

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia hiburan dan olahraga. Salah satu bentuk fenomena yang berkembang pesat adalah *electronic sports* atau *e-sports*, yang menggabungkan unsur kompetisi, strategi, dan teknologi. Di Indonesia, *e-sports* telah berkembang menjadi industri yang menjanjikan, dengan berbagai turnamen berskala nasional hingga internasional yang menarik perhatian jutaan penonton. Salah satu game yang populer dalam ranah *e-sports* adalah Mobile Legends: Bang Bang, yang menawarkan permainan berbasis tim dengan strategi dan koordinasi tinggi.

Dalam permainan Mobile Legends, pola komunikasi antar pemain menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan kemenangan. Komunikasi yang efektif dapat membantu tim dalam membagi peran, mengatur strategi, dan mengambil keputusan cepat di tengah tekanan permainan. Sebaliknya, *miss* komunikasi dapat berakibat fatal, seperti strategi yang gagal, koordinasi yang buruk, atau bahkan konflik antar pemain. Oleh karena itu, memahami pola komunikasi yang terbentuk di antara pemain menjadi penting, terutama dalam konteks tim yang masih berada di tingkat pelajar seperti siswa SMK.

SMKN 3 Batu memiliki tim yang aktif dalam mengikuti kegiatan *e-sports*, baik secara formal melalui ekstrakurikuler maupun secara informal melalui *squad* yang dibentuk di luar kegiatan sekolah. Para pemain Mobile Legends di sekolah ini tidak hanya bermain untuk hiburan, tetapi juga sering mengikuti turnamen antar sekolah atau komunitas lokal. Hal ini menunjukkan adanya dinamika komunikasi yang unik di dalam tim, yang terbentuk dari latar belakang, pengalaman bermain, serta gaya interaksi para anggota.

Pola komunikasi dalam tim *e-sports* seperti Mobile Legends memiliki karakteristik khusus, yakni berlangsung secara cepat, padat, dan sering kali penuh tekanan. Pemain harus mampu menyampaikan informasi secara singkat dan jelas, baik melalui *voice chat* maupun pesan teks, sambil tetap fokus pada permainan. Dalam konteks ini, perbedaan gaya komunikasi, tingkat pengalaman, dan penguasaan istilah permainan dapat mempengaruhi efektivitas interaksi antar anggota tim. Kondisi ini membuat analisis pola komunikasi menjadi penting untuk memahami bagaimana sebuah tim dapat bekerja secara sinergis.

Selain itu, lingkungan kompetitif dalam *e-sports* juga menuntut pemain untuk mengelola emosi dan tekanan. Komunikasi yang dilakukan bukan hanya berisi instruksi teknis, tetapi juga melibatkan motivasi, dukungan moral, dan kadang pengendalian konflik. Jika pola komunikasi ini tidak dikelola dengan baik, dapat terjadi gesekan yang mempengaruhi kekompakan tim. Sebaliknya, jika komunikasi berjalan efektif, kerja sama tim akan semakin solid dan peluang kemenangan meningkat.

Penelitian tentang pola komunikasi dalam *e-sports*, khususnya di kalangan pelajar, masih relatif terbatas di Indonesia. Sebagian besar kajian komunikasi lebih banyak fokus pada organisasi formal atau interaksi tatap muka. Padahal, pola komunikasi dalam *e-sports* melibatkan interaksi daring yang dinamis, lintas ruang, dan sering kali dilakukan dalam situasi kompetitif yang intens. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana komunikasi efektif dibangun di dalam tim *e-sports* pelajar.

Berdasarkan dari kesimpulan tersebut, penelitian ini akan menganalisis pola komunikasi antar pemain *e-sports* dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang di SMKN 3 Batu. Dengan memahami pola komunikasi tersebut, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai strategi interaksi, hambatan yang dihadapi, serta cara-cara yang digunakan oleh tim untuk mencapai tujuan bersama. Hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan tim *e-sports* di lingkungan sekolah, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi pembinaan komunikasi efektif dalam konteks kompetisi digital yang semakin berkembang. Penelitian ini menggunakan *Groupthink Theory* (Teori Pemikiran Kelompok) dari Irving Janis. Dalam Teori *Groupthink* ini fenomena pola komunikasi *e-sports* menjadi menarik untuk diteliti, dikarenakan teori ini membahas adanya tekanan yang kuat dalam sebuah kelompok (Tim *e-sports*) menentukan keputusan untuk menuju pada ketaatan yang tak langsung disetujui oleh kelompok (Tim *e-sports*) Mobile Legends di SMKN 3 Batu.

## **1.2 Rumusan masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah, melihat dari latar belakang diatas bagaimana pola komunikasi interaksi dalam *player* di dalam game Mobile Legends dan bagaimana cara mengatasi jika terjadi permasalahan dalam komunikasi dan proses *player* mengambil keputusan dalam tekanan, serta mencari penyebab terjadinya permasalahan komunikasi kelompok dalam tim Mobile Legends SMKN 3 Batu?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan pokok permasalahan yang telah peneliti rumuskan di atas, maka terdapat tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini, adalah: Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi yang terjadi antar *player* dan seberapa besar pengaruh jika komunikasi antar *player* ini tidak berjalan dengan lancar, serta mencari penyebab timbulnya permasalahan dalam komunikasi yang dilakukan oleh tim Mobile Legends SMKN 3 Batu.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat akademis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori komunikasi kelompok, khususnya dalam konteks komunikasi digital pada tim *e-sports*. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya terkait pola komunikasi dalam permainan daring kompetitif.

#### 1.4.2 Manfaat praktis:

- a. Bagi Pemain Tim *e-sports* SMKN3 Batu

Memberikan wawasan mengenai pola komunikasi yang efektif sehingga dapat meningkatkan koordinasi dan performa tim dalam kompetisi.

- b. Bagi Pembina atau Pelatih *e-sports* di Sekolah

Menjadi acuan dalam merancang strategi pembinaan yang menekankan keseimbangan antara keterampilan teknis dan keterampilan komunikasi tim.

- c. Bagi Pihak Sekolah

Mendukung pengembangan kegiatan ekstrakurikuler *e-sports* sebagai wadah pembelajaran kerjasama, kepemimpinan, dan komunikasi bagi siswa.