *game online* adalah Ragnarok Online, RF Online, Perfect World, dan Nusantara Online. Sejarah panjang perkembangan *game* ini ternyata ikut membawa perkembangan di kehidupan manusia. Jika dahulu video *game* menjadi media hiburan komersil dengan prospek bisnis yang sangat menguntungkan bagi perusahaan pengembang, kini digital *game* yang kian marak dengan diminatinya *mobile game* dan *online game* (Bastian and Khamadi 2018).

Salah satu *game online* yang paling banyak digemari di Indonesia sekarang adalah Mobile Legends. Dalam perjalanannya sebagai salah satu permainan *online* genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) paling diminati sekarang, Game Mobile Legends memiliki keunikan dan perbedaan dengan *game online* yang sejenis lainnya.

Sebut saja salah satu game online lain yang juga sedang naik daun yakni PUBG. Mobile Legends memiliki keunggulan di awal kemunculannya, dimana pernah tercatat menduduki posisi teratas sebagai salah satu game yang paling populer di dunia. Untuk konsep permainan, kedua nya memiliki perbedaan, yang berbeda yaitu Mobile Legends dengan MOBA nya dan PUBG Mobile dengan genre permainan Battle Royalnya. Kedua *game* memang memiliki penggemar tersendiri (Widyanto 2022)

Di dalam memainkan game jenis ini, memang dibutuhkan komunikasi antar pemain guna mencapai kemenangan. Akan tetapi, peneliti dalam hal ini, ingin membatasi, dan tidak ingin meneliti perihal komunikasi para pemain ketika memainkan game nya, ataupun meneliti tentang game online nya. Yang ingin menjadi fokus penelitian adalah bagaimana pola komunikasi antar anggota di dalam menjalankan komunitas ketika tergabung di dalam komunitas game mobile legends yang bernama Community Heroes Yogyakarta ini.

Developer *game* mobile legends yakni Moonton, telah membentuk dan mengayomi komunitas di setiap daerah, guna menaungi *player player* mobile legends yang memiliki niat menekuni *game* ini, untuk nantinya bisa mengikuti kompetisi yang lebih tinggi dan bergengsi.

Martinus Manurung selaku Head of Marketing & Business Development Esports Moonton Indonesia menjelaskan jumlah pemain mobile legends di Indonesia (pemain aktif bulanan) mencapai lebih dari 34 juta *user*. Berdasarkan gender, delapan puluh persen pemain merupakan laki-laki sementara dua puluh persen lainnya adalah perempuan. Moonton juga mengumumkan bahwa mereka telah mencetak tonggak sejarah baru dengan total unduhan *game* Mobile Legends mencapai lebih dari 1 miliar pada kuartal terakhir 2020 (Dwi Rachmanta, R. & Pratnyawan, A. 2021)

Game Mobile Legends mempunyai beberapa peran/*role* untuk masing-masing karakter gamenya, dimana karakter-karakter ini biasa di sebut Hero. Nama nama peran/*role* dari para Hero tersebut diantara nya : Assassin, Mage, Tank, Fighter, Marksman dan Support. Untuk mencapai kemenangan dalam pertandingan, tentunya dibutuhkan komunikasi yang baik antar teman satu kelompok/tim yang berisikan hero dengan berbagai macam role tersebut. Dari hal inilah terbentuk pola komunikasi kelompok dimana untuk menyatukan langkah-langkah meraih kemenangan tim/kelompok (Pratama 2021).

Menurut (Mulyana 2017) Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama (adanya saling ketergantungan), mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut, walaupun setiap anggota boleh jadi memiliki peran yang berbeda.

Merujuk dari (Jalaludin Rakhmat 2008), tak semua kumpulan dapat dikatakan kelompok. Orang orang yang berkumpul di stasiun, yang antri ditempat makan, yang berbelanja di swalayan, orang itu disebut sebagai agregat, bukan kelompok. Cara agar agregat dapat disebut kelompok dibutuhkan fokus pemikiran dari tiap tiap orangnya akan keterkaitan yang seragam, yang dapat menyatukan. Lebih singkatnya, kesimpulan ini memiliki arah (*purpose*) serta organisasi (tak melulu formal) dan terjadi interaksi sosial tiap tiap anggotanya.

Salah satu efek dari maraknya perkembangan game online terutama Mobile Legends adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para gamer untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain game tersebut (Yanto 2011). Salah satu kelompok yang menghimpun pemain *game* mobile legends adalah ‘Community Heroes Yogyakarta’, yang beralamat di Yogyakarta, serta yang akan menjadi objek bagi peneliti pada penelitian ini.

Menilik pada penelitian yang pernah diteliti peneliti lain sebelumnya, beberapa hasil penelitian yang dijadikan sebagai referensi peneliti tentang pola komunikasi komunitas *game* terkhusus di Yogyakarta, diantaranya, penelitian dengan judul “Analisis Pola Komunikasi Organisasi Komunitas Game Online Di Server Nusareborn” (Irzani 2014), Hasil Penelitian ini adalah komunikasi Organisasi pada Server Nusareborn Player Versus Player Gaming Network (PVPGN) terdiri dari Komunikasi ke bawah, komunikasi ke atas, komunikasi horizontal dan komunikasi eksternal.

Pola komunikasi organisasi yang terjadi adalah Pola Struktur Roda. Komunikasi terjalin dengan cukup baik dilihat dari frekuensi pertemuan yang hampir setiap hari dengan menggunakan media sebagai alat untuk berinteraksi. Selanjutnya penelitian dengan judul “Pola Komunikasi Antar Anggota Komunitas Game Online Pointblank RZ Yogyakarta” (Dita Mahesa Putra 2013), memperoleh hasil dari triangulasi dan didapatkan pola komunikasi pada komunitas/clan game online pointblank RZ adalah semua saluran (*all chanel*).

Jenis komunikasi yang terjadi dalam *clan* game online pointblank RZ adalah formal dan informal dengan arus komunikasi berupa *upward* dan *downward communication*. Terakhir, penelitian dengan judul “Pola Komunikasi Virtual Dalam Game Online Dragon Nest Indonesia (Studi Deskriptif terhadap Komunitas Pemain Game Online “Dragon Nest Indonesia” Daywalker di Gamenet Nitro)”. (KENNY K 2013) Hasil penelitian dianalisis berdasarkan pemikiran mengenai konsep Pola Komunikasi dan dihubungkan dengan Konsep Computer-Mediated Communication dan Coordinated Management of Meaning untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual yang dilakukan oleh para *gamer* dalam *Game* online. Dalam *game online* Dragon Nest Indonesia memiliki dua pola yang berbeda.

Pola yang pertama lebih kepada Pola Komunikasi antarpersonal. Interaksi yang tercipta dalam komunikasi antarpersonal lebih bertujuan untuk melakukan transaksi jual beli dan pemecahan konflik antar gamers. Sedangkan, pola komunikasi yang kedua adalah pola komunikasi kelompok, di mana pemanfaatan komunikasi lebih kepada koordinasi tim, menjalin pertemanan dan mencari informasi antar gamers dalam game online tersebut..

Berdasarkan dari 3 penelitian terdahulu yang dipaparkan diatas, selain memiliki perbedaan di objek yang akan diteliti, Community Heroes Yogyakarta memiliki keunikan, diantaranya merupakan komunitas pertama yang mencetus berdirinya komunitas *game* online mobile legends mewakili daerah di Indonesia. Selain itu, CH Jogja juga kerap mengadakan *event* bergengsi setiap bulannya, dan selalu berkumpul hampir setiap hari hanya bertujuan untuk membentuk *chemistry* di dalam komunitas tersebut. Berangkat dari keunikan komunitas ini, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian di komunitas *game* online mobile legends Community Heroes Yogyakarta terkait pola komunikasi yang tercipta di dalamnya.

Di Indonesia sendiri, ada banyak komunitas game online mobile legends yang mewakili daerahnya, sebut saja Community Heroes Siduarjo, Community Heroes MLBB Medan, dan masih banyak lagi. Namun, yang menjadi keunikan dan perbedaan dari CH Jogja sendiri adalah seperti yang telah di paparkan di paragraf sebelumnya, yakni CH Jogja lahir menjadi komunitas pertama sekaligus pencetus berdirinya komunitas game mobile legends yang mewakili daerah di Indonesia, setelah sang induk, Community Hero Indonesia berdiri. Dan setelah itu, barulah muncul komunitas komunitas daerah game ML lainnya di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Merujuk dari latar belakang masalah, maka permasalahan yang akan diteliti di dalam penelitian ini ialah: Bagaimana Pola Komunikasi Komunitas Game Online Mobile Legends Heroes Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Pola Komunikasi Game Mobile Legends Community Heroes Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian tentu akan memiliki manfaat bagi peneliti maupun pihak lain yang akan menggunakannya. Oleh karena itu, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan kajian ilmu komunikasi, seperti memberikan referensi dan memperkaya informasi kepada pembaca terkait ilmu pengetahuan pada umumnya dan secara khusus yang berkaitan dengan Pola Komunikasi Game Mobile Legends Community Heroes Yogyakarta yang akan teliti.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi anggota komunitas CH Jogja tentang bagaimana pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas Game Mobile Legends Community Heroes Yogyakarta.

E. Kerangka Teori

1. Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Deddy Mulyana, 2005). Komunikasi kelompok sebagai suatu pesan yang disampaikan oleh seorang anggota kepada satu atau lebih anggota lain dengan tujuan memengaruhi perilaku orang yang menerima pesan (dalam Johnson & Johnson: 135)

Robert F. Bales dalam bukunya “Interaction Proses Analisis” mendefinisikan kelompok kecil sebagai : Sejumlah orang yang terlibat dalam interaksi satu sama lain dalam suatu pertemuan yang bersifat tatap muka (*face to face meeting*), dimana setiap anggota mendapat kesan atau sama lainnya yang cukup kentara, sehingga dia baik pada saat timbul pertanyaan maupun sesudahnya dapat memberikan tanggapan kepada masing masing sebagai perorangan (Effendy, 2003:72). Dari pernyataan ini, sejumlah orang dalam situasi seperti itu harus berada dalam ruang lingkup psikologis dan interaksi.

Bentuk komunikasi kelompok terbagi kedalam dua kategori, yakni : deskriptif dan preskriptif. Yang termasuk dalam deskriptif antara lain (1) Kelompok Tugas. Aubrey Fisher meneliti tindak komunikasi kelompok tugas dan menemukan empat tahap, yakni : orientasi, konflik, pemunculan dan peneguhan. (2) Kelompok Pertemuan. orang memasuki kelompok pertemuan untuk mempelajari diri mereka dan mengetahui bagaimana mereka dipersepsikan oleh anggota yang lain. (3) Kelompok Penyadar. Untuk menimbulkan kesadaran diri pada orang-orang yang berkumpul di dalam kelompok, harus terdiri dari orang-orang yang mempunyai karakteristik yang menjadi dasar pembentukan kelompok.

Preskriptif (Pemberi Petunjuk) dimaksudkan komunikasi kelompok dapat dipergunakan untuk menyelesaikan tugas, memecahkan persoalan, membuat keputusan, atau melahirkan gagasan kreatif, membantu pertumbuhan kepribadian seperti dalam kelompok pertemuan atau membangkitkan kesadaran sosial politik (Nurdin 2014)

Kelompok memiliki cita-cita yang sama serta dapat menyertakan hubungan antar para anggotanya (Zubaidah 2013). Diambil sebuah contoh pada sebuah kelompok *game online* Mobile Legends, mereka bisa disebut kelompok, karena memiliki tujuan bersama ketika sedang memainkan *game*, yakni memenangkan setiap laga dan menjuarai *event event* yang diikuti. Berkomunikasi sesama anggota, komunikasi yang terjalin adalah komunikasi kelompok.

Komunikasi kelompok adalah himpunan orang yang dapat berjumlah sedikit atau dapat juga berjumlah besar. Hanya jumlah kelompok itu tidak bisa ditentukan secara spesifik, berapakah jumlah orang yang terhitung ke dalam bagian *small group* atau berapa orang yang terhitung ke dalam bagian *large group* (Roudhonah 2019). Komunikasi kelompok biasanya merujuk pada komunitas yang dilakukan kelompok kecil (*small group communication*), jadi bersifat tatap muka. Umpan balik dari seorang peserta dalam komunikasi kelompok masih bisa diidentifikasi dan ditanggapi langsung oleh peserta lainnya. Komunikasi kelompok dengan sendirinya melibatkan juga komunikasi antarpribadi, karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok (Mulyana 2017).

Komunikasi kelompok dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (Sendjaja, 2008). a) Komunikasi Kelompok Kecil (*micro group*)- kelompok komunikasi yang dalam situasi terdapat kesempatan untuk memberi tanggapan secara verbal atau dalam komunikator dapat melakukan komunikasi antar pribadi dengan salah seorang anggota kelompok, seperti yang terjadi pada acara diskusi, kelompok belajar, seminar, dan lain-lain.

Umpan balik yang diterima dalam komunikasi kelompok kecil ini biasanya bersifat rasional, serta diantara anggota yang terkait dapat menjaga perasaan masing-masing dan norma-norma yang ada. b) Komunikasi Kelompok Besar, sekumpulan orang yang sangat banyak dan komunikasi antar pribadi (kontak pribadi) jauh lebih kurang atau susah untuk dilaksanakan, seperti halnya yang terjadi pada acara tabligh akbar, kampanye, dan lainlain. Anggota kelompok besar apabila memberitakan tanggapan kepada komunikator (Jayanti 2015)

Proses komunikasi kelompok dapat dijelaskan sebagai berikut: (Golberg, 1985) a) Komunikator (Sender). Komunikator merupakan orang yang mengirimkan pesan yang berisi ide, gagasan, opini dan lain-lain untuk disampaikan kepada seseorang (komunikan) dengan harapan dapat dipahami oleh orang yang menerima pesan sesuai dengan yang dimaksudkannya. b) Pesan (Message). Pesan adalah informasi yang akan disampaikan atau diekspresikan oleh pengirim pesan.

Pesan dapat verbal atau non verbal dan pesan akan efektif jika diorganisir secara baik dan jelas. c) Media (Channel). Media adalah alat untuk menyampaikan pesan seperti TV, radio, surat kabar, papan pengumuman, telepon dan media jejaring sosial. Media yang terdapat dalam komunikasi kelompok bermacam-macam, seperti rapat, seminar, dll. d) Mengartikan kode atau isyarat.

Komunikasi kelompok mempunyai suatu simbol, kode atau isyarat tersendiri yang menjadi ciri khas suatu kelompok yang hanya dimengerti oleh kelompok atau komunitas itu sendiri. e) Komunikan. Komunikan adalah orang yang menerima pesan yang dapat memahami pesan dari si pengirim meskipun dalam bentuk kode atau isyarat tanpa mengurangi arti atau pesan yang dimaksud oleh pengirim. f) Respon. Respon adalah isyarat atau tanggapan yang berisi kesan dari penerima pesan dalam bentuk verbal maupun non verbal. Tanpa respon seorang pengirim pesan tidak akan tahu dampak pesannya terhadap si penerima pesan (Jayanti 2015).

Selanjutnya ada Teori percakapan kelompok, yang sangat berkaitan erat dengan produktivitas kelompok atau upaya-upaya untuk mencapainya melalui pemeriksaan masukan dari anggota (member inputs), variabel-variabel yang perantara (mediating variables), dan keluaran dari kelompok (group output). Masukan atau input yang berasal dari anggota kelompok dapat diidentifikasi sebagai perilaku, interaksi dan harapan (expectations) yang bersifat individual. Sedangkan variabel-variabel perantara merujuk pada struktur formal dan struktur peran dari kelompok seperti status, norma, dan tujuan-tujuan kelompok. Dan yang dimaksud dengan keluaran atau output kelompok adalah pencapaian atau prestasi dari tugas atau tujuan kelompok.

Produktivitas dari suatu kelompok dapat dijelaskan melalui konsekuensi perilaku, interaksi dan harapan-harapan melalui struktur kelompok. Dengan kata lain, perilaku, interaksi dan harapan-harapan (input variables) mengarah pada struktur formal dan struktur peran (mediating variables) yang sebaliknya variabel ini mengarah pada produktivitas, semangat dan keterpaduan (group achievement) (Fakhri 2017).

2. Pola Komunikasi

Merujuk dari (Nurudin 2017) Secara sederhana, pola atau model itu bisa diartikan sebagai instrumen atau alat yang dapat membantu. Dengan begitu, selaku instrument/alat bantu ia tentu dapat dipakai untuk mempermudah penjelasan dalam proses komunikasi.

Pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya 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 (Effendy, 2008: 141).

Senada dengan paragraf diatas, (Susanto, 2010 : 116) menjelaskan pola komunikasi adalah suatu kecendrungan gejala umum yang menggambarkan cara berkomunikasi yang terjadi dalam kelompok sosial tertentu. Setiap kelompok sosial dapat menciptakan norma komunikasinya sendiri, yang biasanya ditaati oleh semua kelompoknya

Menurut Effendy, (2008: 142-143) Pola komunikasi dibagi menjadi tiga yaitu : (1) Pola komunikasi satu arah, bahwa proses penyampaian pesan komunikator kepada komunikan, namun dalam hal ini komunikan bertindak sebagai pendengar saja. (2) Pola komunikasi dua arah, yaitu komunikator dan komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka, komunikator pada tahap pertama menjadi komunikan dan pada tahap berikutnya saling bergantian fungsi. (3) Pola komunikasi multi arah yaitu proses komunikasi terjadi dalam satu kelompok yang lebih baik di mana komunikator dan komunikan akan saling bertukar pikiran secara dialogis.

Dikutip dari (Soejanto 2001) membagi ini dalam empat pola, yaitu : (1) Pola komunikasi primer, yaitu proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan baik dengan menggunakan lambing verbal maupun menggunakan lambing non verbal. (2) Pola komunikasi sekunder, adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana. Kalau komunikannya jauh, dipergunakanlah surat atau telepon; jika banyak dipakailah perangkat penguat suara. 3) Pola komunikasi Lurus, bahwa proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal.

Komunikasi lurus berlangsung baik dalam situasi komunikasi tatap muka (*face to face communication*) maupun dalam situasi komunikasi bermedia (*mediated communication*). Komunikasi tatap muka, baik komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*) maupun komunikasi kelompok (*group communication*) meskipun memungkinkan terjadinya dialog, tetapi adakalanya berlangsung linier. (4) Pola komunikasi bulat/sirkular, memungkinkan terjadinya

feedback atau umpan balik, yaitu terjadinya arus dari komunikan ke komunikator. Oleh karena itu ada kalanya feedback tersebut mengalir dari komunikan ke komunikator itu adalah “*response*” atau tanggapan komunikan terhadap pesan yang diterima dari komunikator (Romadhoni 2017).

Pola komunikasi yang berkembang di Indonesia jika ditinjau dari aspek sosialnya, antara lain komunikasi dengan diri sendiri, komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa. Yang pertama, Komunikasi dengan diri sendiri. Menurut (Cangara, Hafied 2015), terjadi proses komunikasi ini karena adanya seseorang yang menginterpretasikan sebuah objek yang dipikirkannya. Yang kedua, Komunikasi antarpersonal. Yakni suatu proses komunikasi secara tatap muka yang dilakukan antara dua orang atau lebih. Yang dalam sifatnya, dibedakan menjadi dua, yakni komunikasi diadik dan komunikasi kelompok kecil (Fauziyah, N. 2017).

Yang ketiga, Komunikasi kelompok. Dikatakan komunikasi kelompok karena *pertama*, proses komunikasi dimana pesan-pesan yang disampaikan oleh seorang pembicara pada khalayak dalam jumlah yang lebih besar dari tatap muka. *Kedua*, komunikasi berlangsung dan bisa dibedakan mana sumber dan mana penerima. *Ketiga*, pesan yang disampaikan terencana (dipersiapkan) dan bukan spontanitas untuk segmen khalayak tertentu. Dengan kata lain komunikasi sosial antara tempat, situasi, dan sasaran jelas. Terakhir, Komunikasi massa. Secara ringkas bisa diartikan sebagai komunikasi dengan menggunakan media massa modern. Oleh karena itu, media tradisional tidak dimaksudkan dalam istilah ini. Media massa yang dimaksudkan antara lain televisi, surat kabar, dan radio.

Menurut (Widjaja 2000), pola komunikasi dibagi menjadi 4 empat model, antara lain: *Pertama*, Pola Komunikasi Roda, menjelaskan pola komunikasi yang mengarahkan seluruh informasi kepada individu yang memiliki posisi sentral, dalam model ini, komunikasi yang terjadi adalah satu arah dan tidak ada timbal balik.

Kedua, Pola Komunikasi Rantai, dalam pola rantai jaringan komunikasi terdiri dari lima tingkatan dalam jaringan hireraknya, dan dikenal sistem arus ke atas dan ke bawah, yang artinya mengalami komunikasi garis langsung (komando) balik ke atas atau ke bawah tanpa ada persimpangan. *Ketiga*, Pola Komunikasi Lingkaran, hampir sama dengan pola komunikasi rantai, namun orang terakhir yang di misalkan E,berkomunikasi kembali pada orang pertama A.

Setiap orang hanya bisa berkomunikasi dengan dua orang, disamping kiri dan kanannya. Dengan perkataan lain, dalam model ini tidak ada pemimpin. *Keempat*, Pola Komunikasi Bintang, Pada pola komunikasi bintang ini, semua anggota saling berinteraksi satu sama lain. Pola komunikasi yang dimaksud di sini adalah gambaran tentang bentuk atau cara yang digunakan seseorang atau sekelompok orang dalam menyampaikan pesan baik secara langsung maupun melalui media dalam konteks hubungan dan interaksi yang berlangsung dalam masyarakat

3. Media Dan Game Online

Menurut Mondry (2008:13) Media baru merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik (Wibisono 2019). Media menurut Association for Educational Communications and Technology (AECT 1997) sebagaimana yang diungkapkan oleh Sadiman (2005:6) adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Teori *new media* merupakan teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa *new media* merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media dari konvensional ke era digital. Game online merupakan salah satu fitur yang sering diakses dari kehadiran new media, didalamnya terdapat banyak inovasi yang baru dari sebuah ‘permainan’,

dengan berbagai karakteristik media baru yang juga menjadi karakteristik game online sendiri (Sara 2019).

Dijelaskan dalam (Surbakti 2017), Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Antonim Tri Setio (Nugroho: 2011) menyimpulkan *game online* adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama.

Game atau permainan ini pun tidak sembarangan, dimana di dalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunaannya. Dalam game juga perlu adanya skenario agar alur permainan pun jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi setting map, level, alur cerita bahkan efek yang ada dalam game tersebut (Sara 2019).

Game ini dapat terbagi pada beberapa genre, diantaranya : (1) RPG, merupakan singkatan dari Role Playing Game. Jenis *game* yang memerankan tokoh buatan dan serangkaian cerita tokoh. Ringkasnya, game RPG memainkan peran tokoh tertentu untuk meraih menang dalam petualangannya. Contoh game; Final Fantasy XV, Sulkoden 2. (2) MMORPG, singkatan Massively Multiplayer Online RolePlaying Game yakni game yang memainkan tokoh buatan dengan jalan peperangan secara bersama-sama (ramai-ramai).

Memiliki persamaan seperti RPG, tetapi MMORPG, membutuhkan banyak tokoh dalam permainan, untuk serangkaian cerita. Contoh nya; Ragnarok Online. (3) MOBA, singkatan dari Multiplayer Online Battle Arena, yakni genre game yang tidak jauh seperti RPG maupun MMORPG tetapi perbedaannya, jika RPG tunggal, dan MMORPG multiplayer yang menjalankan

serangkaian cerita bersama, MOBA tidak menjalani serangkaian cerita bersama namun disediakan arena bertanding untuk melawan musuh-musuh lain secara online. Contoh game nya; Dota 2, Mobil Arena, Mobile Legends (Kusumo 2018)

F. Metodologi Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma adalah cara pandang atau melihat sesuatu yang hidup dalam diri seseorang dan mempengaruhi orang tersebut dalam memandang realitas sekitarnya. Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang menjelaskan bagaimana cara pandang peneliti terhadap fakta kehidupan sosial dan perlakuan peneliti terhadap ilmu atau teori yang dikonstruksi sebagai suatu pandangan yang mendasar dari suatu disiplin ilmu tentang apa yang menjadi pokok persoalan yang semestinya dipelajari (Ridha 2017).

Penelitian Pola Komunikasi Game Mobile Legends Community Heroes Yogyakarta akan menggunakan paradigma interpretif. Menurut Deacon (1999) dan para ahli mendeskripsikan metode interpretif untuk penyelidikan terhadap cara manusia memaknai kehidupan sosial mereka, serta bagaimana manusia mengekspresikan pemahaman mereka melalui bahasa, suara perumpamaan, gaya pribadi, maupun ritual sosial (Immy Holloway 2002). Oleh sebab itu paradigma interpretif dapat digunakan untuk mendeskripsikan pola komunikasi pemain game mobile legends yang ada di Community Heroes Yogyakarta.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *kualitatif* dengan pendekatan *deskriptif*, yaitu penelitian dengan menggambarkan peristiwa atau kejadian yang terjadi di lapangan (objek penelitian) tanpa

bermaksud mengkomparasikan atau menggabungkannya (Koentjaraningrat, 1989 : 253). Dengan pendekatan ini, akan dihasilkan data deskripsi dari CH Jogja baik dalam bentuk kata-kata tertulis, kata-kata lisan, atau perilaku manusia yang diamati. (Nawawi,1996 : 93). Penelitian dilakukan dengan menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi di lapangan sebagaimana adanya, yang berkenaan dengan pola komunikasi Game Mobile Legends Community Heroes Yogyakarta.

3. Kriteria Narasumber

Narasumber (informan) menurut Lexy J. Moleong (2018) merupakan orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Selanjutnya penentuan narasumber yang dijabarkan oleh (Suwendra, 2018) hanya ada dua cara yaitu : (1) Cara penentuan subyek penelitian berdasarkan tujuan (*purposive sampling*) dan (2) cara penentuan subyek penelitian dengan teknik bola salju (*snow ball sampling*).

Dalam hal ini peneliti menarik kriteria narasumber terhadap CH Jogja dengan teknik *Snow Ball Sampling*. Pemilihan partisipan berdasarkan pada penggunaan sampel bola salju (*snowball sampling*). Artinya, sampel wawancara dan sumber informasi dipilih atas asumsi, siapa di antara mereka yang benar-benar mengerti dan menguasai tema yang sedang kita teliti. Sehingga, data wawancara yang didapat benar-benar valid (Zamili, 2015).

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dimaksud di sini merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dari lapangan. Untuk memperoleh data yang akurat serta dapat dipertanggung

jawabkannya. Maka, dalam penelitian ini penulis menggunakan alat pengumpul data sesuai dengan informasi yang dibutuhkan, antara lain sebagai berikut:

Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Hadi, 1987 : 136). Peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati aktivitas dan pola komunikasi dari Community Heroes Yogyakarta baik dalam bermain *game online mobile legends* maupun ketika bercengkrama dengan sesama anggota komunitas.

Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh hasil informasi langsung dari sumbernya. Wawancara berguna untuk melengkapi data penelitian, terutama menggali hal-hal yang bermuara pada pikiran dan perasaan subjek penelitian, agar dapat memperoleh domain-domain tertentu secara rinci, yang selanjutnya digunakan untuk analisis (Arikunto, 2001 : 102). Peneliti melakukan *face to face interview* (wawancara berhadapan-hadapan) dengan partisipan, mewawancarai melalui telepon, atau terlibat *focus group interview* (*interview* dalam kelompok tertentu) dengan Community Heroes Yogyakarta.

Dokumentasi

Studi dokumentasi dapat diartikan dengan analisa terhadap dokumen berupa catatan peristiwa yang sudah berlalu, baik yang berbentuk tulisan, gambar, karya-karya monumental dari seseorang atau lembaga (Sugiyono, 2012 : 54). Data yang dimaksud disini mencakup foto, obyek-obyek seni, videotape, atau segala jenis suara/bunyi. Dalam penelitian ini cukup menggunakan

foto atau gambar yang diambil oleh peneliti sebagai data pendukung aktivitas yang dilakukan oleh Community Heroes Yogyakarta.

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul maka penulis akan melakukan pengolahan data dengan cara analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menilai bagaimana variabel yang diteliti sesuai dengan kriteri yang ditetapkan dengan menggambarkan kejadian yang terjadi di lapangan (Bungin, 2006 : 86-89). Langkah-langkah dalam analisa data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- *Reduksi* data, merupakan proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstrakkan dan memindahkan data mentah yang diperoleh dari pencatatan pengamatan lapangan yang dilakukan oleh penulis kepada Community Heroes Yogyakarta. Kemudian hasilnya dirangkum untuk menemukan hal-hal penting yang dapat mengungkapkan permasalahan penelitian terkait dengan pola komunikasi antar Community Heroes Yogyakarta.
- *Display* data, yaitu menyajikan data dalam bentuk matrik, kelompok, organisasi, atau penyajian lainnya dengan demikian data dapat lebih dikuasai. Setelah reduksi data, langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah melakukan display data, yaitu menyajikan data yang telah diperoleh dari hasil reduksi data kepada Community Heroes Yogyakarta.
- Pengambilan kesimpulan dengan verifikasi data. Kegiatan ini dilakukan simultan dengan kegiatan pengumpulan data dan mereduksi data. Setiap data dan informasi yang diperoleh segera diverifikasi dengan cara membandingkannya dengan informasi lain, sehingga

ditemukan satu pemahaman tentang suatu objek pengamatan. Langkah ini dilakukan setelah reduksi data dan display data, hal ini dilakukan agar penulis menemukan kesimpulan terkait data yang diambil dari Community Heroes Yogyakarta terkait dengan pola komunikasi di antara anggota community.

H. Pengujian Keabsahan Data

Triangulasi

Merujuk (Mekarisce 2020) sebuah konsep metodologis pada penelitian kualitatif yang perlu diketahui oleh peneliti kualitatif selanjutnya adalah teknik triangulasi. Tujuan triangulasi adalah untuk meningkatkan kekuatan teoritis, metodologis, maupun interpretatif dari penelitian kualitatif.

Menurut William Wiersma dalam Sugiyono (2007:372) triangulasi diartikan juga sebagai kegiatan pengecekan data melalui beragam sumber, teknik, dan waktu. Sehingga triangulasi dibagi menjadi 3 kelompok, diantaranya (1) triangulasi sumber, dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber. Sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang pola komunikasi komunitas CH Jogja, maka pengujian keabsahan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilakukan kepada anggota yang tergabung dalam komunitas yang telah peneliti tetapkan kriteria sebelumnya, atau juga kepada pendiri komunitas itu sendiri.

Merujuk (Mekarisce 2020) data dari kedua sumber yang berbeda tersebut, tidak dapat dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dapat dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari dua sumber data tersebut.

Data yang telah dianalisis tersebut dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang selanjutnya dapat dilakukan kesepakatan (*member check*) dengan kedua sumber data tersebut. (2) triangulasi teknik, dapat dilakukan dengan melakukan pengecekan data kepada sumber yang sama, namun dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang telah diperoleh melalui wawancara mendalam kepada narasumber A terkait pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas, maka dilakukan pengecekan informasi kembali melalui observasi, ataupun dokumentasi kepada narasumber A tersebut, maupun sebaliknya.

Selanjutnya dapat dilakukan wawancara mendalam (*indepth interview*), karena sebagian besar sumber data penelitian kualitatif didasarkan pada wawancara mendalam, teknik ini menggunakan pertanyaan *open-ended*, dengan mengutamakan sikap etis terhadap narasumber yang sedang di pelajari. Data yang diperoleh berupa persepsi, pendapat, perasaan, dan pengetahuan. Selanjutnya ada observasi(pengamatan), observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia.

Observasi ini dilakukan dengan pengamatan terhadap apa yang di teliti yang hasilnya dapat berupa gambaran yang ada di lapangan dalam bentuk sikap, tindakan, pembicaraan, maupun interaksi interpersonal. Terakhir, menggunakan dokumen, dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian.

Teknik tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda satu sama lainnya, peneliti dapat melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang terkait hingga didapatkan kepastian dan kebenaran datanya. (3) triangulasi waktu, dapat dilakukan dengan melakukan pengecekan

kembali terhadap data kepada sumber dan tetap menggunakan teknik yang sama, namun dengan waktu atau situasi yang berbeda.

Sebagai contoh, ketika ingin mengidentifikasi faktor penghambat dan pendukung dalam komunikasi di komunitas CH Jogja, maka narasumber sebelumnya yang telah dilakukan wawancara mendalam diulangi wawancaranya pada waktu atau situasi berbeda. Apabila hasil uji tetap menunjukkan data yang berbeda, peneliti dapat melakukannya secara berulang hingga ditemukan kepastian data.

I. Sistematika Penulisan

Peneliti membuat sistematika penulisan yang disesuaikan dengan masing-masing bab dengan tujuan agar penulisan terarah dengan baik dan rapih. Peneliti membagi menjadi empat bab yang dimana setiap bab terdiri dari beberapa sub yang berfungsi sebagai penjelasan dari setiap bab tersebut.

Pada bagian pertama yaitu bab I yang merupakan bab pendahuluan berisikan latar belakang masalah yang menjelaskan secara singkat perkembangan game di dunia serta alasan penulis melakukan penelitian di CH Jogja. Diikuti dengan sub bab berikutnya yaitu rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori dan metode penelitian. Selanjutnya pada bab II, berisi tentang ulasan ringkas mengenai sejarah, perkembangan, dan profil dari Community Heroes Yogyakarta.

Bagian ketiga dari penulisan ini, bab III penelitian dengan metode deskriptif kualitatif atau mendeskripsikan secara mendetail pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas dengan merujuk tinjauan pustaka yang ada. bab IV merupakan bagian akhir dari penulisan penelitian yang berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian seluruhnya dan kritik serta saran penulis.

