

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Komunikasi virtual dalam kelompok online adalah proses interaksi, pertukaran informasi dan kolaborasi antara anggota kelompok yang terpisah geografis, menggunakan berbagai platform dan teknologi digital seperti pesan teks, video konferensi, email dan media sosial. Ini memungkinkan individu dari berbagai lokasi untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama, tanpa harus berada dalam satu lokasi yang sama.

OFFLINE TOURNAMENT PUBG MOBILE																		
Rank	Team Name	MATCH RESULT												POIN		POIN		TOTAL
		M1	KILL	PLACE	M2	KILL	PLACE	M3	KILL	PLACE	M4	KILL	PLACE	M5	KILL	PLACE	POIN	
#1	HARN	8	1	2	1	13	10	1	11	10	1	11	10	3	8	5	44	81
#2	GLU SQUAD ESPORT	1	11	10	8	5	2	7	4	1	3	3	5	1	13	10	36	84
#3	UNIBI ESPORT	3	11	5	2	8	6	8	2	1	4	6	4	8	0	1	27	44
#4	BAGAS CARRY US	9	4	0	5	1	3	2	10	6	10	4	0	5	3	3	22	34
#5	SLEEPY	4	3	4	10	0	0	3	6	5	2	2	8	4	2	4	13	32
#6	FATE B2K	8	0	1	3	5	5	4	3	4	6	3	2	6	1	2	12	26
#7	ZOLA TEAM	2	5	6	4	0	4	6	4	2	8	0	1	9	1	0	10	23
#8	KANGEN MOCCA	10	1	0	7	1	1	9	0	0	7	0	1	2	5	8	7	15
#9	BADUT 144p	7	1	1	9	0	0	5	0	3	5	0	3	7	3	1	4	12
#10	MEREJEM PHOENIX	5	0	3	8	0	1	10	1	0	9	0	0	10	0	0	1	5
#11																	0	0
#12																	0	0
#13																	0	0
#14																	0	0
#15																	0	0
#16																	0	0

Gambar 1.1 Daftar Tim di Kota Bandung

Sumber : Peneliti/2023

Kota Bandung menjadi salah satu kota yang dapat menghasilkan tim-tim hebat di dalamnya, inilah mengapa konsistensitas kota bandung dikancah nasional sangat stabil, Glu Squad Esport adalah salah satu tim yang berasal dari kota bandung, Glu Squad Esport sering meraih kemenangan diKota Bandung maupun diluar kota Bandung itu sendiri.

Glu Squad merupakan komunitas pecinta e-liquid pertama di Indonesia. Saat ini, mereka sedang mencari jenderal regional bandung, guna memimpin banyak program sosial untuk masyarakat sekitar. Creative Director GLU Rully Rachmadi mengatakan, GLU Squad merupakan komunitas pecinta e-liquid pertama di Indonesia yang berdiri pada 18 Agustus 2020. Karenanya, sebagai langkah awal, GLU akhirnya membuka kesempatan pada GLU Squad untuk menjadi Jenderal Regional Bandung yang nantinya akan bekerja langsung dengan Fathiba selaku Brand Ambassador sekaligus presiden GLU Squad.

Peran dan tugas Jenderal Regional GLU Squad di antaranya adalah melakukan maintaining komunitas dari berbagai macam kegiatan yang akan saat ini akan dilakukan oleh GLU Squad Regional Bandung. Kegiatan ini diharapkan dapat berjalan secara berkesinambungan di tahun 2022. Dengan memiliki struktur organisasi yang jelas dan proses manajemen yang solid, Rully berharap, GLU Squad menjadi komunitas yang semakin kreatif, berkembang, dan bisa membawa dampak positif.

Dengan banyaknya program sosial ala GLU yang berdampak pada masyarakat, kata Rully, membuat tidak sedikit orang inisiatif bertanya agar bisa menjadi anggota GLU Squad, khususnya di Kota Bandung.

“Semangat ini membuktikan bahwa GLU tidak hanya memberikan kepuasan dari segi produk saja, namun juga loyalitas dan juga kepercayaan yang begitu dalam bagi setiap individunya,” tutur Rully.

Oleh sebab itu Glu Squad membuat Glu Squad Esport dalam bidang game agar dapat terus mempromosikan kegiatan positif dari Glu Squad itu sendiri, tetapi tetap ada tujuan untuk menjuarai semua kompetisi di Indonesia. (Yulianto, 2022)

Komunikasi kelompok adalah bidang studi, eksplorasi, dan praktik yang berpusat di sekitar proses kelompok sebagai aturan umum, tetapi juga pada perilaku korespondensi orang-orang di pertemuan percakapan kecil (Goldberg, 1975:5 dalam (Wiryanto, 2004).

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antar beberapa orang didalam suatu kelompok kecil seperti pada pertemuan, konferensi, rapat. (Arifin, 1984 dalam Hernikawati, n.d.).

Berdasarkan penjelasan diatas maka kesimpulan dari komunikasi kelompok adalah komunikasi yang terjadi didalam suatu kelompok kecil dalam beberapa orang didalamnya.

Game online pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001, sebuah *game* RPG dengan grafis sederhana berbasis 2D. Nexia memiliki kebutuhan komputer yang relatif rendah, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan grafis minimal 3D. *Game* asal korea ini berhasil menghadirkan *game* dan chat pertama di Indonesia. Sayangnya, *game* tersebut dibatalkan pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang.

Sejak saat itu, dunia *game online* di Indonesia berkembang dengan beberapa provider *game* baru seperti Redmoon (2002), Laghaim diawal tahun 2003, Ragnarok *Online* (RO) di pertengahan tahun 2003 dan Gunbound di tahun 2004. Pada tahun 2017, perusahaan Korea Selatan merilis *early access games* di steam untuk *game* PUBG. Hal itu mendapat sambutan yang positif bahkan mereka juga meraih penghargaan *Game Of The Year*. Berkat pencapaian itu akhirnya perusahaan asal China (TENCENT) melakukan kerja sama dalam mengembangkan versi *mobile*.¹

Dunia *e-sport* saat ini telah berkembang dengan sangat pesat, banyak sekali atlet dibidang *e-sport* yang sudah berkarir juga dibidang entertainment, contohnya para atlet yang mengisi waktu luang dengan live streaming di platform live tiktok dan live youtube, kegiatan ini sudah menjadi pekerjaan sehari-hari mereka.

Ketua Asosiasi *eSport* Indonesia (IeSPA) Eddy Lim, menjelaskan alasan mengapa *game online* juga bisa dikatakan sebagai olahraga. *E-Sport* dimainkan oleh manusia dan ada unsur kompetisi, lagipula tidak semua atlit identik dengan otot-otot besar, ada juga yang perawakannya sedang-sedang saja dengan otot

¹ Chairunisa, DailySocial. <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya> , diakses pada, Kamis 03 Agustus 2023, pukul 20.18 WIB

kecil, sebut saja atlet catur, panahan dan menembak. Justru *eSport* membuka peluang bagi siapapun untuk mengikuti kompetisi olahraga.²

Kementrian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), secara resmi telah mengakui *e-sport* sebagai sebuah cabang olahraga berprestasi di Indonesia. Penetapan ini merupakan hasil dari Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat yang berlangsung secara virtual pada 25-27 Agustus 2020.³

Jumlah pemain *PUBG Mobile* yang tercatat diseluruh dunia mencapai total 734 juta pemain, jumlah ini sendiri terakhir kali dicatat sejak bulan Juli tahun 2020 berdasarkan hasil analisis dari Sensor Tower. Walau mencapai jumlah yang sangat fantastis, namun nyatanya jumlah total pemain aktif yang bermain setiap harinya tidak sampai setengahnya dari total pemain yang bermain, terhitung hanya terdapat 50 juta pemain aktif setiap harinya yang memainkan game *PUBG Mobile*.⁴

Keunggulan *PUBG Mobile* telah diperpanjang sejak perilisannya. Tidak heran jika peminat game serbaguna ini tersebar dimana-mana, termasuk Indonesia. Peningkatan peminat *PUBG Mobile* di Indonesia bisa dibilang semakin besar, terutama dalam hal ketenaran. Berdasarkan data Esport Charts, *PUBG Mobile* berada pada peringkat 7 untuk pemirsa puncak dengan 851.780 pasang mata yang menyaksikan pertandingan *PUBG Mobile* pertanggal 8 Januari 2023, dan menempati peringkat 3 besar dengan hadiah terbesar dalam satu tahun sebesar 10.066.090 Dolar atau 154.330.272.053 Rupiah. (ESM.ONE, 2023).

Dalam uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, terhitung dari tahun 2001, Game online berkembang dengan sangat pesat di dunia termasuk Indonesia, jumlah pemain yang mengunduh *PUBG Mobile* bahkan telah mencapai 734 Juta orang, sedangkan di Indonesia sendiri *PUBG Mobile* berada pada peringkat 7

² Unggul Tri Ratomo, Nanien Yuniar, ANTARANEWS.COM. <https://asiangames.antaranews.com/berita/741701/mengapa-ada-game-online-dianggap-olahraga> , diakses pada, Rabu 03 Agustus 2023, pukul 20.40 WIB.

³ Andrean W. Finaka, "Indonesia Baik.id. <https://indonesiabaik.id/infografis/esports-resmi-jadi-olahraga-prestasi> , diakses pada, Rabu 03 Agustus 2023, pukul 20.48 WIB

⁴ Jonathan Antonius, GGWP.ID. <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/total-players-ff-pubg-mobile-legend> , diakses pada, Kamis 03 Agustus 2023, pukul 20.27 WIB

untuk pemirsa puncak dan peringkat 3 dengan hadiah terbesar dalam setahun. Pada tahun 2020 esport resmi menjadi cabang olahraga yang disahkan oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia.

Dalam permainan *PUBG Mobile*, terdapat empat anggota pemain yang mana keempat pemain tersebut saling berkomunikasi berbagi strategi permainan. Maka dari itu penelitian ini akan membahas jauh tentang aspek komunikasi kelompok pada tim Glu Squad Esport saat tim tersebut bermain *PUBG Mobile*.

Dengan membangun pola komunikasi yang baik didalam tim, maka setiap anggotanya harus aktif dalam berkomunikasi, tidak hanya opini dari kapten tim saja, tetapi semua anggota harus berperan aktif memberikan opini agar komunikasi yang terjadi didalam pertandingan berjalan dengan lancar.

Berkomunikasi secara efektif memang sangat menguntungkan bagi dunia kompetitif *PUBG Mobile*, tersampainya informasi dan bertukarnya ide juga menjadi faktor kelancaran dalam pertandingan *PUBG Mobile*, karena dengan begitu maka kondisi tim akan selalu sehat dan tidak akan ada tekanan dari luar maupun dari dalam tim tersebut, bukan tidak mungkin, kadang mood yang hancur dari salah satu pemain dapat mengakibatkan turunnya performa tim tersebut.

Menurut (Tyastuti, Kusmiyati, & Handayani, 2010.) yang membedakan antara kelompok kecil dan kelompok besar bukanlah jumlah anggota kelompok secara matematis tetapi berdasarkan kualitas proses komunikasi. Pengertiannya adalah berikut (Ciselia Dewi, 2022) :

1. Komunikasi dalam kelompok kecil, yaitu Komunikasi dengan tujuan untuk mencapai perubahan pengetahuan dari komunikan. Jenis komunikasi ini berlangsung secara dialogis(verbal) seperti ceramah, rapat, kuliah, diskusi, dll.
2. Komunikasi dalam kelompok besar, yaitu komunikasi dengan tujuan untuk mengubah sikap dari komunikan.

Glu Squad E-sport sendiri dikategorikan sebagai komunikasi kelompok kecil dikarenakan mereka berkomunikasi dengan bertujuan untuk mencapai pengetahuan dari komunikan, dikatakan seperti itu karena Glu Squad melakukan diskusi dalam berkomunikasi.

Menurut (Annisa&Frenky, 2019). dalam buku yang berjudul Buku Ajar Komunikasi Pendidikan, dapat dipahami bahwa komunikasi virtual adalah sebuah kegiatan saling bertukar informasi lewat ruang maya (*cyberspace*) dengan menitikberatkan interaktif dari komunikator dan komunikan. (Rohimah et al., 2021).

Pola komunikasi yang dipakai oleh Glu Squad dikatakan unik dikarenakan mereka memiliki kelebihan yang jarang dimiliki oleh tim lain, yaitu dalam segi peri Bahasa yang sudah disepakati dalam tim tersebut dan mereka beranggotakan putra daerah agar memudahkan dalam berkomunikasi karena memiliki Bahasa yang sama.

Glu Squad memakai Komunikasi virtual dikarenakan mereka melakukan kegiatan berkomunikasi secara virtual, mereka berdiskusi dan menentukan keputusan melalui dunia maya atau komunikasi virtual.

Berikut adalah Contoh keunikan komunikasi yang dilakukan GLU Squad :

Tabel 1.1 Keunikan Komunikasi Tim Glu Squad

No.	Sebutan Asli	Myron Ignite	Glu Squad Esport
1.	Kamar Mandi	Toilet	Hat
2.	Rumah Hancur	Rumah sejarah	Rumah dewa
3.	Pagar hancur	Tembok hancur	Broken Wall
4.	Tanah Berlubang	Tanah Lobamg	Cekungan

Sumber : Olah Data Peneliti, 2023

Di Bandung sendiri banyak sekali ajang perlombaan *esport*, khususnya game *PUBG Mobile*, maksud dari diadakannya perlombaan tersebut adalah untuk mendapatkan pemain-pemain hebat yang akan membawa harum nama Indonesia di kancah Internasional terlebih untuk Bandungnya itu sendiri, bahkan bisa dibilang Bandung mencetak banyak sekali pemain yang berprestasi, contohnya

Haikal (Yummy) dia berhasil meraih medali emas pada Sea Games 2023 pada cabang Game PUBG Mobile.⁵

PUBG MOBILE OVERALL LEADERBOARD DAY 2 7 JULI 2022

RANK	TEAM NAME	WINS	ELIMS	POINTS	TOTAL
1.	JABAR	1	38	36	74
2.	DKI JKT	0	29	40	69
3.	JATENG	1	37	28	65
4.	SUMBAR	1	24	40	64
5.	BANTEN	1	21	28	49
6.	SULSEL	1	25	16	41
7.	ACEH	0	17	23	40
8.	LAMPUNG	0	9	27	36
9.	SUMSEL	0	25	7	32
10.	KALSEL	0	6	19	25
11.	KALTARA	0	12	13	25
12.	SUMUT	0	11	12	23
13.	BALI	0	17	3	20
14.	KALBAR	0	12	6	18
15.	GORON	0	7	6	13
16.	BANGKA	0	5	6	11

#1 CHAMPION JAWA BARAT

Gambar 1.2 Fornas VI 2022 Sumatera Selatan

Sumber : Kompas.com, 2023

Festival Olahraga Rekreasi Nasional (FORNAS) VI 2021, Palembang mengakhiri rangkaian kompetisi pada 7 Juli lalu. Empat cabang esports yang dipertandingkan yakni PUBG MOBILE, Mobile Legends, Pro Evolution Soccer (PES) dan Clash Royale. Myron Ignite merupakan perwakilan Jawa Barat di Fornas VI 2022 Sumatera Selatan. Jawa Barat sukses menggagalkan upaya DKI Jakarta mengawinkan emas PON Papua dengan Fornas. Pasukan Sunda ini mencatatkan perolehan poin yang tinggi berkat gameplay konsisten yang diiringi dengan elims poin melimpah.⁶

⁵ Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy, Kompas.com.

<https://tekno.kompas.com/read/2023/05/14/23061707/tim-pubg-mobile-indonesia-raih-medali-emas-sea-games-2023?page=all> , diakses pada, Rabu 03 Agustus 2023, pukul 20.53 WIB

⁶ Billy Fikri, Esport.id.

<https://esports.id/other/news/2022/07/648f4baa45889f9c5f4f7add35862841/fornas-vi-usai-berikut-para-juara-dari-cabang-esports> , diakses pada, Rabu 03 Agustus 2023, pukul 21.06

RANK	TEAM NAME	ELIMS	RANK PTS	WWCD	TOTAL PTS
#1	VOIN	99	106	2X	205
#2	GRIMZ	74	120		194
#3	GLU	91	72	2X	163
#4	RRQ	66	94	1X	160
#5	PIGMY	71	87	2X	158
#6	JMWIN	70	85	1X	155
#7	EA	81	70	2X	151
#8	21	68	64	1X	132
#9	BULLS	69	63	2X	132
#10	USK	57	68	2X	125
#11	KUTE	65	58		123
#12	MOIRA	54	59	1X	113
#13	SITI	50	54		104
#14	USU	35	62	1X	97
#15	LKC	28	33		61
#16	FE	30	21		51

Gambar 1.3 PMNC 2022 Tim Glu Squad Esport

Sumber : ESPORT.ID, 2023

Ke-16 Grand Finalist tampil ngotot di babak Grand Final yang digelar pada 16 – 18 Desember 2022. Selain memperebutkan gelar juara PMNC 2022, mereka juga memperebutkan 4 slot menuju PMPL ID musim depan. Voin Esports akhirnya berhasil meraih gelar juara PMNC 2022 dengan total poin 205 serta 2 WWCD, sedangkan Grimz harus puas di posisi kedua dengan 194 poin. GLU Camel yang juga tampil konsisten sepanjang Grand Final juga sukses bertahan di papan atas dan lolos ke PMPL musim depan.⁷

Glu Squad Esport dan Myron Ignite adalah dua tim terkuat yang pernah ada di Bandung, Track record kedua tim tersebut bisa dikatakan sangat gemilang, pasalnya Myron Ignite pernah menjuarai 15 perlombaan secara berturut-turut yang diadakan di Bandung dan diseluruh Indonesia. Glu Squad Esport pun memiliki prestasi yang sangat gemilang, yaitu mewakili Kota Bandung di ajang Porprov Jawa Barat 2022 dan berhasil keluar menjadi juara.

Dalam data yang disebutkan oleh Esports Charts (GLU SQUAD (PUBG Mobile), 2023) bahwa Glu Squad telah memperoleh hadiah sebesar 3.200 Dolar atau Rp.49.086.880, dan mendapatkan peringkat 12 di Pubg Mobile Pro League 2023 Fall. Perolehan tersebut bisa dikatakan sangat gemilang, karena untuk bisa

⁷ Iqbal Nuril, GGWP.ID. <https://ggwp.id/media/esports/pubg-mobile/hasil-pmnc-2022-voin-esports-juara> , diakses pada, Rabu 03 Agustus 2023, pukul 21.12 WIB

mendapatkan tempat di *PUBG Mobile Pro League* melalui proses yang sangat panjang.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa proses yang dilakukan oleh Tim Glu Squad Esport sangat panjang, mulai dari kejuaraan tingkat kota Bandung hingga menembus kejuaraan tingkat nasional yaitu PMPL (*PUBG Mobile Pro League*), banyak sekali track record yang ditorehkan Glu Squad dalam kurun waktu 2 tahun terakhir ini.

Banyak sebutan-sebutan yang kurang efektif dalam game pubg mobile, kekurangan itulah yang dimanfaatkan tim Glu Squad Esport menjadi senjata utama mereka, dengan sepakat untuk memberikan nama-nama baru yang dapat memudahkan mereka berkomunikasi, contohnya kamar mandi menjadi hat ataupun tempat-tempat bersejarah menjadi cekungan btr (melalui pengalaman tim Glu Squad Esport).

Faktor itu yang membuat *Team Glu Squad* ini bisa memenangkan berbagai kejuaraan yang ada di kota Bandung dan sekitarnya dalam kurun waktu tahun 2022 sampai 2023 ini, yang paling menonjol mereka menjuarai Pekan Olahraga Provinsi (PORProv) yang diadakan di kota Bekasi pada 15 November 2022 dan berhasil menembus *PUBG Mobile Pro League* (PMPL) pada tahun 2023 (Liga tertinggi *Game PUBG MOBILE*).

Game *PUBG Mobile* memiliki fitur bernama In Game Voice, fitur ini sangat membantu karena tidak memerlukan setiap pemainnya untuk bermain disatu tempat yang sama, hanya memencet satu tombol maka seluruh pemain dapat mendengarkan orang yang mengaktifkan fitur ini. In Game Voice sangat berpengaruh terhadap keseruan bermain karena dapat berbicara secara leluasa kepada pemain lain, jika dibandingkan dengan game competitor yang tidak memiliki fitur ini maka siGame tersebut akan terlihat sedikit garing karna tidak bisa saling berkomunikasi satu sama lainnya.

Pada dasarnya Glu Squad memiliki seorang pemimpin untuk tercapainya suatu komunikasi, Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk membahas mengenai pola komunikasi virtual yang terjadi ditim *PUBG Mobile*, melalui judul **“Pola Komunikasi Kelompok Virtual**

Dalam *Game PUBG Mobile* (Studi Kasus Pola Komunikasi Kelompok Virtual Dalam *Game PUBG Mobile* Tim GLU SQUAD *E-Sport* di Bandung)”.

1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat fokus dan pertanyaan penelitian yang akan dipaparkan oleh peneliti sebagai berikut :

1.2.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, maka fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu “bagaimana pola komunikasi kelompok virtual dalam game pubg mobile tim glu squad e-sport di bandung?”

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada konteks dan fokus penelitian di atas maka pertanyaan penelitian yang disampaikan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses komunikasi kelompok pada kelompok virtual tim GLU Squad *E-Sport*?
2. Bagaimana hambatan komunikasi yang terjadi dalam kelompok virtual tim GLU Squad *E-Sport* dalam permainan *PUBG Mobile*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan acuan pertanyaan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses komunikasi kelompok dalam kelompok virtual tim GLU Squad *E-Sport*.
2. Untuk mengetahui hambatan komunikasi yang terjadi dalam kelompok virtual tim GLU Squad *E-Sport*.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi pihak-pihak terkait baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan dalam kajian Ilmu Komunikasi sebagai disiplin ilmu pengetahuan dengan fokus pada bidang Pola Komunikasi Kelompok.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta manfaat bagi beberapa kalangan, yaitu :

1. Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti mengenai kajian Ilmu Komunikasi sebagai aplikasi teori khususnya di bidang Pola Komunikasi.

2. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan sumbangan informasi bagi literasi sumber rujukan penelitian selanjutnya mengenai Pola Komunikasi.

3. Bagi Management Glu Squad

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber evaluasi dan monitoring untuk *management* Glu Squad.