

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Game Sebagai Media Komunikasi Kelompok

Menurut devito di (Ahsani, 2023) Komunikasi sebagai pertukaran pesan antara satu atau lebih individu yang dapat dipengaruhi, terjadi dalam suatu konteks tertentu, dan dapat terdistorsi akibat gangguan. Hal ini juga memberikan kesempatan untuk menyampaikan masukan. Perkembangan teknologi komunikasi yang pesat telah membuka berbagai ruang baru bagi manusia untuk berinteraksi, salah satunya melalui permainan digital atau *game*. Game online merupakan salah satu fitur internet yang cukup berkembang dan memberikan manfaat hiburan bagi penggunanya, di mana para pemain dapat dengan mudah berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain berkat konektivitas internet yang semakin meluas. Game tidak lagi sekadar dipandang sebagai sarana hiburan semata, melainkan telah bertransformasi menjadi sebuah medium komunikasi yang kompleks dan dinamis, di mana individu-individu dapat saling berinteraksi, bertukar informasi, dan membangun relasi sosial secara *real-time* tanpa dibatasi oleh jarak geografis. (Fiki et al., 2025.)

Komunikasi yang terjadi di dalam game pada dasarnya tidak berbeda jauh dengan komunikasi yang terjadi dalam kehidupan sosial nyata. Dalam permainan berbasis tim seperti PUBG Mobile, komunikasi tim yang lancar sangatlah penting. Kolaborasi yang kokoh dan koordinasi yang efektif di antara anggota tim merupakan faktor kunci dalam meraih kemenangan, Anggota tim dapat menyusun strategi, merencanakan tindakan terkoordinasi dalam permainan, dan bertukar informasi secara *real-time* mengenai lokasi musuh melalui komunikasi yang efektif. Hal inilah yang menjadikan game sebagai media komunikasi kelompok, di mana sekelompok individu dengan tujuan yang sama membangun pola komunikasi, koordinasi, serta strategi kolektif yang terstruktur. Lebih jauh, game juga membentuk struktur dan pola komunikasi tersendiri di antara para pemainnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya pola komunikasi kelompok yang dibuat melalui aktifitas komunikasi dari setiap anggota dalam membawa pengaruh terhadap tim, di mana bentuk proses interaksi antar anggota juga

berpengaruh terhadap kinerja dan koordinasi kelompok secara keseluruhan. Dalam konteks game online, komunikasi virtual yang terjadi di antara para pemain menghadirkan variasi pola interaksi yang unik, yang mencerminkan dinamika komunikasi kelompok dalam ruang digital. Terbentuknya tim atau *squad* dalam PUBG Mobile mencerminkan karakteristik kelompok kecil (*small group*) dalam kajian komunikasi kelompok, di mana semua anggota memiliki tugas, tanggung jawab, serta kontribusi yang berbeda namun saling memenuhi demi tercapainya tujuan bersama. (Yurianto et al., 2023.)

2.1.1 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok merupakan bentuk komunikasi dimana melibatkan sejumlah orang dalam suatu interaksi tatap muka maupun termediasi, dengan tujuan untuk berbagi informasi, memecahkan masalah, atau membangun kesepakatan bersama. Michael Burgoon Mendefinisikan dalam (Syafriana 2023), Percakapan tatap muka antara tiga orang atau lebih yang memiliki tujuan tertentu, termasuk pertukaran informasi, pertahanan diri, atau pemecahan masalah, dikenal sebagai komunikasi kelompok. sehingga semua anggota dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya secara akurat.

Sementara itu, Menurut (muchlisin Riadi 2023) menjelaskan bahwa Komunikasi kelompok adalah pertukaran informasi antara beberapa orang dalam sebuah kelompok kecil, seperti saat konferensi, rapat, pertemuan santai, dan acara-acara lainnya. Dari Penjelasan ini, dapat dipahami bahwa komunikasi kelompok tidak hanya sekadar berkumpulnya beberapa individu dalam satu ruang atau wadah yang sama, melainkan lebih menekankan pada proses interaksi dan pertukaran pesan yang terjadi secara berkesinambungan di antara anggotanya untuk menggapai tujuan bersama.

Dalam konteks tersebut, komunikasi kelompok mempunyai tugas penting sebagai sarana untuk menyatukan persepsi, membangun kesepahaman, serta mengoordinasikan tindakan antar anggota kelompok. Proses ini melibatkan pertukaran pesan verbal maupun nonverbal yang berlangsung secara timbal balik, di mana setiap anggota berperan baik sebagai komunikator maupun komunikan.

Melalui komunikasi kelompok, setiap individu dapat saling memengaruhi sikap, pendapat, maupun perilaku anggota lain, sehingga tercipta dinamika kelompok yang mengarah pada pencapaian tujuan kolektif.

Berdasarkan Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi kelompok adalah proses penyampaian dan pertukaran pesan yang terjadi di antara tiga orang atau lebih yang memiliki tujuan yang sama, saling berinteraksi secara intensif, serta saling berkesinambungan antara satu dengan yang lain guna mencapai kesepakatan atau tujuan tertentu.

Deddy Mulyana di (Puspita Tutiasri, 2023) Kelompok adalah kumpulan individu yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama, saling mengenal, dan saling menganggap satu sama lain sebagai bagian dari kelompok tersebut.

(Puspita Tutiasri, 2023) Kelompok dapat dipandang dari segi persepsi, motivasi, dan tujuan; saling ketergantungan; serta interaksi. Hal ini menunjukkan bahwa mencapai pemahaman bersama merupakan tujuan dari komunikasi kelompok. Berdasarkan uraian di atas, konsep kelompok dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a) Definisi *motivasi* yang dikemukakan oleh Bass dalam (Puspita Tutiasri, 2023) menunjukkan bahwa kelompok adalah kumpulan orang yang keberadaannya sebagai kelompok memberikan manfaat bagi para anggotanya.
- b) *Atas dasar tujuan* Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh Mills dalam (Puspita Tutiasri, 2023), Mills mendefinisikan kelompok sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua orang atau lebih yang saling berinteraksi untuk tujuan tertentu.
- c) *Segi interdependensi*, Menurut Fiedler (dikutip dalam Puspita Tutiasri, 2023), sebuah kelompok terdiri dari individu-individu yang saling bergantung satu sama lain. Cartwright dan Zander (1968) menggunakan definisi serupa, yaitu mendefinisikan kelompok sebagai kumpulan individu yang saling terkait, sehingga tercipta situasi saling ketergantungan.

- d) *Dasar interaksi* Menurut teori interaksi Bouner yang dikutip dalam karya (Puspita Tutiasri 2023), sebuah kelompok terdiri dari dua orang atau lebih yang saling berinteraksi dan saling memengaruhi satu sama lain.

2.1.2 Unsur Komunikasi kelompok

menurut Cleary, the basic communication model consists of five elements of communication : “the sender (Pengirim) ,the receiver (Penerima), the message (Pesan), the channel and feedback (media & umpan balik)”.(Natsir, 2022)

1. *The Sender (Pengirim)*

The Sender (Pengirim) yaitu pihak yang memulai komunikasi dengan memiliki ide, gagasan, atau informasi yang ingin disampaikan. Pengirim bertugas melakukan encoding, yakni mengubah pikirannya menjadi bentuk pesan yang dapat dimengerti oleh penerima. Misalnya, dalam konteks permainan PUBG Mobile, seorang kapten tim yang memberikan instruksi kepada anggota timnya melalui voice chat berperan sebagai pengirim pesan.

2. *The Receiver (Penerima)*

The Receiver (Penerima) adalah orang atau kelompok yang menjadi target komunikasi. Penerima memiliki peran penting untuk menafsirkan (decoding) pesan yang disampaikan oleh pengirim. Keberhasilan komunikasi sangat bergantung pada sejauh mana penerima mampu memahami maksud dari pesan tersebut. Sebagai contoh, ketika anggota tim mendengarkan dan memahami instruksi kapten untuk menyerang dari arah tertentu, maka komunikasi dikatakan berhasil.

3. *The Message (Pesan)*

The Message (Pesan) yakni inti atau isi dari komunikasi itu sendiri. Pesan dapat berbentuk secara verbal, seperti kata - kata dan kalimat, maupun secara non-verbal, Seperti intonasi suara, ekspresi wajah, atau simbol tertentu. Pesan harus disampaikan secara jelas, singkat, dan relevan agar tidak menimbulkan

salah tafsir. Dalam konteks permainan PUBG, pesan seperti “Serang dari kanan!” atau “Hati-hati zona!” merupakan contoh bentuk komunikasi verbal yang memiliki makna strategis.

4. *The Channel (media)*

The Channel (media) yaitu media atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Saluran dapat bersifat langsung (tatap muka) atau tidak langsung (melalui media komunikasi). Dalam dunia digital atau E-sport, saluran komunikasi bisa berupa voice chat, chat box, radio team, atau bahkan gesture in-game. Pemilihan saluran yang tepat sangat menentukan efektivitas penyampaian pesan, terutama ketika komunikasi harus dilakukan cepat dan jelas.

5. *Feedback (umpan balik)*

Feedback (umpan balik) Beberapa orang percaya bahwa salah satu jenis Umpan balik adalah tanggapan yang diberikan oleh penerima. Meskipun penerima belum menerima komunikasi, Umpan balik dapat bermula dari sumber lain, seperti dari pesan ataupun dari media. Misalnya, draf surat yang perlu direvisi sebelum dikirim, atau instrumen komunikasi yang menghadapi masalah sebelum sampai ke penerima yang dituju. Masalah-masalah ini menyebabkan respons yang diterima oleh pengirim.

2.1.3 Karakteristik Komunikasi Kelompok

Karakteristik Komunikasi kelompok ditentukan oleh dua faktor: norma dan peran. Norma adalah kesepakatan dan aturan mengenai cara orang-orang dalam suatu kelompok berinteraksi dan berperilaku satu sama lain. Menurut Severin, dan Tankard yang dipetik suprpto dalam (Kase et al., 2023) mengidentifikasi dua kategori norma: norma preskriptif dan norma deskriptif. Sementara norma preskriptif mendefinisikan apa yang secara luas diterima oleh masyarakat, norma deskriptif menunjukkan apa yang seharusnya dilakukan dalam situasi tertentu. Menurut Brilhart (dikutip dalam Kase dkk., 2023), komunikasi kelompok memiliki lima ciri berikut:

1. Melibatkan sekelompok kecil orang (2–20) agar setiap orang saling mengenal dan mampu merespons satu sama lain.
2. Setiap orang perlu terhubung melalui hubungan saling ketergantungan agar dapat mencapai tujuan mereka dengan sukses.
3. Setiap orang seharusnya bisa merasa terhubung dan merasa menjadi bagian dari kelompok tersebut.
4. Interaksi lisan: Percakapan merupakan sarana utama interaksi, meskipun tidak semua pertemuan bersifat lisan.
5. Perilaku di landasi oleh norma-norma, nilai dan prosedur yang diterima setiap anggota kelompok.

2.1.4 Proses Komunikasi Kelompok

Proses komunikasi harus mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan “siapa, mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa, dan dengan dampak apa,” menurut Harold D. Lasswell, sebagaimana dikutip dalam (Argani, 2024). Dengan kata lain:

1. Who (siapa)

Saluran komunikasi langsung atau tatap muka merupakan fondasi dari interaksi komunikasi yang langsung antara komunikator, yaitu pihak yang mengirimkan pesan. Dalam saluran ini, interaksi tidak hanya melibatkan komunikasi verbal, tetapi juga ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan konteks fisik yang memengaruhi pemahaman dan respons terhadap pesan. Keterlibatan langsung ini memungkinkan untuk adanya koneksi emosional yang lebih mendalam antara pihak-pihak yang terlibat, serta memfasilitasi kejelasan pesan yang sulit dicapai melalui saluran komunikasi lainnya. Meskipun teknologi modern telah menghadirkan pilihan saluran alternatif seperti telepon, video konferensi, dan media sosial, saluran tatap muka tetap menjadi penting dalam situasi yang membutuhkan kehadiran fisik dan interaksi personal untuk membangun hubungan yang kuat dan efektif.

2. *Say what (apa yang dikatakan)*

Say what (apa yang dikatakan) dalam konteks komunikasi menyoroti pentingnya isi pesan yang disampaikan. Pesan harus dirancang dengan jelas dan relevan untuk mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan. Isi pesan yang efektif tidak hanya mengandung informasi yang akurat dan relevan tetapi juga dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memengaruhi audiens untuk mengambil tindakan atau merespons dengan cara yang diharapkan. Ini berarti komunikator harus memilih kata-kata dengan hati-hati, mengatur struktur kalimat yang tepat, dan memilih gaya bahasa yang sesuai agar pesan dapat dipahami dengan baik oleh audiens. Selain itu, pesan yang jelas dan relevan juga membantu dalam meminimalkan risiko kesalahpahaman atau interpretasi yang salah, sehingga meningkatkan kemungkinan audiens untuk mengikuti atau melaksanakan pesan yang disampaikan secara efektif. Dengan demikian, kejelasan dan relevansi isi pesan adalah kunci dalam mencapai komunikasi yang efektif dan memastikan bahwa tujuan komunikasi dapat tercapai dengan baik.

3. *In which channel*

Saluran komunikasi langsung atau tatap muka merupakan fondasi dari interaksi komunikasi yang langsung antara komunikator dan audiens dalam kehadiran fisik satu sama lain. Dalam saluran ini, interaksi tidak hanya melibatkan komunikasi verbal, tetapi juga ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan konteks fisik yang memengaruhi pemahaman dan respons terhadap pesan. Keterlibatan langsung ini memungkinkan untuk adanya koneksi emosional yang lebih mendalam antara pihak-pihak yang terlibat, serta memfasilitasi kejelasan pesan yang sulit dicapai melalui saluran komunikasi lainnya. Meskipun teknologi modern telah menghadirkan pilihan saluran alternatif seperti telepon, video konferensi, dan media sosial, saluran tatap muka tetap menjadi penting dalam situasi yang membutuhkan kehadiran fisik dan interaksi personal untuk membangun hubungan yang kuat dan efektif.

4. *To whom (kepada siapa)*

To whom (kepada siapa) dalam konteks komunikasi menunjukkan pentingnya identifikasi audiens atau penerima pesan. Sasaran atau komunikan adalah individu, kelompok, atau entitas yang dituju oleh komunikator untuk menerima pesan yang disampaikan. Memahami siapa audiensnya sangat penting karena akan memengaruhi cara penyusunan pesan, pemilihan saluran komunikasi yang tepat, dan strategi komunikasi yang digunakan. Komunikator perlu mempertimbangkan karakteristik, kebutuhan, dan latar belakang audiens untuk memastikan Mereka mampu memahami dan menerima pesan tersebut. Dengan mengidentifikasi dengan tepat kepada siapa pesan ditujukan, komunikator dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan memastikan bahwa Tujuan komunikasi dapat tercapai dengan baik.

5. *With what effect (efek yang timbul)*

With what effect (efek yang ditimbulkan) dalam konteks Komunikasi menyoroti hasil atau konsekuensi yang muncul setelah pesan disampaikan kepada audiens. Efek dari komunikasi dapat berupa perubahan sikap, pengetahuan, atau perilaku dari penerima pesan. Tujuan akhir dari komunikasi sering kali adalah untuk memengaruhi audiens untuk mengambil tindakan yang diinginkan atau untuk merubah pandangan mereka terhadap suatu hal. Efek yang diharapkan dari komunikasi yang efektif adalah respons atau reaksi yang sesuai dengan tujuan komunikator, sehingga mencapai hasil yang diinginkan dalam proses komunikasi. Dengan mempertimbangkan efek yang diharapkan dari pesan yang disampaikan, komunikator dapat menilai keberhasilan komunikasi mereka dan membuat penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan pengaruh dan dampak dari pesan yang disampaikan.

2.1.5 Fungsi Komunikasi Kelompok

Demi keberhasilan sebuah Kelompok, dan semua anggota dari kelompok itu sendiri, maka mencakup banyak fungsi/guna salah satu fungsi komunikasi kelompok menurut Sasa Djuarsa dalam (Santoso et al., 2023) yaitu :

1. Fungsi interaksi sosial bagaimana sebuah kelompok mampu mempertahankan dan mempererat hubungan di antara para anggotanya misalnya, dengan secara rutin memberikan kesempatan kepada para anggotanya untuk mengikuti kegiatan yang menyenangkan, menenangkan, dan santai.
2. Fungsi di dalam pendidikan, yaitu proses dimana suatu kelompok memperoleh dan berbagi pengetahuan, baik secara formal maupun informal.
3. Fungsi Persuasi adalah proses di mana seorang anggota kelompok berusaha meyakinkan anggota kelompok lainnya untuk bertindak atau tidak bertindak.
4. Fungsi Pemecahan masalah dan pengambilan keputusan mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi alternatif atau jawaban yang sebelumnya tidak diketahui, sedangkan pengambilan keputusan terbatas pada pemilihan di antara dua atau lebih pilihan. Dengan kata lain, pemecahan masalah menghasilkan pengetahuan atau faktor-faktor yang penting bagi pengambilan keputusan.
5. Fungsi Terapi, yaitu membantu/mendukung setiap orang dalam mewujudkan transformasi pribadi. Tentu saja, untuk mendapatkan keuntungan dan manfaat dari kelompok, individu harus berkomunikasi dengan anggota lain, namun tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan keuntungan atau membantu bagi dirinya sendiri, bukan untuk membantu kelompok dalam mencapai konsensus. Sebagai gambaran, misalnya konseling pernikahan, kelompok pengguna narkoba, kelompok perokok, dan lain-lain.

2.1.6 Pola Komunikasi Kelompok

Pola komunikasi kelompok merupakan bentuk jaringan komunikasi yang menggambarkan bagaimana informasi mengalir di antara anggota kelompok dalam melaksanakan tugas dan mencapai tujuan bersama. Pola komunikasi menunjukkan hubungan antaranggota kelompok dalam proses penyampaian pesan, baik mengenai arah komunikasi, posisi anggota dalam jaringan, maupun tingkat keterbukaan komunikasi yang terjadi. Struktur jaringan komunikasi memengaruhi efektivitas penyampaian informasi, kecepatan pengambilan keputusan, serta tingkat partisipasi anggota dalam kelompok.

Menurut Robbins dan Judge (2019), jaringan komunikasi formal dalam kelompok kecil (*formal small-group networks*) terdiri atas tiga bentuk, yaitu **rantai (chain)**, **roda (wheel)**, dan **semua saluran (all-channel)**. Masing-masing jaringan memiliki karakteristik yang berbeda sehingga efektivitas penggunaannya bergantung pada jenis tugas, tujuan kelompok, dan kebutuhan komunikasi yang dihadapi. Tidak terdapat satu pola komunikasi yang dapat dikatakan paling efektif untuk seluruh situasi, karena setiap pola memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing.

1. Pola Rantai (Chain)

Pola rantai (*chain*) merupakan jaringan komunikasi yang mengikuti garis komando secara formal. Dalam pola ini, komunikasi berlangsung secara berurutan dari satu anggota kepada anggota berikutnya sesuai dengan posisi masing-masing dalam struktur kelompok. Setiap anggota umumnya hanya berkomunikasi dengan anggota yang berada di atas atau di bawahnya sehingga arus informasi bergerak secara linear. Pola ini sesuai digunakan pada kelompok atau organisasi yang memiliki struktur hierarkis karena mampu menjaga kejelasan alur penyampaian informasi, meskipun interaksi antaranggota menjadi relatif terbatas.

2. Pola Roda (Wheel)

Pola roda (*wheel*) merupakan jaringan komunikasi yang menempatkan satu individu sebagai pusat komunikasi. Seluruh informasi yang berasal dari anggota kelompok disampaikan kepada individu yang berada di posisi sentral, kemudian diteruskan kembali kepada anggota lainnya. Dalam pola ini, anggota kelompok tidak melakukan komunikasi secara langsung dengan sesama anggota, melainkan melalui pusat komunikasi tersebut. Pola roda memungkinkan proses koordinasi dan pengambilan keputusan berlangsung lebih cepat karena seluruh informasi terpusat pada satu individu. Namun, tingkat partisipasi anggota cenderung lebih rendah karena ketergantungan komunikasi berada pada satu pusat informasi.

3. Pola Semua Saluran (All-Channel)

Pola semua saluran (*all-channel*) merupakan jaringan komunikasi yang memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk berkomunikasi secara langsung tanpa adanya pembatasan jalur komunikasi. Setiap anggota memiliki akses yang sama dalam menyampaikan informasi, memberikan pendapat, maupun menerima pesan dari anggota lainnya. Pola ini mendorong partisipasi aktif, pertukaran informasi yang lebih terbuka, serta kolaborasi yang lebih tinggi dalam proses penyelesaian tugas kelompok. Oleh karena itu, pola semua saluran lebih sesuai diterapkan pada kelompok yang menuntut koordinasi intensif, pemecahan masalah secara bersama, dan pengambilan keputusan secara kolektif.

Robbins dan Judge (2019) menjelaskan bahwa efektivitas masing-masing jaringan komunikasi dipengaruhi oleh karakteristik pekerjaan yang dilakukan. Jaringan komunikasi yang terpusat, seperti pola roda, cenderung lebih efektif dalam menyelesaikan tugas yang sederhana dan rutin karena proses pengambilan keputusan dapat dilakukan secara cepat. Sebaliknya, jaringan komunikasi yang terbuka, seperti pola semua saluran, lebih efektif digunakan pada tugas yang kompleks karena memungkinkan seluruh anggota bertukar informasi, berdiskusi, dan berkolaborasi secara aktif dalam menemukan solusi.

Dalam penelitian ini, konsep jaringan komunikasi formal digunakan sebagai landasan untuk menganalisis pola komunikasi yang terbentuk di antara pemain PUBG Mobile ESI Kabupaten Madiun selama pertandingan berlangsung. Analisis difokuskan pada bagaimana arus informasi mengalir di dalam tim, apakah komunikasi berlangsung secara terpusat melalui seorang pemain tertentu, mengikuti alur yang bersifat hierarkis, atau dilakukan secara terbuka oleh seluruh anggota tim melalui media *voice chat*. Dengan demikian, teori jaringan komunikasi Robbins dan Judge digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik komunikasi kelompok yang mendukung koordinasi dan pengambilan keputusan selama pertandingan.

2.2 Pertandingan di dalam E-Sport Pubg Mobile

Perkembangan teknologi informasi telah melahirkan bentuk baru dari pertandingan, yaitu e-sport. E-sport merupakan kompetisi yang dilakukan melalui media digital atau permainan video yang dimainkan secara individu maupun tim. (Nurali, 2024). Dengan demikian, pertandingan PUBG Mobile dapat didefinisikan sebagai kompetisi dalam e-sport berbasis battle royale yang bertujuan untuk menentukan pemain atau tim terbaik melalui sistem eliminasi hingga tersisa satu pemenang.

E-Sport atau electronic sport merupakan bentuk kompetisi yang melibatkan permainan video digital, baik secara individu maupun tim, yang kini telah diakui sebagai cabang olahraga resmi di Indonesia. Sejak pembentukan Pengurus Besar Esports Indonesia (PB ESI) pada tahun 2020 oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), esport mulai berkembang dengan sistematis di tingkat pusat hingga daerah. Salah satu permainan yang menjadi sorotan dalam dunia esport Indonesia adalah PUBG Mobile. Game bergenre battle royale ini tidak hanya terkenal di masyarakat, tapi juga sering menjadi cabang utama dalam berbagai kejuaraan tingkat lokal, provinsi, hingga nasional. Di tingkat lokal, ESI Kabupaten Madiun telah menunjukkan komitmen nyata dalam mengembangkan ekosistem esport melalui fokus pada cabang PUBG Mobile. di dalam ajang Pekan Olahraga Tingkat Provinsi (Porprov) Jawa Timur 2023, ESI Kabupaten Madiun hanya mengirimkan kontingen untuk cabang PUBG Mobile karena keterbatasan kuota yang diberikan KONI. Hal ini menunjukkan bahwa PUBG Mobile menjadi cabang prioritas berdasarkan prestasi dan kesiapan tim yang telah teruji dalam berbagai turnamen lokal sebelumnya (Ahsani, M., 2023).

PUBG Mobile atau Player Unknown's Battlegrounds Mobile adalah permainan game bergenre battle royale yang di besarkan oleh PUBG Corporation, yaitu anak dari perusahaan Bluehole, dan diadaptasi ke platform mobile oleh Tencent Games dan sekarang diambil alih oleh Krafton. Permainan ini dirilis secara global pada Maret 2018 untuk sistem operasi Android dan iOS. PUBG Mobile menempatkan hingga 100 pemain dalam satu pertandingan. Dimana di PUBG Mobile terdapat 3 map yaitu ERANGLE, SANHOK, dan MIRAMAR

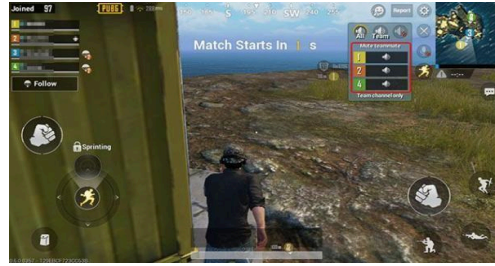
yang di mana para pemain harus mencari senjata, perlengkapan, dan bertahan hidup/survive hingga jadi satu-satunya pemain atau tim yang tersisa (Rehman et al., 2022) Secara gameplay, PUBG Mobile menekankan elemen kompetitif berbasis strategi, kerja tim, keterampilan tembak-menembak (shooting), serta adaptasi dalam lingkungan yang dinamis. Dalam prosesnya, game ini sering dikaitkan dengan peningkatan keterampilan motorik, kemampuan kognitif, tetapi juga risiko adiksi, agresivitas, dan dampak negatif terhadap kesejahteraan psikologis apabila digunakan secara berlebihan (Rukhsana Kausar et al, 2024).

2.3 Komunikasi Real Time dalam Pertandingan E-Sport PUBG Mobile

Komunikasi virtual adalah interaksi sosial yang terjadi di internet, di mana orang-orang membawa situasi kehidupan nyata untuk dibicarakan secara virtual dalam jangka waktu yang cukup lama, sambil melibatkan emosi dan pemikiran mereka melalui hubungan yang terjalin di dunia maya.(Rosalino Triyantama et al., 2022.) dengan demikian para player Kompetitif PUBG Mereka telah menjadi sebuah kelompok virtual yang komunikasinya didukung oleh game PUBG MOBILE. ada Tiga unsur PUBG MOBILE berikut ini memfasilitasi komunikasi virtual, menurut (Rosalino Triyantama et al., 2022.) :

A. Voice Chat

Setiap anggota tim dapat berkomunikasi secara lisan secara real-time berkat kemampuan komunikasi virtual ini. Mikrofon digunakan untuk komunikasi ini, meskipun jenis mikrofon yang digunakan masing-masing pemain bisa berbeda-beda. Ada yang menggunakan AirPods atau TWS, sementara yang lain menggunakan headphone atau earbud. Karena PUBG MOBILE sangat menekankan kerja sama tim, perangkat-perangkat ini diperlukan untuk memfasilitasi komunikasi.



Gambar 2.2 Voice Chat (All,team,mute)

(sumber : data pribadi, 2026)

B. Chatbox

Salah satu fitur yang memungkinkan komunikasi berbasis teks antar pemain adalah kotak obrolan/chatbox dalam game. Kotak obrolan/chatbox ini sering digunakan ketika para pemain tidak menggunakan obrolan suara. Kelemahan dari fitur ini adalah pesan dikirim terlalu lambat, dan karena pesan tersebut hanya bertahan beberapa detik sebelum menghilang, pesan yang muncul di layar ponsel terkadang tidak terbaca oleh pemain lain.



Gambar 2.3 Chat Box

(sumber : data pribadi, 2026)

C. Quick Chat

Dengan Quick Chat, para pemain dapat berkomunikasi menggunakan frasa yang sudah disiapkan; yang perlu mereka lakukan hanyalah mengklik ikon Quick Chat dan memilih kata atau frasa yang ingin digunakan. Kata atau frasa yang dipilih akan muncul di layar ponsel dan memutar suara yang sesuai saat ditekan. “Enemies ahead” adalah salah satu contoh Quick Chat yang sering digunakan.

Suara “enemies ahead” akan diputar saat kalimat ini muncul di layar. Selain itu, “Let's go!” adalah ungkapan yang umum digunakan di PUBG MOBILE. Masing-masing alat ini berfungsi secara berbeda, tetapi semuanya tersedia di PUBG MOBILE untuk memfasilitasi komunikasi tim. Perbedaan cara kerjanya berasal dari karakteristik khusus masing-masing fitur.



Gambar 2.4 Quick Chat

(sumber : data pribadi, 2026)

2.4 Teori Proses Interaksi Kelompok

Penelitian ini menggunakan teori komunikasi kelompok karya Robert Bales, yang menjelaskan bagaimana pesan yang disampaikan di dalam suatu kelompok memengaruhi baik kelompok secara keseluruhan maupun peran serta kepribadian masing-masing anggotanya. Task Leader (Pemimpin tugas) dan Socioemotional leader (pemimpin sosio-emosional) merupakan dua kategori pemimpin dalam suatu kelompok berdasarkan peran mereka. Pemimpin tugas adalah orang-orang yang sangat mementingkan kualitas hasil kerja kelompok. Sebaliknya, pemimpin sosio-emosional berfokus pada penguatan ikatan di dalam kelompok. (Syafriana, 2023)

2.4.1 Task Leader

Dalam konteks permainan PUBG Mobile, komunikasi yang dipertukarkan antar pemain dalam satu tim (squad) bukan hanya punya fungsi sebagai sarana dalam penyampaian informasi, tapi juga membentuk peran dan karakter setiap anggota dalam tim. Mengacu pada pemikiran Robert F. Bales, pesan-pesan yang

muncul dalam interaksi kelompok akan membentuk struktur peran, termasuk munculnya dua tipe kepemimpinan dalam kelompok kecil.

Dalam tim PUBG Mobile, tipe pertama adalah pemimpin tugas (task leader), yaitu pemain yang lebih fokus pada pencapaian objektif permainan dan peningkatan in-game performance. Pemimpin tugas biasanya aktif memberikan instruksi strategis seperti menentukan rotasi zona, mengatur posisi serangan (push), memilih lokasi bertahan, membagi peran (rusher, support, sniper), serta mengambil keputusan cepat dalam situasi pertempuran. Perannya sangat berkaitan dengan efektivitas koordinasi dan hasil akhir pertandingan.

2.4.2 Socioemotional Leader

Tipe kedua adalah pemimpin sosioemosional (socio-emotional leader), yaitu pemain yang berperan menjaga suasana tim tetap kondusif. Dalam situasi permainan yang kompetitif dan penuh tekanan, pemain ini cenderung memberikan dukungan verbal, menenangkan rekan tim saat terjadi kesalahan, memotivasi ketika tim tertinggal, serta meredakan konflik internal. Peran ini penting dalam menjaga stabilitas psikologis tim agar komunikasi tetap efektif dan kerja sama tetap solid.

Dengan demikian, berdasarkan perspektif Bales, pola komunikasi dalam tim PUBG Mobile tidak hanya menentukan efektivitas koordinasi strategi, tetapi juga membentuk dinamika kepemimpinan yang berkontribusi terhadap peningkatan in-game performance tim secara keseluruhan.

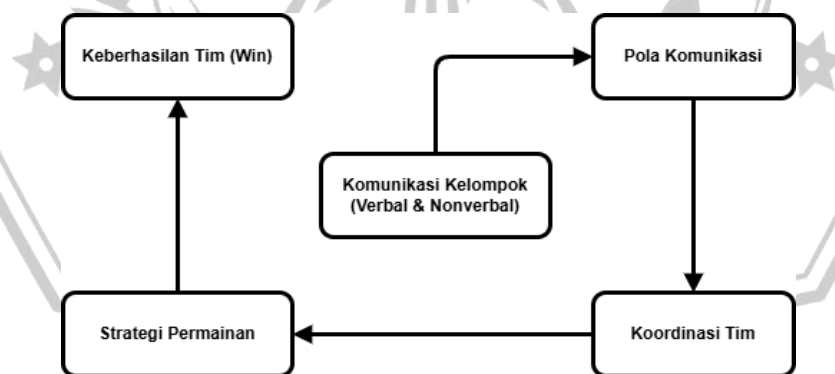
2.5 Penelitian Terdahulu

NO	Penelitian & Tahun	Fokus Penelitian	Metode Penelitian	Subjek / Objek Penelitian	Hasil / Temuan Utama	Relevansi dengan penelitian ini
1	DARWIN, N. 2023	Komunikasi interpersonal anggota tim e-sports PUBG Mobile	Kualitatif Deskriptif	Tim PUBG Mobile Deoxys E-Sports	Komunikasi interpersonal yang efektif meningkatkan strategi dan koordinasi tim	Persamaan: sama-sama mengkaji komunikasi dalam PUBG Mobile. Perbedaan: konteks tim dan komunitas e-sports yang diteliti berbeda, penelitian ini fokus pada tim ESI Kabupaten Madiun.
2.	Ingkiriwang et al., 2021	Kecanduan game online PUBGM pada kalangan remaja	Kualitatif	Remaja di Desa Tounet, Kecamatan Kakas	Kecanduan PUBG Mobile berdampak pada perilaku dan interaksi sosial remaja	Persamaan: sama-sama meneliti PUBG Mobile. Perbedaan: penelitian ini tidak membahas kecanduan, melainkan pola komunikasi dalam tim PUBG Mobile ESI Kabupaten Madiun.
3.	(Sydney, 2024)	Komunikasi verbal dan non-verbal dalam permainan PUBG Mobile	Kualitatif Deskriptif	Pemain PUBG Mobile	Komunikasi secara verbal maupun secara non-verbal berperan penting dalam koordinasi tim	Persamaan: sama-sama menganalisis komunikasi secara verbal dan non-verbal dalam PUBG Mobile. Perbedaan: penelitian ini menekankan pola komunikasi kelompok dalam tim ESI Kabupaten Madiun.

4.	(W.O. Nurhaliza and N. Fauziah, 2021)	Komunikasi kelompok dalam komunitas virtual	Kualitatif (literature review)	Komunitas virtual multi-platform	Kepercayaan, keamanan, dan kegunaan platform menjadi faktor utama keterikatan komunitas	Persamaan : Sama sama mengkaji komunikasi kelompok pada komunitas virtual Perbedaan: penelitian ini merupakan studi kasus kualitatif dengan data primer dan fokus pada komunikasi tim e-sports PUBG Mobile ESI Kabupaten Madiun

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

2.6 Kerangka Konseptual



Gambar 2.5 Kerangka Konseptual