

## **Pola Komunikasi *Gamers* dalam menjadi Atlet Profesional e-Sport Mobile Legends**

Maulana Akbar Syah

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Email Korespondensi: maulanaakbarsyah@student.uir.ac.id

Diterima: 20-11-2024    Disetujui: 10-12-2024    Diterbitkan: 20-12-2024

### **Abstrak**

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi gamers dalam menjadi atlet profesional (mobile legends). Dalam penelitian ini, peneliti mencari pola komunikasi yang dilakukan atlet profesional (mobile legends) dalam mulai tahap awal terbentuknya tim, tahap seleksi dan tahap lolos menjadi atlet. Yang mana peneliti akan menemukan pola komunikasi yang paling sering digunakan sebagai seorang atlet profesional (mobile legends). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan yang bersifat deskriptif dengan menggunakan pola komunikasi. Subjek dalam penelitian ini terdapat 5 orang yang dianggap atau jadi atlet profesional (mobile legends). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan keikutsertaan peneliti dan triangulasi sumber. Penelitian ini menggunakan analisis pola komunikasi. Hasil penelitian ini adalah terdapat 2 pola komunikasi paling sering digunakan pertama: Pola Komunikasi Linier pada atlet profesional mobile legends PON Papua yang mana terdapat pada tahapan awal terbentuk tim dan tahapan seleksi atlet PON. Sehingga atlet yang melewati pola komunikasi ini memiliki makna lurus yang berarti perjalanan dari satu titik ketitik yang lain secara lurus, yang berarti penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Kedua: Pola komunikasi Sirkular pada atlet profesional mobile legends PON Papua yang mana terdapat hamper seluruh tahapan dari terbentuk tim sehingga tahapan lolos atlet PON. Sehingga pola komunikasi sirkular paling sering di pakai pada atlet PON profesional (mobile legends) yang mana dapat disimpulkan bahwa setiap unsur yang ada baik dari atlet profesional mobile legend dengan melakukan pola sirkular dengan evaluasi sebagai atlet atau menjalin komunikasi sebagai atlet.

**Kata Kunci:** Pola Komunikasi, Atlet Profesional, *Mobile Legends*

### **Abstract**

*This research aims to find out how the communication patterns of gamers become professional athletes (mobile legends). In this research, researchers looked for communication patterns used by professional athletes (mobile legends) in the initial stages of team formation, the selection stage and the stage of qualifying to become an athlete. Where researchers will find the communication patterns most often used as a professional athlete (mobile legends). The method used in this research is a qualitative approach with a descriptive nature using communication patterns. The subjects in this research were 5 people who were considered or became professional athletes (mobile legends). Data collection techniques are carried out through observation, interviews and documentation. Data validity checking techniques use researcher participation and source triangulation. This research uses communication pattern analysis. The results of this research are that there are 2 communication patterns most often used first: Linear Communication Patterns in professional mobile legends athletes at PON Papua, which are found in the initial stages of team formation and the stages of selecting PON athletes. So athletes who pass through this communication pattern have a straight meaning, which means traveling from one point to another in a straight line, which means the delivery of messages by the communicator to the communicant as the terminal point. Second: Circular communication pattern for professional mobile legends athletes at PON Papua, where there are almost all stages from forming a team to the stages of qualifying for PON athletes. So the circular communication pattern is most often used by professional PON athletes (mobile legends) which can be concluded that every element that exists is good for professional mobile legend athletes by carrying out a circular pattern by evaluating as an athlete or establishing communication as an athlete.*

**Keywords:** *Communication Patterns, Professional Athletes, Mobile Legends*

### **PENDAHULUAN**

E-sports atau *electronic sport* adalah sebuah cabang olahraga yang menggunakan permainan video sebagai kompetisi utama. E-sports ini merujuk pada kompetisi permainan video antara pemain-pemain profesional. Sebagai olahraga digital yang terorganisir, e-sports juga melibatkan pelatihan khusus untuk para pemainnya (Kurniawan, 2019:62). Pada PON XX Papua tahun 2021, e-sports pertama kali dipertandingkan sebagai cabang olahraga resmi, dengan tiga nomor yang dipertandingkan, yaitu Gim Free Fire, e-Football PES, dan Mobile Legends Bang Bang. Pengakuan terhadap e-sports sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia diberikan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), yang juga mengakui Pengurus Besar E-sports Indonesia (PB ESI)

sebagai badan resmi yang menaungi e-sport di Indonesia (<https://indonesia.go.id>).

Pada perhelatan Asian Games 2018, Indonesia juga menambahkan e-sports sebagai cabang olahraga eksibisi, dan rencananya e-sports akan menjadi cabang olahraga resmi pada Asian Games 2022 di Tiongkok. Para atlet e-sports Indonesia yang tergabung dalam Indonesia e-Sports Association (IeSPA) terus mempersiapkan diri untuk kompetisi tersebut. Berbeda dengan olahraga konvensional, pelatihan untuk atlet e-sports dilakukan secara online, yang mengubah pola komunikasi antara gamer dan pelatih (Irmansyah, 2019:53).

Salah satu game yang dipertandingkan dalam e-sports adalah Mobile Legends, sebuah permainan RPG untuk ponsel di mana dua tim saling berusaha menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Dalam permainan ini, setiap tim terdiri dari lima pemain yang mengendalikan karakter, atau disebut hero, yang masing-masing memiliki kemampuan khusus. Permainan ini termasuk dalam kategori online role-playing game, di mana para pemain berperan sebagai karakter dengan berbagai peran strategis (Google Play, 2022).

Sebagai cabang olahraga yang masih relatif baru, e-sports memperkenalkan perbedaan dalam pola komunikasi antara atlet dibandingkan dengan cabang olahraga lain yang lebih konvensional. Pembinaan atlet e-sports dilakukan secara online, dengan komunikasi virtual menjadi unsur utama dalam mempersiapkan para gamer menjadi atlet profesional. Hal ini membutuhkan pola komunikasi yang efektif antar anggota tim, terutama dalam pertandingan-pertandingan seperti Mobile Legends yang melibatkan peran-peran berbeda dalam tim, seperti assassin, mage, tank, fighter, marksman, dan support.

Komunikasi antar gamer sangat mempengaruhi hasil pertandingan, di mana setiap keputusan dan strategi harus dikomunikasikan dengan baik. Pola komunikasi ini lebih mengandalkan media virtual untuk menyampaikan pesan antara anggota tim yang terhubung melalui jaringan internet, yang dikenal sebagai komunikasi virtual. Keberhasilan tim sangat bergantung pada komunikasi yang solid dan chemistry antar anggota tim, sehingga kegagalan dalam komunikasi bisa berujung pada perpecahan tim (Lukito, dkk, 2022:21). Oleh karena itu, penelitian tentang pola komunikasi dalam e-sports, terutama dalam konteks atlet Mobile Legends, menjadi sangat penting. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pola Komunikasi Gamers dalam Menjadi Atlet Profesional (Mobile Legends)" sebagai topik penelitian lebih lanjut.

## KERANGKA TEORI

## Pola Komunikasi

Pola komunikasi merupakan cara yang digunakan oleh individu atau kelompok untuk berkomunikasi. Secara lebih spesifik, pola komunikasi dapat didefinisikan sebagai cara kerja suatu kelompok atau individu dalam menyampaikan pesan atau mempengaruhi komunikan berdasarkan teori-teori komunikasi (Purwasito, 2014: 96). Sebagai ilustrasi, pemahaman tentang pola komunikasi bisa dianalogikan dengan proses pembuatan baju. Ketika seseorang membuat baju, mereka akan membuat pola atau pattern yang bersifat fleksibel dan mudah diubah. Pola ini menentukan bentuk dan model baju yang akan dihasilkan, dan setelah melalui beberapa tahap proses, model baju tersebut akan terlihat jelas. Dengan demikian, pola komunikasi pun dapat dipahami sebagai suatu proses komunikasi yang fleksibel dan mudah diubah, yang sangat dipengaruhi oleh simbol-simbol bahasa yang digunakan dan disepakati oleh kelompok tertentu (Purwasito, 2014: 97).

Menurut Mulyana (2010: 80-84), komunikasi tidak berlangsung dalam ruang hampa sosial, melainkan dalam konteks atau situasi tertentu. Kategori yang paling sering digunakan untuk melihat konteks komunikasi adalah tingkat partisipasi, mulai dari komunikasi dengan jumlah peserta yang sedikit hingga komunikasi dengan jumlah peserta yang banyak. Proses komunikasi dimulai dari sumber pesan (source), yaitu gagasan, ide, atau pikiran yang ingin disampaikan. Sumber pesan ini sering disebut dengan "komunikator", yang bisa berupa individu, kelompok, atau organisasi. Komunikator bisa mengetahui atau tidak mengetahui siapa yang akan menerima pesan tersebut. Hovland (1953) menyatakan bahwa karakteristik sumber pesan berperan dalam memengaruhi penerimaan awal pada pihak penerima pesan, meskipun dampaknya mungkin minimal dalam jangka panjang.

Meskipun teori tentang pola komunikasi belum banyak dibahas oleh ilmuwan, model komunikasi sudah dibahas oleh Soreno dan Mortense, yang mendefinisikan model komunikasi sebagai deskripsi ideal mengenai apa yang dibutuhkan untuk komunikasi (Purwasito, 2014).

Berikut ini adalah jenis-jenis pola komunikasi: pertama, pola komunikasi primer adalah proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan simbol sebagai media atau saluran. Lambang verbal, seperti bahasa, adalah simbol yang paling sering digunakan, karena bahasa mampu mengungkapkan pikiran komunikator. Sementara itu, lambang nirverbal, seperti isyarat dengan anggota tubuh, juga digunakan dalam komunikasi. Efendy (2012: 128) menjelaskan bahwa lambang nirverbal bisa meliputi anggota tubuh seperti mata, kepala, bibir, dan tangan, serta gambar atau simbol lainnya. Meskipun lambang nirverbal dapat digunakan sebagai pembantu, namun efektivitasnya dalam komunikasi tergantung pada konteks dan penggabungan dengan lambang verbal.

Kedua, Pola komunikasi sekunder melibatkan penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan media kedua setelah

menggunakan lambang pada media pertama. Pola ini biasanya digunakan untuk komunikasi yang melibatkan jarak jauh atau banyak peserta. Seiring berkembangnya teknologi komunikasi, pola ini semakin efisien. Pola komunikasi ini dipengaruhi oleh model sederhana yang dibuat oleh Aristoteles, yang kemudian berkembang menjadi formula Lasswell pada tahun 1984 (Purwasito, 2014).

Ketiga, pola komunikasi linear mengandung makna perjalanan satu arah dari satu titik ke titik lain, di mana pesan dikirim oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Komunikasi ini sering kali terjadi dalam interaksi tatap muka, namun dapat juga terjadi melalui media lain. Shannon dan Weaver (1949) mengembangkan model matematik komunikasi yang menggambarkan komunikasi sebagai proses linear, dimana pesan disampaikan secara satu arah.

Keempat, pola komunikasi sirkuler menggambarkan komunikasi sebagai proses dinamis di mana pesan ditransmisikan melalui encoding dan decoding antara pengirim dan penerima. Osgood dan Schramm mengembangkan model ini, yang menunjukkan bahwa pengirim dan penerima berfungsi saling mempengaruhi satu sama lain. Pada tahap awal, sumber pesan berfungsi sebagai encoder dan penerima sebagai decoder, tetapi pada tahap berikutnya, penerima akan berfungsi sebagai encoder, dan sumber menjadi decoder. Dengan demikian, komunikasi dalam pola ini bersifat dua arah dan berkelanjutan, di mana peran pengirim dan penerima dapat saling bergantian (Purwasito, 2014).

Dengan demikian, pola-pola komunikasi yang berbeda ini memberikan perspektif yang beragam mengenai bagaimana komunikasi dapat terjadi dalam berbagai konteks sosial dan situasional.

### **Komunikasi Kelompok**

Komunikasi kelompok adalah interaksi tatap muka antara tiga orang atau lebih, yang bertujuan untuk berbagi informasi, menjaga diri, atau memecahkan masalah. Dalam komunikasi ini, anggota kelompok dapat mengingat karakteristik pribadi anggota lainnya secara tepat (Wiryanto, 2015: 52). Komunikasi kelompok mencakup interaksi dalam kelompok kecil yang bertujuan untuk berbagi informasi, mengembangkan gagasan, atau memecahkan masalah, baik secara formal maupun informal (Rosmawanty, 2014: 86). Kelompok sendiri merupakan sekumpulan orang yang memiliki tujuan bersama dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tersebut, saling mengenal dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok itu. Kelompok ini bisa berupa keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau komite yang sedang merapat untuk mengambil keputusan. Dalam komunikasi kelompok, proses komunikasi antarpribadi juga turut berperan, sehingga banyak teori komunikasi antarpribadi yang berlaku dalam komunikasi kelompok (Mulyana, 2017: 61).

Komunikasi kelompok dilakukan oleh individu-individu yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan mereka dan saling berinteraksi. Kelompok dapat dipahami sebagai kumpulan orang yang saling berinteraksi dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Komunikasi dalam kelompok ini menjadi penting karena melibatkan interaksi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu (Effendy, 2005: 8). Komunikasi kelompok kecil sering kali diartikan sebagai komunikasi tatap muka antara individu yang mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, berinteraksi, dan saling berperan dalam proses komunikasi. Jika salah satu komponen ini hilang, individu yang terlibat tidak akan berkomunikasi dalam kelompok kecil (Muhammad, 2011: 182).

Bales (dalam Effendy, 2005: 57) mendefinisikan kelompok kecil sebagai sejumlah orang yang terlibat dalam interaksi satu sama lain dalam pertemuan tatap muka, di mana setiap anggota dapat memberikan tanggapan secara langsung kepada anggota lainnya. Komunikasi kelompok kecil ini dapat dianggap efektif jika pesan yang disampaikan berhasil mencapai sasaran. Proses komunikasi dalam kelompok pada dasarnya serupa dengan komunikasi umum, dengan komponen dasar seperti komunikator, pesan, media, dan respon. Namun, dalam komunikasi kelompok, proses ini lebih intensif karena melibatkan komunikasi langsung antar individu (Golberg, 2014: 25).

Pada komunikasi kelompok besar, interaksi pribadi antar individu jauh lebih minim dibandingkan dengan komunikasi kelompok kecil. Di sini, komunikasi sering kali bersifat lebih emosional daripada rasional. Sebagai contoh, dalam kampanye pemilu atau demonstrasi besar, pesan yang disampaikan lebih berorientasi untuk membakar semangat massa, sementara dalam komunikasi kelompok kecil, pesan lebih bersifat rasional dan logis (Effendy, 2005: 47). Proses komunikasi kelompok besar lebih menekankan pada efektivitas penyampaian pesan kepada banyak orang, yang seringkali tidak memungkinkan dialog atau interaksi mendalam seperti dalam kelompok kecil.

Proses komunikasi kelompok dapat dijelaskan melalui beberapa komponen. Pertama, komunikator adalah pengirim pesan yang mengandung ide atau gagasan yang ingin disampaikan kepada penerima pesan (komunikan). Kedua, pesan adalah informasi yang dikirimkan oleh komunikator, baik secara verbal maupun non-verbal, yang harus disampaikan dengan jelas agar dipahami dengan tepat. Ketiga, media adalah saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan, seperti rapat, seminar, atau diskusi panel. Keempat, mengartikan kode atau isyarat yang digunakan dalam komunikasi kelompok, di mana simbol atau kode tersebut harus dipahami oleh penerima pesan. Kelima, komunikan adalah orang yang menerima pesan dan mampu memahaminya sesuai dengan yang dimaksudkan oleh pengirim pesan. Terakhir, respon adalah tanggapan yang diberikan oleh penerima pesan, baik secara verbal maupun non-verbal, yang akan memberikan umpan

balik kepada pengirim pesan mengenai efektivitas pesan tersebut (Effendy, 2005: 57).

### **Game Online Mobile Legends**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "game online" terdiri dari dua kata, yaitu "game" yang berarti permainan, dan "online" yang berarti terhubung dengan jaringan internet. Dalam KBBI, permainan diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain, sedangkan "daring" merujuk pada aktivitas yang dilakukan melalui internet. Oleh karena itu, game online dapat disimpulkan sebagai permainan (dalam hal ini video game) yang memerlukan koneksi internet untuk dimainkan. Selain itu, menurut situs Lexico, game online didefinisikan sebagai permainan yang dapat dimainkan melalui internet, memungkinkan dua atau lebih pemain di lokasi yang berbeda untuk berpartisipasi secara bersamaan.

Game merupakan salah satu bentuk hiburan yang sering dipilih oleh banyak orang, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa, untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan rasa jenuh. Game adalah kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Berkembangnya eSports di Indonesia membuka peluang bagi industri pertelevisian untuk menarik perhatian penonton dengan menyajikan program-program bertemakan eSports. Salah satunya adalah program "Esports Star Indonesia" yang disiarkan oleh stasiun televisi swasta GTV. Program ini terinspirasi oleh fenomena generasi milenial, khususnya para gamer di Indonesia, dan didukung oleh perusahaan Moonton, pemilik lisensi Mobile Legends: Bang Bang (MLBB).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan genre permainan, karena dalam game online terdapat mekanisme yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan pemain lainnya. Biasanya, tujuan utama bermain game online adalah untuk bersenang-senang atau mengisi waktu luang, dan dapat dimainkan baik sendirian maupun bersama-sama. Banyak game online juga menyertakan sistem penghargaan, seperti skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam permainan, yang memberikan rasa kepuasan tersendiri bagi para pemain.

Liga Game adalah salah satu penyelenggara acara pertama yang mengadakan kejuaraan game pertama di Indonesia, serta mengirimkan atlet eSports pertama ke luar negeri. Pada tahun 2002, Liga Game menyelenggarakan kejuaraan World Cyber Games yang diadakan di delapan kota di Indonesia. Kejuaraan ini mempertandingkan game-game terkenal seperti FIFA World Cup 2002, Age of Empires III, Counter-Strike, dan StarCraft: Brood War. Seiring waktu, eSports di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat meskipun pernah mengalami penurunan seiring munculnya game

online baru yang belum termasuk dalam kategori eSports. Namun, dengan pondasi yang sudah kuat, eSports tetap berkembang dan bahkan pada tahun 2018, Indonesia menjadi tuan rumah untuk kejuaraan Indonesia Games Championship yang diikuti oleh lebih dari 9.000 peserta dan dihadiri lebih dari 13.000 pengunjung (Kurniawan, 2019).

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah contoh game online yang termasuk dalam genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Dalam permainan ini, dua tim yang berlawanan bertarung untuk menghancurkan basis "markas utama" lawan sambil mempertahankan markas mereka sendiri melalui tiga jalur (Top-Lane, Mid-Lane, dan Bottom-Lane). Setiap tim terdiri dari lima pemain dengan peran berbeda yang mengendalikan karakter atau "Hero". Ada enam jenis hero yang dapat dipilih, yaitu Marksman, Assassin, Mage, Support, Fighter, dan Tank, yang masing-masing memiliki karakteristik dan peran berbeda dalam tim.

Mobile Legends adalah salah satu game MOBA yang populer di kalangan pengguna smartphone. Game ini memiliki berbagai karakter yang menjadi favorit pemain karena selain kemampuan luar biasa, karakter-karakter tersebut juga mudah digunakan. Dalam setiap pertandingan, pemain harus bekerja sama dengan tim untuk mencapai tujuan dan memenangkan pertandingan. Pemilihan hero yang tepat sangat memengaruhi jalannya permainan, di mana setiap hero memiliki kemampuan serang, pertahanan, dan peran yang spesifik.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam Menurut Sugiyono (2016: 3), metode penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami fenomena dalam konteks natural tanpa mencoba memanipulasi fenomena tersebut. Subjek penelitian ini adalah informan yang dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Siregar, 2012: 184). Peneliti akan memilih informan yang dapat memberikan data yang relevan dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data (Kriyantono, 2018:56). Peneliti memilih pendekatan studi kasus untuk mengungkapkan gambaran pola komunikasi gamers dalam menjadi atlet profesional di Mobile Legends. Subjek penelitian adalah lima orang gamer yang telah menjadi atlet profesional Mobile Legends, yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu telah menjadi atlet profesional setidaknya satu tahun dan memiliki pengalaman dalam pola komunikasi dalam tim (Sugiyono, 2016: 85).

Objek penelitian ini adalah pola komunikasi para gamer yang telah menjadi atlet profesional di Mobile Legends. Penelitian ini dilakukan di tim gamer yang telah berstatus atlet profesional. Waktu penelitian dilakukan pada periode Desember 2022 hingga April 2023, dengan berbagai kegiatan penelitian seperti penyusunan proposal, seminar, riset lapangan, dan konsultasi skripsi.

Data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua jenis: data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan yang telah menjadi atlet profesional Mobile Legends, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen terkait, seperti jurnal, buku, dan video yang berhubungan dengan tim gamer. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam (in-depth interview), observasi langsung, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis fenomenologi dengan triangulasi data dan member checking untuk memastikan validitas data yang diperoleh.

Dalam hal pemeriksaan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengecek data dari berbagai sumber, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda pada sumber yang sama. Triangulasi waktu melibatkan pengumpulan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi data (Moleong, 2013: 330). Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali kebenaran informasi dari berbagai metode dan sumber data, seperti wawancara, observasi terlibat, dan dokumentasi tertulis.

Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi kesimpulan (Huberman & Miles, 1994). Metode yang digunakan adalah deskriptif-analitik, di mana data yang terkumpul dianalisis sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan untuk menarik kesimpulan yang valid mengenai pola komunikasi dalam menjadi atlet profesional Mobile Legends.

## PEMBAHASAN

Pola komunikasi, menurut Tubbs dan Moss dalam Mulyana (2006:26), dapat dibentuk melalui hubungan komplementaris atau simetri. Pola komunikasi ini mengacu pada cara individu atau kelompok berkomunikasi, yang didasarkan pada teori-teori komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau mempengaruhi komunikan (Purwasito, 2014:96). Pola komunikasi terbagi menjadi empat jenis: Pola Komunikasi Primer, Pola Komunikasi Sekunder, Pola Komunikasi Linear, dan Pola Komunikasi Sirkular.

Salah satu contoh penerapan pola komunikasi dapat ditemukan dalam dunia e-sports, khususnya pada permainan Mobile Legends. E-sport adalah kompetisi video game yang dilakukan secara terorganisir oleh para pemain

profesional (Idhohuddin, 2020). Untuk menjadi seorang atlet e-sport, diperlukan mental yang kuat untuk mengelola konflik dalam tim dan menjaga performa agar tetap optimal. Game Mobile Legends, dengan basis penggemar terbesar di Indonesia, menawarkan banyak peluang bagi pemain untuk berkompetisi secara profesional melalui turnamen yang diselenggarakan setiap musim.

Atlet e-sport dalam penelitian ini melakukan berbagai tahapan untuk menjadi pemain profesional. Mereka sering mengikuti turnamen dari yang kecil hingga yang besar. Dua pola komunikasi yang ditemukan pada tahap ini adalah pola komunikasi linier dan sirkular, dengan pola komunikasi sirkular yang lebih sering digunakan. Para atlet Mobile Legends profesional mengaplikasikan pola komunikasi ini untuk menjalin hubungan dalam tim dan meningkatkan kemampuan masing-masing anggota. Dalam hal ini, pola komunikasi sirkular menjadi sangat penting dalam proses komunikasi antar anggota tim.

Pola komunikasi linier, yang berarti komunikasi satu arah dari komunikator ke komunikan, sering digunakan dalam komunikasi tatap muka atau bermedia (Sitinjak, 2013:6). Pada tahap membentuk tim, salah satu atlet, M. Jiwa, menjelaskan bahwa dia diajak bergabung dalam tim oleh teman-temannya yang memiliki frekuensi yang sama. Proses ini mencerminkan komunikasi linier, di mana komunikasi dilakukan secara langsung atau face-to-face. Begitu pula dengan seleksi tim untuk PON, di mana para atlet mengikuti instruksi yang diberikan oleh pelatih atau manajer tim. Meskipun pola komunikasi linier digunakan dalam proses seleksi, pola komunikasi sirkular mulai dominan dalam tahap selanjutnya, ketika atlet PON Riau mengembangkan komunikasi yang lebih interaktif dalam tim.

Pola komunikasi primer melibatkan penyampaian pesan menggunakan simbol verbal dan non-verbal. Pada tim PON Riau, pola ini digunakan dalam komunikasi sehari-hari dan dalam latihan. Salah satu bentuk komunikasi primer adalah rapat berkala antara pelatih dan atlet, yang berfungsi untuk membahas progres latihan dan evaluasi. Proses ini memperkuat komunikasi antara pelatih dan atlet, menciptakan motivasi bagi anggota tim untuk berlatih lebih baik dan maksimal. Komunikasi primer sangat penting dalam membentuk kerja sama tim dan mencapai tujuan bersama dalam kompetisi.

Pola komunikasi sirkular, yang memungkinkan interaksi dua arah antara anggota tim, banyak digunakan oleh atlet e-sport profesional, terutama dalam tim Mobile Legends. Dalam komunikasi sirkular, setiap anggota tim memiliki peran yang sama dalam mempengaruhi anggota lainnya. Peneliti menemukan bahwa pola ini sangat efektif dalam membangun kebersamaan, kekompakan, dan solidaritas dalam tim. Seiring berjalannya waktu, pola komunikasi ini memungkinkan umpan balik yang terus menerus antara anggota tim, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas tim secara keseluruhan.

Dengan menggunakan pola komunikasi sirkular, atlet e-sport dapat menyesuaikan komunikasi dengan situasi yang ada, baik dalam turnamen besar maupun dalam latihan sehari-hari. Hal ini menciptakan keharmonisan dalam tim dan memastikan bahwa tujuan bersama dapat tercapai dengan efisien.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan temuan data penelitian yang dilakukan terhadap atlet profesional (Mobile Legends), ditemukan bahwa pola komunikasi yang sering mereka lakukan adalah komunikasi linier dan sirkular. Di bawah ini merupakan kesimpulan yang diperoleh dari tahapan menjadi atlet profesional:

Pola komunikasi linier pada atlet profesional Mobile Legends PON Papua ditemukan pada tahapan awal terbentuknya tim dan tahapan seleksi atlet PON. Pada tahapan ini, pola komunikasi linier memiliki makna yang lurus, yaitu perjalanan komunikasi yang mengalir dari satu titik ke titik lain secara langsung. Dalam hal ini, penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dianggap sebagai titik terminal. Komunikasi linier ini menunjukkan cara yang sederhana dalam penyampaian pesan antara anggota tim dan pelatih atau manajer pada awal pembentukan tim.

Pola komunikasi primer pada atlet profesional Mobile Legends PON Papua, khususnya perwakilan Riau, terlihat dalam penerapan komunikasi verbal dan non-verbal dalam kegiatan sehari-hari dan latihan. Pada tahap ini, komunikasi antara pelatih dan atlet dilakukan secara langsung melalui pertemuan rutin seperti rapat atau diskusi. Pola komunikasi primer membantu meningkatkan pemahaman dan koordinasi antara anggota tim, sehingga memperkuat hubungan dan kerja sama di antara mereka dalam persiapan menuju kompetisi.

Pola komunikasi sirkular pada atlet profesional Mobile Legends PON Papua terlibat hampir di seluruh tahapan, mulai dari terbentuknya tim hingga tahap lolosnya atlet PON. Dalam pola komunikasi sirkular, semua anggota tim memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dan memberikan umpan balik satu sama lain. Pola ini banyak diterapkan oleh atlet PON profesional, karena memungkinkan interaksi timbal balik yang memperkuat solidaritas dan evaluasi diri. Dengan menggunakan pola komunikasi sirkular, setiap anggota tim dapat berkontribusi dalam proses komunikasi dan peningkatan kinerja tim secara keseluruhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (2021). "Ada E-sports di PON XX Papua". <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/3176/ada-e-sports-di-pon-xxpapua>. Diakses 16 Desember 2022.
- Alfian, Frinico dan Wulan Purnama Sari. 2022. Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze ESport).Jurnal Koneksi. Vol. 6 No. 1. EISSN 2598-0785.
- Cangara, Hafied. 2015.Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Efendy, Onong Uchjana. 2012. Ilmu Komunikasi dan Praktek. Bandung: Remadja Karya.
- Effendi. 2016. Kepemimpinan dan Komunikasi. Yogyakarta: Al-Amin Press.
- Golberg, Alvin. 2014. Komunikasi Kelompok. Jakarta:Universitas Indonesia.
- Harryawan, Jody. 2018. Pola Komunikasi Kelompok Fun Gaming dalam Kerjasama Tim Esports Profesional Dota 2. JOM Fisip. Vol. 5 Edisi II.
- Irmansyah, Hendri. 2019. Pola Komunikasi E-Sports dalam Pembinaan Atlet. Jurnal Ikon. Vol. XXIII No. 1. ISSN : 1978-6972.
- Krisyantono, V. H. 2018. Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI). Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kurniawan, Faidillah. 2019. E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. Jorpres. Vol 15 No. 2. ISSN 0216-4493.
- Lukito, Agung Rahmat dan Wahyu Utamidewi, Luluatu Nayiroh. 2022. Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). Jurnal Heritage. Vol 10 No.1.
- Luthfiah, 2017Metodologi Penelitian Penelitian Kualitatif, Tindak Kelas & Studi Kasus, Jawa Barat: CV Jejak.
- Moleong, Lexy J. 2013. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mufid, Muhammad. 2015. Komunikasi dan Regulasi Penyiaran. Jakarta: Kencana.
- Muhmmad, Arni. 2014. Komunikasi Organisasi. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mulyana, Deddy. 2017. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2017. Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis. Yogyakarta: Andi Offset.
- Purwasito, Andrik. 2014.Komunikasi Multikultural. Surakarta: Muhammadiyah University Press.

- Rosmawanty. 2014. Mengenal Ilmu Komunikasi. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Roudhonah. 2017. Ilmu Komunikasi. Jakarta: UIN Press.
- Sendjaja, S Djuarsa. 2013. Teori komunikasi. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta: Bandung.
- Tyastuti, Siti. 2019. Komunikasi dan Konseling. Yogyakarta: PT. Fitramaya.
- Widjaja, H.A. W. 2015. Ilmu Komunikasi Pengantar Studi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wiryanto, 2015. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.