

## KOMUNIKASI, KOORDINASI, DAN KERJASAMA DALAM GAME KOMPETITIF MOBILE LEGEND

**Fakhtu Amirul Wicaksana, Moch. Fuad Nasvian**

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Email: fakhtuamirul26@gmail.com, nasvian@umm.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan secara detail beberapa bentuk komunikasi, koordinasi, dan Kerjasama dalam game kompetitif mobile legend salah satu komunitas di Indonesia, yaitu Evos famz. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena tersebut dalam lingkup ilmu komunikasi. Metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam kepada empat orang member Evos Famz dari berbagai daerah di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan komunikasi para pemain Mobile Legends yang tergabung dalam komunitas Evos Fams lebih banyak menggunakan komunikasi verbal yang dilakukan di lingkungan virtual. Selain itu, juga terdapat komunikasi non-verbal dengan menggunakan fitur ping, attack atau retreat sebagai suatu simbol dalam bermain Mobile Legends yang sudah dipahami oleh para pemain. Penelitian ini juga mengidentifikasi komunikasi yang terjadi dengan teori komunikasi oleh Laswell. Selain itu, peneliti juga menemukan adanya konflik yang terjadi baik sebelum mulai pertandingan, ketika pertandingan berlangsung, ataupun setelahnya.

**Kata kunci:** E-Sports, Komunikasi, Koordinasi, Kerjasama

### Abstract

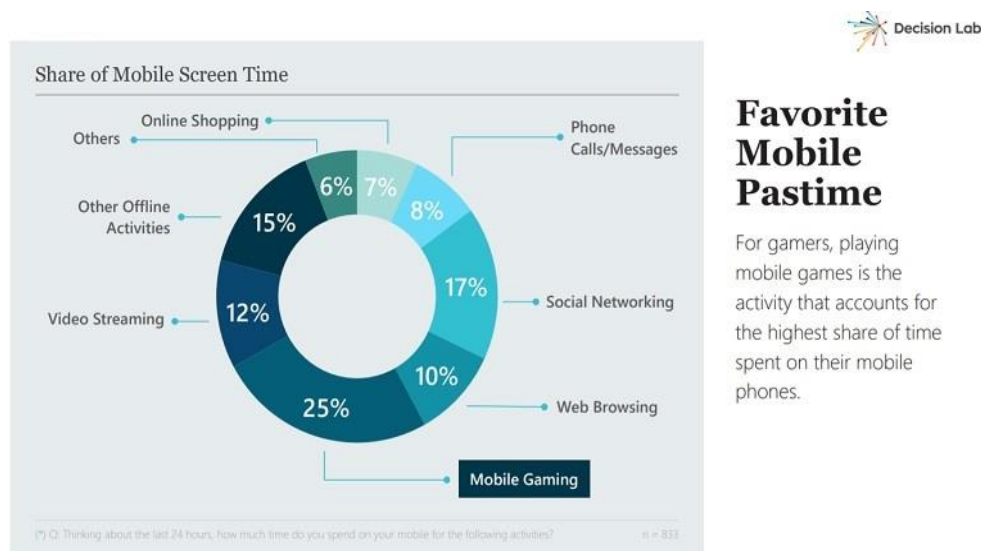
*This study aims to describe and explain in detail several forms of communication, coordination, and cooperation in the competitive game of mobile legends from one of the communities in Indonesia, namely Evos famz. In addition, this study aims to analyze this phenomenon within the scope of communication science. The research method used is a qualitative approach. The research data was obtained through in-depth interviews with four Evos Famz members from various regions in Indonesia. The results of the study show that the communication of Mobile Legends players who are members of the Evos Fams community uses more verbal communication which is carried out in a virtual environment. In addition, there is also non-verbal communication using the ping, attack or retreat features as a symbol in playing Mobile Legends which is already understood by the players. This study also identifies communication that occurs with communication theory by Laswell. In addition, the researchers also found conflicts that occurred either before the start of the match, during the match, or after.*

**Keywords:** E-Sports, Communication, Coordination, Cooperation

## Pendahuluan

Berdasarkan *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) yang melakukan penelitian terkait game di Indonesia menyebutkan, pada tahun 2018, terdapat 60 juta orang gamer yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, kebanyakan aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui Smartphone adalah bermain game yaitu 25%. Rata-rata durasi mereka menghabiskan waktunya untuk bermain game mobile adalah 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan Smartphone bersosial media yaitu 17%, streaming video yaitu 12%, browsing yaitu 10%, hingga berbelanja online yaitu 7%. Dengan kehadiran mobile game yang mudah diakses hanya dengan menggunakan smartphone membuat perkembangan yang signifikan dalam dunia Game online. (Maulida, 2018).

**Gambar 1**  
**Aktivitas Menggunakan Smartphone 2018**



Sumber: <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>

Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tercatat bahwa salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain game online yaitu, sebanyak 16,5 persen. Sedangkan musik online 15,3 persen. Bahkan, *Newzoo Global Games Market Report 2020* mendata bahwa, total pendapatan dari mobile gaming secara global pada 2020 bertambah sejumlah 13 persen. Untuk jumlah pemain dalam game online terdapat lebih dari 3 miliar pemain hingga 2023. Kebijakan *work from home* atau yang biasa disebut WFH dan belajar di rumah dalam situasi pandemi Covid-19 juga membuat pemakaian dan pengunduhan aplikasi game online mengalami kenaikan pesat, bahkan diperkirakan akan mengalami kenaikan sebanyak 21,6 persen di tahun 2025 (Dahwilani, 2020).

Berdasarkan data tahun 2021, Wilayah Asia-Pasifik sejauh ini menyumbang sebagian besar pemain game online di seluruh dunia (55% dari jumlah global). Berdasarkan data yang dihimpun dari Newzoo tahun 2021, di Asia-Pasifik sangat populer akan game mobile, tercatat bahwa 2,8 miliar dari 3 miliar gamer dunia tahun 2021 akan bermain di perangkat seluler/mobile. Tingkat pertumbuhan pemain dari 2020 hingga 2021 bertambah 5,4%. (Takahashi, 2021). Banyak gamer baru yang memasuki pasar disebabkan karena selama pandemi para gamer terus menghabiskan dan terlibat dengan hobi (Takahashi, 2021). Asia Tenggara menjadi wilayah penyumbang terbesar para pemain mobile game dan satu-satunya wilayah yang memiliki pertumbuhan industri gaming yang sangat pesat. Begitu juga di Asia Tenggara, game mobile juga memiliki pangsa pasar yang paling tinggi. Berdasarkan data dari Newzoo, 44% pemain di Asia Tenggara memainkan *Mobile Legends: Bang Bang*, sedangkan 33% pemain memainkan *Clash Royale*, dan 27% memainkan *Plants vs Zombie* (via mobile). (“Gaming in Southeast Asia: The Playing, Spending & Viewing Behavior of a Fast-Growing Games Market | Newzoo,” n.d.).

Data terbaru dari Niko Partners (“Game Industry in Indonesia Increases - Livik,” n.d.) menyebutkan bahwa pertumbuhan gamer yang menggunakan PC dan perangkat mobile akan terus meningkat hingga tahun 2024. Pada tahun 2019, jumlah gamer di 10 negara kawasan Asia berjumlah 535 juta. Diperkirakan pada tahun 2024, jumlah gamer di kawasan Asia akan mencapai 826 juta. Pendapatan dari industri game di 10 negara di Asia sebesar USD 29,3 miliar atau setara dengan Rp 426 triliun. Hingga tahun 2024, pendapatan di 10 negara tersebut diprediksi akan terus mengalami peningkatan, mencapai USD 42 miliar atau setara dengan Rp. 611 triliun. Indonesia, India, dan Thailand tetap menjadi pasar yang panas untuk industri game yang berkembang pesat. Pada tahun 2020, Indonesia memperoleh pendapatan sebesar USD 1,74 miliar atau setara dengan Rp. 25 triliun dari industri game. Newzoo memprediksi Indonesia akan terus meningkat sebesar 32,7% untuk setiap tahunnya. (“Game Industry in Indonesia Increases - Livik,” n.d.).

Indonesia juga merupakan negara pendorong utama dalam pertumbuhan industri E-Sport di Asia Tenggara. Dari total 274,5 juta gamers di Asia Tenggara pada 2021, Indonesia menyumbang sekitar 43 persen terhadap jumlah tersebut. Pada riset tersebut diketahui bahwa 58 persen penggemar Tim eSport Evos (salah satu tim eSport Indonesia), adalah anak muda di bawah usia 18 tahun. Sementara, 41 persen merupakan dari generasi milenial yang berusia 19-29 tahun (Chlistina, 2021).

Perkembangan eSports di Indonesia tentu didukung oleh ekosistem industri ini sendiri baik itu stakeholder, player, game developer, dan pemerintah (Fikri Kurniawan, 2021). Pengakuan akan eSports di Indonesia meningkat di tahun 2020 dengan dibentuknya Pengurus Besar Esports Indonesia atau PBESI yang diketuai oleh Budi Gunawan dan resmi dilantik pada 18 Januari 2020 di Hotel Kempinski, Jakarta (Nugyasa Laksamana, 2020). Esport sendiri sudah dipertandingkan di PON XX Papua 2021 dengan mempertandingkan *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *PES 2021* atau *eFootball 2021* (Novianty, Dythia., Dicky Prastya, 2021).

Dengan terus meningkatnya industri e-sport membuat e-sport pun kini dapat menjadi sebuah pekerjaan. Banyak pekerjaan yang ditawarkan dalam industri ini seperti content creator, analyst, caster, ataupun sebagai pemainnya itu sendiri yang biasa disebut professional player. Perkembangan pesat yang terjadi pun membuat developer game online mobile pun tidak mau kalah untuk berkompetisi di dunia e-sports seperti Mobile Legends. (Mustofa, 2019)

Mobile Legends: Bang Bang merupakan sebuah Game Online yang dikembangkan oleh “Moonton”, Mobile Legends rilis di Android pertama kali pada 11 Juli 2016 di China, Malaysia, dan Indonesia. Sedangkan untuk perangkat IOS Mobile Legends: Bang Bang rilis pada tanggal 9 November 2016. Mobile Legends merupakan game ber-genre MOBA yang dilengkapi dengan virtual pad dan dirancang khusus bagi pengguna smartphone. MOBA atau Massive Online Battle Arena merupakan genre dalam sebuah game online yang menyatukan antara dua macam genre game yaitu, RTS atau Real Time Strategy dan juga RPG atau Role Playing Game. Dalam game MOBA player menjalankan sebuah karakter dari dua tim yang bermusuhan, satu tim terdapat lima player yang dapat memilih satu hero untuk dimainkan, yang bertujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing untuk menjalankan perannya. Sehingga setiap player dituntut untuk melakukan bekerjasama dengan player lain untuk memenangkan sebuah pertandingan untuk team nya. (Ramadani, 2018).

CSCW dan groupware muncul pada tahun 1980 – an dari kepentingan bersama di antara produk pengembang dan peneliti di berbagai bidang (Grudin, 1994). Pada tahun 1984. Irene Greif dari *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) dan Paul Cashman menyelenggarakan sebuah workshop dengan cara digital. mengundang orang-orang dari aneka disiplin ilmu yang mempunyai ketertarikan dengan bagaimana orang bekerja dan bagaimana teknologi dapat mendukung mereka. Mereka menciptakan istilah "kerja kooperatif yang didukung komputer" untuk menjelaskan minat yang sama. Sejak saat itu, ribuan peneliti dan pengembang telah mengadopsi istilah dan menghadiri konferensi CSCW. Beberapa penulis menggambarkan CSCW sebagai munculnya berbagai bidang dan disiplin ilmu, menyajikan kasus yang menarik untuk diteliti (Poltrock & Grudin, 1994).

Melihat dari keberhasilan workshop game realitas campuran sebelumnya di CSCW '12 (Bonsignore, 2012), CSCW terus memeriksa cara untuk dapat mendukung desain penelitian dan pengembangan kolaboratif permainan realitas campuran. CSCW berharap dengan adanya workshop ini dapat membawa individu yang tertarik pada permainan realitas campuran kolaboratif untuk membangun pemersatu agenda penelitian, berbagi masalah dan solusi di bidang tersebut, dan mendorong kolaborasi peneliti. (Alharthi, Spiel, Hamilton, Bonsignore, & Toups, 2018).

Berdasarkan dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Computer supported cooperative work* (CSCW) merupakan penggabungan antara kerjasama / kerja kolaboratif dengan disupport oleh teknologi. CSCW juga merupakan sebuah sistem yang mendukung pekerjaan groupware dan mengevaluasi perihal system

teknologi terbaru. Game online dalam hal ini dapat dikategorikan sebagai salah satu CSCW dimana kerjasama tim didalamnya didukung oleh teknologi melalui system game online.

Seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, muncul suatu cabang olahraga baru yang berkembang, yaitu E-Sport. Pengertian E-sport sendiri merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan komunikasi. Menurut Freeman, E-Sport merupakan game professional atau cara kompetitif bermain game sesuai dengan aturan yang professional (Freeman & Wohn, 2018). Selain itu, Wagner berpendapat bahwa “*eSports*” is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies.” Dapat diartikan bahwa E-Sport merupakan area aktivitas olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan fisik atau mental dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi” (Wolff, 1950)

Wagner (2006:2) menyatakan bahwa e-sport dapat dipandang sebagai suatu bentuk dari olahraga. Olahraga yang dimaksud mengacu pada pengertian menurut Tiedemann, yaitu salah satu bidang kegiatan manusia yang secara sukarela berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain dengan tujuan mengembangkan kemampuan dan prestasi yang dimiliki (Wolff, 1950).

Tujuan dari e-sport sendiri yaitu bertujuan untuk meningkatkan skill para pemain dalam penggunaan teknologi digital yang semakin canggih dan bermain sebagai bentuk kompetisi. Maka dari itu, permainan e-sport harus menampilkan objektivitas yang dapat digunakan sebagai parameter untuk menilai performance para pemain dalam permainan (Seo, 2013). Dalam penelitian ini, salah satu eSport yang akan diteliti adalah game kompetisi Mobile Legends.

Dalam berlangsungnya beberapa game esport, diperlukan adanya komunikasi secara virtual untuk para pemain dalam satu tim. Komunikasi yang sukses merupakan aspek penting dari kerja tim. Tim virtual dalam game eSport terlibat dalam banyak komunikasi yang disebut *Computer-Mediated Communications* (CMC) yang membutuhkan interaksi yang jelas dan spesifik antara anggota tim untuk menghindari kesalahpahaman. Selain itu, komunikasi fungsional membutuhkan pengenalan anggota tim yang berhasil untuk mengembangkan kohesi tim dan mengembangkan kepercayaan antar anggota (Szewc, 2014). Menurut Szewc (2014), Komunikasi harus diperlakukan sebagai tugas yang paling penting untuk organisasi virtual karena memberikan efisiensi dan transparansi. Paling penting, komunikasi yang efektif meningkatkan pertukaran pengetahuan, meningkatkan produktivitas kerja, meningkatkan proses pengambilan keputusan, dan mengurangi ketidakpastian.

Beberapa game eSport didesain untuk mendukung kolaborasi dalam kompetisi antara tim pemain. Dalam penelitian ini akan menganalisis dengan menerapkan model kolaborasi 3C yaitu *Communication* (komunikasi), *Coordination* (koordinasi), dan *Cooperation* (kerja sama) (Fuks, Raposo, Gerosa, Pimental, & Lucena, 2007). Menurut contoh model 3C ini, saat berkomunikasi, orang bernegosiasi dan membuat keputusan. Sambil mengoordinasikan diri mereka sendiri, mereka berurusan dengan konflik dan

mengatur kegiatan mereka dengan cara yang mencegah hilangnya komunikasi dan kerjasama. Kerjasama adalah operasi bersama anggota kelompok dalam ruang bersama, berusaha untuk melaksanakan tugas, dan menghasilkan dan memanipulasi objek kerjasama. Kerjasama ini diperlukan untuk kebutuhan untuk negosiasi ulang dan untuk membuat keputusan tentang situasi tak terduga yang muncul selama kerja sama yang mungkin menuntut babak baru komunikasi, yang akan membutuhkan koordinasi untuk mengatur kembali tugas-tugas yang akan dilaksanakan selama kerjasama. (Fuks et al., 2007).

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam melakukan segala hal, terlebih untuk mencapai suatu tujuan. Komunikasi menurut Effendy (2002) berasal dari bahasa Inggris "*communication*", dan bahasa Latin "*communication*" yang berarti sama, sama di sini adalah sama makna. Artinya, tujuan dari komunikasi adalah untuk membuat persamaan antara sender atau pengirim pesan, dan receiver atau penerima pesan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan konsep model komunikasi dari Harold D. Lasswell.

Menurut Lasswell, komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran (channel) yang menimbulkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi, terjadi suatu proses penyampaian pesan dari satu ke yang lainnya dan penyampaian pesan tersebut untuk mendapatkan suatu tujuan tertentu (Effendy, 2004). Menurut Lasswell (2012), beberapa elemen penting dalam berkomunikasi yaitu who (siapa yang berbicara), says what (apa pesan yang disampaikan), in which channel (apa media yang digunakan), to whom (kepada siapa pesan disampaikan), with what effect (apa efek yang didapatkan). Model tersebut akan diringkas dalam bagan berikut:

**Bagan 1**  
**Model Komunikasi Lasswell**



Sumber: Analisa Peneliti, 2021

Dalam eSports, komunikasi digunakan untuk mengambil keputusan mengenai distribusi kegiatan di antara anggota tim, dan untuk menyinkronkan dan menegosiasikan kembali pembagian ini tergantung pada konteks situasional (Fuks et al., 2008). Menurut Leavitt et al. (2016), karena irama panik dan sifat ad hoc komunikasi dalam eSports, sarana komunikasi utama yang digunakan adalah suara dan teks. Penggunaan "ping", komunikasi non-verbal yang banyak dilakukan di lingkungan virtual.

Koordinasi bertanggung jawab atas pemecahan tujuan utama menjadi kegiatan yang berbeda (tujuan parsial) dan distribusi kegiatan ini di antara anggota tim.

Pelaksanaan kegiatan tersebut secara terpadu bertanggung jawab atas kinerja (performance) dan tujuan yang akan dicapai (Freeman & Wohn, 2018).

Kerjasama dapat didefinisikan sebagai pelaksanaan kegiatan yang sudah terdistribusi (Fuks et al., 2008). Lameiras dkk. (2014) mengemukakan bahwa ada dua jenis kerjasama bagi atlet olahraga tradisional yaitu kerjasama berkondisi dan kerjasama tanpa syarat. Kerjasama yang dikondisikan berkaitan dengan persepsi bahwa atlet dapat mencapai tujuan pribadinya melalui kerjasama dengan tim. Dalam kerjasama tanpa syarat, kerjasama terjadi terlepas dari tujuan pribadi masing-masing atlet. Lameiras dkk. (2014) juga menunjukkan bahwa faktor situasional dapat mendorong kerjasama.

Freeman dan Wohn (2017) menekankan bahwa studi tim eSport adalah campuran dari dua jenis tim, yaitu tim berkinerja tinggi dan tim pembuat keputusan dan pengetahuan intensif. Kerja tim yang terlibat di dalamnya terjadi di lingkungan virtual yang sangat kompetitif, penuh tekanan, dan intens yang menuntut pengambilan keputusan dan pengambilan tindakan yang cepat terkait dengan aktivitas fisik (baik virtual maupun non-virtual). Dengan demikian, tim-tim tersebut berorientasi pada aksi, khususnya pada game aksi yang menjadi fokus penelitian ini

Berdasarkan konteks teoretis ini, penelitian ini dipandu oleh karakteristik definisi eSport sebagai: kerja kooperatif yang didukung komputer, melibatkan aspek kolektif dari suatu pekerjaan, aktivitas fisik dan intelektual yang dilakukan selama pelatihan atau kejuaraan, bertujuan untuk mengalahkan lawan, dan mewakili tipe hybrid dari tim virtual.

Dengan terus berkembangnya industry esport, muncul berbagai kompetisi game baik tingkat nasional maupun internasional. *Mobile Legends Liga Profesional* (MPL) Indonesia merupakan salah satu kompetisi kompetisi game mobile terbesar dan paling bergengsi di Asia Tenggara. Didorong oleh tekad untuk meningkatkan ekosistem esports, di musim keempat ini, MPL membuat lompatan dengan membangun liga esports model waralaba pertama di Asia Tenggara. Memastikan keberlanjutan komunitas secara keseluruhan, model waralaba ini akan menerapkan pembagian pendapatan, topi gaji, dan manfaat khusus lainnya kepada tim yang berpartisipasi. Hingga saat ini, MPL sudah dilaksanakan sebanyak 8 kali. (“MPL Indonesia s8 — Mobile Legends Professional League — Home,” n.d.) Dalam skala internasional, terdapat M World Championship yang merupakan acara esports pertama di seluruh dunia untuk game MOBA mobile Mobile Legends: Bang Bang yang diselenggarakan oleh Moonton. Hingga saat ini M World Championship sudah dilaksanakan sebanyak dua kali sejak tahun 2019. Pada kompetisi M World pertama dimenangkan oleh EVOS Legend yang merupakan tim dari Indonesia, mengalahkan 15 tim dari seluruh dunia. (Marges, 2019).

EVOS Esports merupakan organisasi esports terkemuka di Asia Tenggara yang berbasis di Jakarta, Indonesia. EVOS Esports memiliki tim kompetitif di beberapa game kompetitif seperti *Arena of Valor*, *Free Fire*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *Battlegrounds PlayerUnknown*, dan *League of Legends: Wild Rift*. EVOS Esports telah memenangkan beberapa gelar kejuaraan dunia seperti *Mobile Legends World*

*Championship (M1) 2019 dan Free Fire World Cup 2019. EVOS Esports* telah mengelola 160 influencer game secara eksklusif dan bekerjasama dengan lebih dari 200 talenta esports. *EVOS Esports* adalah tim esports seluler paling populer di Asia Tenggara dan 6 organisasi esports global teratas dalam hal basis penggemar terbesar di seluruh platform media social. (Newzoo, 2020).

Saat ini, *Evos Esports* memiliki 6,8 juta pengikut di Instagram dengan lebih dari 5.000 postingan (<https://www.instagram.com/evosesports/>, 2021) dan total 2,78 juta pelanggan YouTube dengan lebih dari 263 juta views di seluruh Asia Tenggara. (<https://www.youtube.com/c/EVOSEsports>, 2021). Evos Esport memiliki sebuah forum komunitas untuk para pengikut dan player yang tergabung dengan nama Evos Family (Evos Fams). Hingga saat ini, Evos Fams memiliki akun media sosial yang terpisah sendiri dengan jumlah pengikut 946 ribu orang (<https://www.instagram.com/evosfams/>, 2021). Prestasi tim MLBB mereka yang mendunia, membuat Instagram mereka juga di follow oleh pecinta game Mobile Legend, hal ini membuat peneliti tertarik menjadikan mereka sebagai subjek dalam penelitian ini dengan lingkup player game kompetitif Mobile Legends: Bang Bang yang tergabung dalam Komunitas Evos Fams. Dalam penelitian ini, terdapat 4 orang informan yang tergabung dalam komunitas Evos Fams yang akan diringkas dalam table berikut:

**Tabel 1**  
**Informan Penelitian**

No.	Nama	Asal	Usia	Jabatan di Evosfams
1.	Raska	Bandung	17	Leader Evos Fams Bandung
2.	Reza	Depok	23	Member Evos Fams Bogor
3.	Akbar	Bogor	17	Member Evos Fams Bogor
4.	Agus	Jakarta	21	Member Evos Fams Jakarta

Sumber : Analisis Penulis, 2022

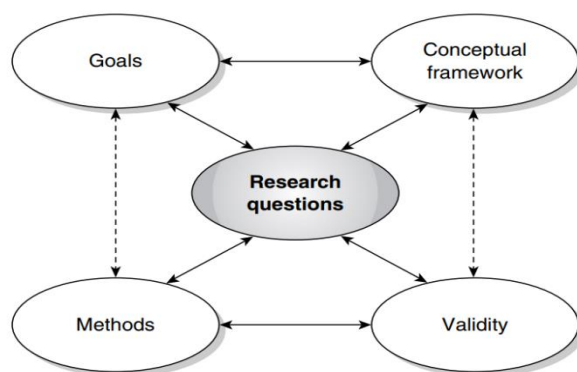
Dalam penelitian ini, peneliti fokus menganalisis aspek kolaboratif yang muncul dalam pada pemain Mobile Legend yang rutin push rank (selalu meningkatkan ranking/kompetitif). Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti akan menjawab sebuah Rumusan Masalah, yaitu : Bagaimana pola komunikasi, koordinasi, dan kerjasama para pemain Mobile Legends ketika melakukan pushrank?

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kualitatif dari Maxwell. Desain dalam penelitian kualitatif adalah proses yang menerkaitkan antara berbagai komponen desain, menilai implikasi tujuan, teori, pertanyaan penelitian, metode, dan ancaman validitas satu sama lain (Maxwell, 2014) dengan 5 komponen, yaitu *Goals*, *Conceptual Framework*, *Research Question*, *Methods*, dan *Validity* yang dapat diuraikan sebagai berikut :



**Bagan 2**  
**An Interactive Model of Research Design**



Sumber: Qualitative Research Design: An Interactive Approach, by J. A. Maxwell, 2005.

1. Tujuan (*Goals*): Secara teoritis, peneliti ingin berkontribusi untuk memperdalam diskusi terkini tentang eSports dan koordinasi dan komunikasi, dengan berfokus pada game Mobile Legends: Bang Bang yang tergabung dalam Komunitas Evos Fams Secara praktis, peneliti bertujuan untuk berkontribusi dalam memberikan penelitian ini sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai eSports.
2. Kerangka Konseptual (*Conceptual Frameworks*): Seperti yang dijelaskan sebelumnya. Penelitian ini menganalisis perilaku pemain dalam permainan eSports dengan model 3C (*communication, coordination, cooperation*) dari Mobile Legends: Bang Bang yang tergabung dalam Komunitas Evos Fams. Seperti yang dijelaskan dalam bab sebelumnya, peneliti membahas penelitian eSports dan CSCW, tetapi peneliti berfokus pada penggunaan penelitian terbaru dari Freeman dan Wohn (2017b) untuk mendorong bagian dari konsep penelitian komunikasi.
3. *Research Question* (Rumusan Masalah): Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan sebuah pertanyaan penelitian, yaitu: Bagaimana pola komunikasi, koordinasi, dan kerjasama para pemain Mobile Legends ketika melakukan pushrank?
4. Metodologi (*Methods*) : Dalam penelitian ini, Peneliti melakukan wawancara dengan cara melakukan Teknik purposive sampling. Untuk mendapatkan kriteria yang sesuai, peneliti membuat kriteria yang harus dipenuhi yaitu, 1. Merupakan membership dari Evos Fams, 2. Mempunyai teman mabar sesama Evos Fams.

dan 3. Telah mencapai rank Mythic di season 22. Kemudian menggunakan proses pendekatan dengan 2 fase yaitu, pengumpulan data, dan analisis data.

5. Validasi (*Validity*): Peneliti melakukan validitas kepada pemain Mobile Legends yang melakukan push rank dari komunitas yang sama. Hal ini penting guna mencocokkan hasil data dan melihat ketepatan atau kredibilitas suatu deskripsi, kesimpulan, penjelasan dan interpretasi hasil penelitian sehingga penelitian ini kian valid.

Pendekatan penelitian mengikuti dua fase utama yang akan diringkas dalam Bagan 2, dan dijelaskan secara singkat di bagian ini:

1. Pengumpulan data: Peneliti melakukan wawancara yang sesuai dengan kriteria dengan cara melakukan Teknik purposive sampling.
2. Analisis data: Analisis data dan kompilasi hasil yang melibatkan pertanyaan penelitian, dilanjutkan dengan anggota yang sudah mencapai rank mythic di season 22, serta mempunyai teman mabar sesama Evosfams Peneliti menggunakan metodologi analisis kualitatif, pertama secara individual menemukan pola dalam hasil response dan kemudian secara kolektif menginterpretasi data secara deskriptif.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Koordinasi

Menurut Freeman & Wohn (2018), Koordinasi bertanggung jawab atas pemecahan tujuan utama menjadi kegiatan yang berbeda (tujuan parsial) dan distribusi kegiatan ini di antara anggota tim. Pelaksanaan kegiatan tersebut secara terpadu bertanggung jawab atas kinerja (*performance*) dan tujuan yang akan dicapai. Dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai dalam bermain game kompetitif Mobile Legends adalah untuk menang dalam game, baik di turnamen, ranked ataupun classic. Dalam distribusi kegiatan dalam tim eSport, terdapat beberapa role yang didapat oleh para pemain, seperti exp lane, gold lane, roamer, jungler, dan mid lane. Dengan adanya role ini, para pemain bertanggung jawab atas performance dalam game untuk mencapai kemenangan. Dalam mengkoordinasikan diri dengan pemain lainnya, tak jarang muncul konflik ketidakcocokan role yang didapat oleh pemain seperti yang diungkapkan oleh informan reza:

“Kalo posisi saya mah kan di exp lane gitukan sebenarnya emang udah pas sih suka disitu. Cuma kalo msialnya emang disuruh maen diposisi lain bukannya gabisa cuma kayak kurang maksimal jadi, kalo nurut sih pasti nurut gitukan ngikutin sesuaiin yang kurangnya aja gitukan” (wawancara dengan Reza, 2022).

Dalam penelitian ini kami menemukan bahwa selain pemain, ada dua peran penting lainnya dalam tim eSport, yaitu kapten dan manajer. Secara keseluruhan, orang yang diwawancarai mengatakan bahwa terdapat peran kapten dalam timnya. Peran kapten disini merupakan salah satu tanggung jawab yang diberikan kepada salah satu pemain tim untuk mendistribusikan role kepada pemain lainnya. Selain itu,

tugas kapten untuk mengatur alur permainan atau Menyusun strategi, seperti yang dikatakan oleh informan Akbar:

“Kalo dari team saya secara resmi itu ada captainnya, buat ngatur draft, terus alur permainannya gimana, jadi supaya lebih teratur aja makanya punya captain, suapaya bisa dipercaya.” (wawancara dengan Akbar, 2022).

Selain itu terdapat juga peran manajer diluar pemain tim game kompetitif. Manajer dalam suatu tim bertugas untuk mengatur jadwal pertandingan suatu tim, mengatur kegiatan latihan dan istirahat para pemain, dan mengatur biaya untuk turnamen dan pembagian hasil untuk para pemain.

## **B. Kerjasama**

Kerjasama dapat didefinisikan sebagai pelaksanaan kegiatan yang sudah terdistribusi (Fuks et al., 2008). Implementasi Kerjasama dalam bermain game kompetitif terjadi ketika saat bermain (*in game*). Para pemain bertanggung jawab atas role yang dimainkan untuk menuju kemenangan untuk timnya. Mereka saling menjalankan tugasnya masing-masing dan membantu satu sama lain. Ketika terdapat situasi yang tidak terduga saat *ingame*, atau salah satu pemain *underperformed*, kerja sama diperlukan saat evaluasi pemain atau perlu ada perubahan tugas. Dalam bermain game kompetitif mobile legends, terkadang terjadi pertukaran role untuk mengoordinasikan ulang strategi tim.

Role juga bisa ditukar dalam diskusi sebelum memulai ulang permainan. Dalam hal ini diperlukannya komunikasi dan negosiasi antar pemain demi mencapai tujuan untuk menang dalam game. Menurut Szewc (2014), Komunikasi harus diperlakukan sebagai tugas yang paling penting untuk memberikan efisiensi. Komunikasi yang efektif meningkatkan pertukaran pengetahuan, meningkatkan produktivitas kerja, meningkatkan proses pengambilan keputusan, mengurangi ketidakpastian, dan mengembangkan kepercayaan antar anggota. Dalam penelitian ini ditemukan adanya komunikasi dalam tim sebelum mulai bermain game, adanya komunikasi yang efisien dalam pembagian role seperti yang diungkapkan oleh informan raska:

“Kalo saya sih fleksibel sih jadi kayak misalnya kan saya *jungler*, tapi nih *exp lane* jago *jungler* kayak missal *hero lance* nah saya kurang di *lance* nah bisa tuker tukeran gitulah jadi ganentu saya *jungler* terus terusan, di turnamen juga gitulah masih ya tuker tukeran gitu ya karena udah pada percaya satu sama lain jadi gampang jugalah” (wawancara dengan Raska, 2022).

Menurut Fuks (2007), Kerjasama ini diperlukan untuk kebutuhan untuk negosiasi ulang dan untuk membuat keputusan tentang situasi tak terduga yang muncul selama kerja sama yang mungkin menuntut babak baru komunikasi, yang akan membutuhkan koordinasi untuk mengatur kembali tugas-tugas yang akan dilaksanakan selama kerjasama. Hal ini relevan dengan bermain game kompetitif, proses kerjasama dan komunikasi dalam bernegosiasi ulang dalam bermain game yang dapat ditunjukkan dalam bagan berikut:

**Bagan 3**  
**Proses Kerjasama dan Komunikasi dalam Game Mobile Legend**



Sumber: Analisis Penulis, 2022

### C. Komunikasi

Dalam proses komunikasi, terjadi suatu proses penyampaian pesan dari satu ke yang lainnya dan penyampaian pesan tersebut untuk mendapatkan suatu tujuan tertentu (Effendy, 2004). Menurut Laswell, terdapat beberapa elemen penting dalam berkomunikasi yaitu who (siapa yang berbicara), says what (apa pesan yang disampaikan), in which channel (apa media yang digunakan), to whom (kepada siapa pesan disampaikan), with what effect (apa efek yang didapatkan). Berdasarkan hasil dari hasil penelitian kamu proses komunikasi anggota Evos Fams telah menerapkan model komunikasi dari Laswell, sesuai dengan apa yang digariskan oleh Lasswell.

Dalam esport, elemen who dapat merujuk kepada para pemain Mobile Legends dan menyampaikan pesan kepada antar pemain untuk bekerjasama dan berkoordinasi dalam tim ketika game berlangsung. Pesan yang disampaikan pun dapat berupa strategi ataupun arahan ketika ingame. Selain itu, media yang digunakan para informan terhadap timnya juga berbeda-beda seperti menggunakan discord, mic, textbox ataupun berkomunikasi langsung. Jika pesan yang disampaikan melalui media telah sampai dengan baik, maka tujuan dari komunikasi pun mudah untuk tercapai. Efeknya, jika pesan tersebut tersampaikan dengan baik, maka permainan akan berjalan lancar dan lebih mudah untuk tim mencapai kemenangan. Dalam hal ini dapat dilihat pentingnya komunikasi dalam eSport. Komunikasi yang terjadi juga merupakan komunikasi dua arah.

Komunikasi dalam eSport, media komunikasi utama yang digunakan adalah suara dan teks. Media yang digunakan berupa discord, textbox, ataupun mic. Peneliti menemukan bahwa komunikasi verbal yang lebih banyak dilakukan di lingkungan virtual. Selain itu, juga terdapat komunikasi non-verbal dengan menggunakan fitur ping, attack atau retreat sebagai suatu simbol dalam bermain Mobile Legends yang sudah dipahami oleh para pemain. Seperti yang disampaikan oleh Informan Agus:

“Kalo saya sih cuma pake insting ya, kan kalo misalnya maen solo kalo mau chat juga gamungkin semuanya ngebuka inikan suara, jadi ya cuma main pake attack, retreat gitu doang” (wawancara dengan Agus, 2022)

Namun tidak terkecuali untuk melakukan komunikasi langsung seperti yang dilakukan oleh informan Raska sebagai leader suatu tim di Evos Fams Bandung, ia menyelenggarakan latihan dan bermain secara offline atau bertatap muka langsung dengan timnya.

Berdasarkan data yang kami dapatkan, dalam melakukan komunikasi sebuah team mobile legends terutama dalam komunitas Evos Fams terbagi menjadi 3 tahap, yaitu sebelum game dimulai, lalu saat game dimulai, dan yang terakhir setelah game selesai. Setiap tahap memiliki tujuannya masing-masing.

Kegiatan sebelum pertandingan bertujuan untuk membangun chemistry sesama pemain dengan melaksanakan koordinasi dan penyesuaian komunikasi. Karena itu, sebelum membentuk team perlu adanya role yang sesuai dengan pemain dan membentuk sebuah chemistry dengan melakukan “mabar” agar penyampain pesan dapat sesuai dengan tujuan komunikasi.

Sebelum game dimulai terutama apabila game tersebut adalah sebuah tournament, para pemain biasanya melakukan sebuah persiapan dari mulai Latihan 2-3 hari sebelum tournament, melakukan diskusi untuk memenangkan game dengan cara menentukan draftpick atau pemilihan hero dan role, mengatur strategi saat memasuki ingame, dan juga melakukan bounding dengan cara liburan bersama anggota tim.

Saat game dimulai terutama apabila game tersebut adalah sebuah tournament, para pemain biasanya hanya focus terhadap permainan, memikirkan bagaimana cara untuk memenangkan pertandingan. Cara- cara yang dilakukan oleh para pemain antara lain adalah menyampaikan pesan seperti “kalo ada lord jangan lord dulu, info missing, persiapan inisiasi untuk menculik musuh, info spell seperti flickr, dan juga ping retreat atau attack.”

Sedangkan setelah game selesai terutama apabila game tersebut adalah sebuah tournament, para pemain biasanya melakukan sebuah evaluasi, membahas bagaimana permainan berjalan apakah sudah sesuai dengan strategi yang di harapkan, dan performa para pemain apakah para pemain sudah tampil dengan baik ataukah para pemain sedang dalam kondisi underperform di saat game tersebut.

#### **D. Konflik**

Beberapa konflik yang kerap terjadi dalam permainan Mobile Legends disebabkan karena adanya salah satu pemain yang *underperformed*. Hal ini dirasakan

oleh hampir semua informan sebagai pemain yang terlibat dalam permainan. Terlebih karena bermain virtual, para pemain tidak bisa mengetahui lingkungan sekitar para pemainnya dan terdapat beberapa pemain yang tidak disiplin hingga menyebabkan pemain tersebut *underperformed* atau merusak flow permainan. Maka dari itu diperlukan evaluasi terhadap pertandingan. Pada saat evaluasi, biasanya manager terlibat untuk menjadi penengah antarpemain agar tidak menimbulkan konflik berkepanjangan. Namun, para informan menyampaikan bahwa dengan adanya konflik ditengah pertandingan, hal ini juga membuat para pemain lebih terbuka. Karena dengan adanya mistake ketika pertandingan berlangsung, diadakannya evaluasi dan para pemain menerima kritik dan saran sehingga permainan selanjutnya para pemain menjadi lebih baik lagi.

### **Kesimpulan**

Dengan berkembangnya industri E-sports khususnya di tanah air, membuat berbagai organisasi berlomba lomba untuk bergabung dalam komunitas E sports. Salah satunya adalah EVOS Esports. EVOS Esports adalah organisasi esports terkemuka di Asia Tenggara yang berbasis di Jakarta, Indonesia. Evos Esport memiliki sebuah forum komunitas untuk para pengikut dan player yang tergabung dengan nama Evos Family (Evos Fams). Dalam sebuah pertandingan para pemain Mobile Legends yang tergabung dalam komunitas Evos Fams bertanggung jawab atas performance dalam game untuk mencapai kemenangan. Mereka mengkoordinasikan diri dengan pemain lainnya dengan pembagian role untuk bermain. Komunikasi anggota Evos Fams telah menerapkan model komunikasi dari Laswell, sesuai dengan apa yang digariskan oleh Lasswell. Dalam esport, elemen who dapat merujuk kepada para pemain Mobile Legends dan menyampaikan pesan kepada antar pemain untuk bekerjasama dan berkoordinasi dalam tim ketika game berlangsung. Pesan yang disampaikan pun dapat berupa strategi ataupun arahan ketika ingame. Selain itu, media yang digunakan para informan terhadap timnya juga berbeda-beda seperti menggunakan discord, mic, textbox ataupun berkomunikasi langsung. Jika pesan yang disampaikan melalui media telah sampai dengan baik, maka tujuan dari komunikasi pun mudah untuk tercapai. Efeknya, jika pesan tersebut tersampaikan dengan baik, maka permainan akan berjalan lancar dan lebih mudah untuk tim mencapai kemenangan. Dalam hal ini dapat dilihat pentingnya komunikasi dalam eSport. Komunikasi yang terjadi juga merupakan komunikasi dua arah. Komunikasi para pemain Mobile Legends yang tergabung dalam komunitas Evos Fams lebih banyak menggunakan komunikasi verbal yang dilakukan di lingkungan virtual. Selain itu, juga terdapat komunikasi non-verbal dengan menggunakan fitur ping, attack atau retreat sebagai suatu simbol dalam bermain Mobile Legends yang sudah dipahami oleh para pemain. Dalam kesehariannya para pemain Mobile Legends yang tergabung dalam komunitas Evos Fams mendapatkan beberapa konflik yang kerap terjadi dalam permainan yang disebabkan karena adanya salah satu pemain yang *underperformed*. Terlebih karena bermain virtual. Jadi para pemain tidak bisa mengetahui lingkungan sekitar para pemainnya dan terdapat beberapa pemain yang

tidak disiplin hingga menyebabkan pemain tersebut underperformed atau merusak flow permainan.

## BIBLIOGRAFI

- Alharthi, Sultan A., Spiel, Katta, Hamilton, William A., Bonsignore, Elizabeth, & Troups, Zachary O. (2018). Collaborative Mixed Reality Games. *Proceedings Of The Acm Conference On Computer Supported Cooperative Work, Cscw*, 447–454. <https://doi.org/10.1145/3272973.3273013>
- Bonsignore, Elizabeth. (2012). *Mixed Reality Games*. 7–8.
- Christina, Zhafira. (2021, August). Indonesia Penyumbang Terbesar Industri Esport Asia Tenggara.
- Dahwilani, Dani. (2020). Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online Selama Pandemi Covid-19.
- Fikri Kurniawan. (2021). Revenue Indonesia Dari Esport Tembus Rp25,1 Triliun, Naik 32,7% Setiap Tahun!
- Freeman, Guo, & Wohn, Donghee Yvette. (2018). Understanding Esports Team Formation And Coordination. In *Computer Supported Cooperative Work: Cscw: An International Journal* (Vol. 27). <https://doi.org/10.1007/S10606-017-9299-4>
- Fuks, Hugo, Raposo, Alberto, Gerosa, Marco A., Pimental, Mariano, & Lucena, Carlos J. P. (2007). The 3c Collaboration Model. *Encyclopedia Of E-Collaboration*, (July 2016), 637–644. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-000-4.Ch097>
- Fuks, Hugo, Raposo, Alberto, Gerosa, Marco Aurélio, Pimentel, Mariano, Filippo, Denise, & Lucena, Carlos. (2008). Inter- And Intra-Relationships Between Communication Coordination And Cooperation In The Scope Of The 3c Collaboration Model. *Proceedings Of The 2008 12th International Conference On Computer Supported Cooperative Work In Design, Cscwd, 1*, 148–153. <https://doi.org/10.1109/Cscwd.2008.4536971>
- Game Industry In Indonesia Increases - Livik. (N.D.).
- Gaming In Southeast Asia: The Playing, Spending & Viewing Behavior Of A Fast-Growing Games Market | Newzoo. (N.D.).
- Grudin, Jonathan. (1994). Computer-Supported Cooperative Work: History And Focus. *Computer*, 27(5), 19–26. <https://doi.org/10.1109/2.291294>
- Marges, Jason. (2019, November). Mlbb M1 World Championship 2019 Grand Finals: Evos Legends Win A 4-3 Thriller Over Rrq | One Esports.
- Maulida, Lely. (2018, October). Jumlah Gamer Di Indonesia Capai 100 Juta Di 2020.
- Mpl Indonesia S8 — Mobile Legends Professional League — Home. (N.D.).



Mustofa, Ayyub. (2019). 10 Pilihan Karier Industri Esports Selain Menjadi Atlet | Hybrid.

Newzoo. (2020, October). Newzoo Joins Forces With Evos Esports To Expand Its Market View With Southeast Asia Data.

Ramadani, Muhammad Iqbal. (2018). *Penarikan Diri Dalam Game Online*.

Seo, Yuri. (2013). Electronic Sports: A New Marketing Landscape Of The Experience Economy. *Journal Of Marketing Management*, 29(13–14), 1542–1560. <https://doi.org/10.1080/0267257x.2013.822906>

Szewc, Justyna. (2014). Selected Success Factors Of Virtual Teams: Literature Review And Suggestions For Future Research. *International Journal Of Management And Economics*, 38(1), 67–83. <https://doi.org/10.2478/Ijme-2014-0015>

Takahashi, Dean. (2021, July). Newzoo: Game Market Will Hit \$200b In 2024 | Venturebeat.

Wolff, Kurt H. (1950). On The Scientific Relevance Of “Imputation.” *Ethics*, 61(1), 69–73. <https://doi.org/10.1086/290752>

---

**Copyright holder:**

Fakhtu Amirul Wicaksana, Moch. Fuad Nasvian (2022)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

