

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan berkembang pesat sekarang dan permainan elektronik pada awalnya adalah permainan berbasis konsol permainan di mana pemain bermain dengan program yang telah ditentukan dan permainan yang disiapkan. Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan dan ada yang menang dan kalah. Juga, bermain game berarti bersaing secara fisik dan mental.

Menurut data internet (<https://teknoia.com>, diakses 24 Oktober 2021), setiap menit ratusan juta orang membuat dan menerima berton-ton konten digital di dunia online. ([www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com), diakses 24 Oktober 2021) Menurut sumber tersebut, seiring bertambahnya jumlah pengguna internet, jumlah pengguna gim daring pun terus bertambah. Gim daring sendiri mengacu pada sejenis permainan komputer melalui jaringan komputer (LAN atau Internet). Gim daring lebih tepat digambarkan sebagai keterampilan daripada genre atau jenis gim. (Rollings & Adams, 2006).



Gambar 1. 1 Terbentuknya Team Eyecare Esports

Terbentuknya Team Eyecare Esports dari ajakan teman-teman mereka yang dimana salah satu dari mereka itu dulu berbeda kelas, sehingga mereka mengajak bermain ataupun mengikuti turnamen hanya melalui grup team mereka. Dari tahun 2017 hingga sekarang mereka saling mengajak untuk berlatih ataupun turnamen hanya melalui grup, dikarenakan Team Eyecare Esports ini belum tinggal ditempat yang sama.



Gambar 1. 2 Turnamen Gim Daring

Salah satu turnamen daring yang dilaksanakan oleh komunitas Bahtera pada tahun 2021, dimana mereka memberikan kapasitas kepada pemain gim daring Dota 2 supaya bisa mengikuti turnamen daring dan untuk kapasitas pendaftaran juga sangat banyak yaitu 256, tetapi dari sebanyak itu akan disortir lagi dari team-team lain.

Team Eyecare Esports adalah team yang mengikuti kompetisi gim daring dan bersaing dengan team lain serta Team Eyecare Esports yang berada di Bekasi ini menjadi team yang berpengalaman di divisi Dota 2. Terbentuknya Team Eyecare Esports pada tahun 2017 yang beranggotakan Inmymind, Tgx, Pokopang, Moon dan Adty. Tetapi ada pergantian pemain yang dilakukan Team Eyecare Esports pada tahun 2018, dimana anggota yang bernama Pokopang digantikan oleh

Reygarfield. Sehingga anggota team inti dari Eyecare adalah Adty, Tgx, Reygarfield, Inmymind dan Moon.

Lalu Team Eyecare Esports juga memiliki pelatih yang bernama Billy, beliau sudah melatih anggota Team Eyecare sejak terbentuknya Team Eyecare Esports ini dan untuk dari manajernya dipegang oleh Hadi, jadi semua urusan pada Team Eyecare dikontrol oleh Hadi dan tentunya juga Team Eyecare Esports mengikut kompetisi daring pada gim Dota 2 dan pernah mendapatkan juara 2 dan juara 3, saat mengikuti kompetisi Dota 2 turnamen daring. Tetapi Team Eyecare juga pernah tidak mendapatkan juara pada saat mengikuti kompetisi tersebut. Team esports berkembang dari sebuah kompetisi gim karena dari kompetisi tersebut mendapatkan hadiah, sehingga dari hal tersebut mempunyai visi untuk menjadikan kompetisi gim menjadi sebuah industri esports (Muhammad Akbar, 2017).

Dota 2 adalah gim daring yang memiliki 10 pemain, yang dimana nantinya 5 vs 5 akan saling berkompetisi untuk menghancurkan benteng musuh (<https://steamcommunity.com>, diakses 10 May 2022). Dari gim Dota 2 ini memiliki keunggulan yaitu, meningkatkan analisa berpikir, perkembangan dari setiap permainan, fitur dan hero (karakter permainan) serta semua heronya itu tidak berbayar jadi bisa digunakan semuanya oleh para pemain (<https://steamcommunity.com>, diakses 10 May 2022). Dari review para pemain menjelaskan komunitas dari gim daring Dota 2 sangat baik karena mereka dikasih tahu tips dalam permainan dan kosmetik untuk memperindah setiap heronya, sehingga itu membuat para pemain menggemari gim Dota 2 (<https://steamcommunity.com>, diakses 15 May 2022) serta banyak turnamen daring yang membuka pendaftaran setiap team untuk bisa masuk ke dalam kompetisi tersebut untuk turnamennya itu ada *Provider Online Tournament*, *Arena Of The Apes Tournament*, *OxTrade Tournament* (<https://infotourney.com>, diakses 15 May 2022) dan untuk bisa masuk di *The International*, itu harus mengumpulkan poin di turnamen *Open Qualifier Major*. Supaya bisa mengikuti turnamen *The International*, yang dimana turnamen ini menjadi puncaknya karena setiap team

yang lolos tiap negaranya masing-masing akan berkompetisi dengan team negara lainnya.

Kerja sama dalam suatu tim merupakan keunggulan kompetitif yang tertinggi dalam suatu organisasi (Setiyanti, 2012). Membangun suatu tim yang kuat memang sangat memungkinkan tetapi memang sulit untuk mewujudkannya. Dikarenakan kerja sama tim merupakan bagaimana cara kita untuk menguasai beberapa perilaku anggota dalam suatu tim yang tidak sama dan kerja sama tim yang baik akan tercipta jika setiap anggota tim memiliki tujuan yang sama, yaitu memenangkan gim. Sehingga dalam melakukan kerja sama tim dibutuhkan lebih banyak keberanian, ketekunan dan kedisiplinan setiap anggota tim.

Menurut (Setiyanti, 2012) mengatakan bahwa, kerja sama biasanya dilakukan atas dasar tujuan yang sama, yaitu tujuan yang hendak dicapai. Pada suatu organisasi sangat perlu adanya kerja sama team karena yang mengendalikan organisasi tersebut adalah manusia dan manusia tidak lepas dari sikap individual yang memiliki sifat mau menang sendiri, egois dan lain-lain (Setiyanti, 2012).

Pada Team Eyecare Esports kapten team membuat pengetahuan baru dan mensosialisasikan kepada setiap individu, untuk menentukan cara baru ke dalam permainan mereka. Tetapi dari pengetahuan tersebut tidak diolah dengan baik oleh pemain, sehingga kerja sama team tidak berjalan dengan baik. Adanya perilaku pemain yang lebih mementingkan egonya dan kerja sama tidak terjalin bagus dengan individu lainnya oleh karena itu, dalam melakukan kerja sama team lebih banyak membutuhkan keberanian, ketekunan dan kedisiplinan (Setiyanti, 2012).



Gambar 1.3 Pemain Team Eyecare Esports Dota 2

Team Eyecare Esports sudah sejak tahun 2017 terbentuk dan mengalami banyak pergantian pemain, pemain saat ini adalah Adty, Tgx, Reygarfield, Inmymind dan Moon. Prestasi yang sudah diraih adalah memenangkan turnamen daring dan beberapa turnamen lainnya. Pada setiap turnamen juga mendapatkan posisi 3, terkadang juga Team Eyecare Esports berada di posisi 2 dan bahkan pernah tidak mendapatkan juara ketika mengikuti turnamen online.

Para pemain Team Eyecare Esports bisa dibilang mereka masih muda dalam menekuni kegiatan mereka dibidang gim daring. Ketika pemain tersebut masih sekolah, mereka mencoba untuk membuat sebuah team supaya dapat bermain bersama dan memenangkan pertandingan bersama. Sebelumnya mereka bermain tidak berdasarkan team, hanya bermain untuk mengisi waktu kosong. Salah satu dari mereka berkeinginan untuk membuat sebuah team dan terbentuklah Team Eyecare Esports.





Gambar 1.4 Kemenangan Team Eyecare Esports

Pada gambar 1.4 merupakan hasil kemenangan dari Team Eyecare Esports pada tahun 2020 lalu. Team Eyecare Esports sudah mengikuti beberapa turnamen daring, salah satunya yang terjadi pada tahun 2020 dan pemain dari Team Eyecare Esports yang bernama Moon juga menjelaskan, Team Eyecare Esports memberikan perlawanan yang cukup kuat kepada tim musuh, sehingga hasil dari Team Eyecare Esports mendapatkan skor 44 dan tim musuh hanya mendapatkan skor 12.

Pada sebelumnya Team Eyecare Esports pernah melawan tim musuh dan dikalahkan secara telak. Sehingga Team Eyecare Esports tidak bisa melakukan perlawanan karena tim musuh terlalu kuat dan setelah kekalahan itu Team Eyecare Esports melakukan latihan yang cukup intens. Supaya mereka bisa mengalahkan dan memberikan perlawanan yang cukup kuat kepada tim musuh.

Peneliti mengamati seorang pemain Dota 2 Team Eyecare Esports Raihan Rafsanjani (15 Oktober 2021 di metagaming kafe Bekasi) yang mengikuti beberapa turnamen dan pemain tersebut mengatakan, dalam gim daring Dota 2 komunikasi dibutuhkan karena untuk memenangkan permainan kita harus berkomunikasi secara langsung.

Seorang pemain dari Team Eyecare Esports Raihan Rafsanjani (15 Oktober 2021 di metagaming kafe Bekasi), ego antar pemain terjadi karena ada komunikasi antar pemain yang tidak sesuai dengan keinginan kapten. Yaitu memenangkan permainan dan menerima informasi yang sudah dilakukan sebelum bermain. Di Team Eyecare Esports pemain tidak menjalankan instruksi kapten. Mereka hanya mengikuti keinginan mereka dan mengabaikan apa yang diberikan kapten dan sementara para pemain dari Team Eyecare Esports ini melakukan bagian mereka, terkadang mereka melupakan tujuan memenangkan permainan.

Seorang sumber dari pemain Team Eyecare Esports Raihan Rafsanjani (di metagaming kafe Bekasi pada 15 Oktober 2021) juga menjelaskan bahwa tujuan utama dari pembentukan tim adalah untuk berkolaborasi dan saling mendukung sehingga mereka dapat saling mengenal. Pemain lain yang memastikan bahwa perintah kapten atau pemain lain berjalan lancar dan tanpa konflik, tetapi ada tim esports yang lebih lanjut memarahi rekan satu timnya jika melakukan kesalahan.

Data dari *deluxegamer* menunjukkan bahwa Dota 2 sangat sulit dipelajari untuk pemula karena Dota 2 belajar dari beberapa pertandingan yang mengubah permainan. Dota 2 adalah permainan yang sangat kompleks dengan beberapa pemain tingkat atas dengan banyak sistem, mekanik dan keterampilan yang berbeda. Tapi itu sederhana karena konsep dasarnya sangat mudah dipahami dan permainan bisa dimenangkan atau kalah hanya dalam beberapa menit berdasarkan satu atau dua keputusan strategis utama. ([www.deluxegamer.com](http://www.deluxegamer.com), ditulis oleh Nathan dan diakses pada 25 Oktober 2021).

Menurut data yang dipublikasikan di ([www.indoesports.com](http://www.indoesports.com), ditulis oleh Ikhsan dan diakses pada 25 Oktober 2021), The International (TI) 2011 diadakan dengan kumpulan hadiah yang fantastis dengan hadiah uang \$1,6 juta untuk turnamen dan hanya beberapa hari setelah rilis Dota 2, turnamen The International 3 berlangsung. Berbeda dengan dua kompetisi sebelumnya, TI 3 yang diadakan di Seattle, AS, menawarkan hadiah sebesar \$2,8 juta, lebih besar dari dua tahun sebelumnya. Sejak itu, kumpulan hadiah di turnamen TI telah meningkat. Rilisnya Dota 2 juga mempengaruhi turnamen reguler ini. Setelah Dota 2 dirilis, Valve

merilis item kosmetik bernama Arcana yang bisa dibeli pemain. Hasil dari penjualan barang kosmetik ini akan digunakan untuk menambah ukuran kumpulan hadiah yang ada.

Menurut (Mulyani, 2016) mengatakan bahwa, kemajuan teknologi komunikasi telah memungkinkan komunikasi jarak jauh secara verbal dan audiovisual dan karena tim virtual sangat berarti bagi anggota tim untuk berkolaborasi, mereka menggunakan teknologi sebagai media komunikasi untuk berbagi informasi dengan pemain lain dan meskipun pemain Team Eyecare Esports berada di lokasi yang berbeda, mereka tetap dapat berkomunikasi melalui virtual.

Dalam (Monika Dávideková & Jozef Hvorecký, 2017), Nonaka dan Takeuchi menjelaskan bahwa tim virtual model SECI juga memainkan peran penting dalam objektivitas grup dan bahwa pemimpin pemain berfokus pada pengelolaan tim dengan berbagi pengetahuan dengan tim, dapat mengembangkan pengetahuan dalam hal proses pembelajaran. Pengetahuan ditransformasikan menjadi dua jenis: pengetahuan eksplisit dan pengetahuan tacit untuk pengetahuan tacit, itu secara pribadi berkualitas baik dan memiliki pengalaman dan keterampilan penguasaan dan untuk pengetahuan eksplisit didasarkan pada dokumen, data dan proses.

Peneliti menemukan tiga riset terdahulu tentang komunikasi kelompok. Satu penelitian memfokuskan pada komunikasi kelompok "*social climber*" pada kelompok pergaulan di Surabaya townsquare (Nadia, 2015), satu penelitian membahas tentang komunikasi kelompok (studi dialog komunitas dalam pengembangan masyarakat di perkotaan) (Eko, 2018), satu penelitian membahas tentang analisis peran komunikasi anggota kelompok dalam jaringan komunikasi (Anggriyani, 2014).

Penelitian sebelumnya sudah ada yang terkait dengan komunikasi virtual. Penelitian ini akan fokus pada komunikasi yang terjadi pada Team Eyecare Esports dan adanya hambatan dari satu orang yang mementingkan egonya sendiri. Peneliti mendalami pesan tentang arah kemana informasi tersebut ditujukan kepada pemain



lain, tetapi pemain ini hanya mendengar informasi yang disampaikan dan tidak melakukannya dengan baik.

Komunikasi kelompok melalui komunikasi interpersonal merupakan keterikatan dan tujuan yang ingin dicapai. Dalam komunikasi interpersonal, setiap orang memiliki tujuan yang ingin dicapai, tetapi kelompok memiliki kelompok tujuan yang ingin dicapai. Kelompok membutuhkan komunikasi untuk mendukung kohesi mereka. Alasan mengapa komunikasi kelompok begitu penting dalam kehidupan manusia adalah karena komunikasi kelompok tidak dapat dipisahkan dari aktivitas kita sehari-hari (Tutiasari, 2016).

Pengetahuan adalah proses untuk meningkatkan pengetahuan yang sudah ada melalui penemuan pengetahuan baru atau melalui proses refleksi diri pada pengalaman yang sudah dialami (Yugowati, 2016). Nonaka dan Takeuchi dalam (Yugowati, 2016), menjelaskan ada empat pola dasar penciptaan pengetahuan dalam organisasi. Yaitu ada sosialisasi, eksternalisasi, kombinasi dan internalisasi. Pengetahuan yang digunakan dapat merupakan hasil dari penciptaan pengetahuan baru atau menggunakan kembali pengetahuan lama. Menurut (Yugowati, 2016), pengetahuan manajemen adalah aktivitas organisasi yang berfokus pada usaha untuk mengembangkan dan memanfaatkan pengetahuan dalam sebuah organisasi sedangkan manajemen pengetahuan strategis adalah tentang meningkatkan upaya setiap individu dan organisasi berdasarkan pengetahuan.

Oleh karena itu dalam dunia gim daring pentingnya dalam berkomunikasi kelompok supaya tidak adanya hambatan dari satu orang yang mementingkan ego nya sendiri dan melakukan kerja sama antar individu berjalan dengan baik, serta memberikan pengetahuan dan pengalaman baru ketika kalah dalam mengikuti kompetisi. Lalu bisa didiskusikan bersama dalam penyelesaian masalah pada kompetisi tersebut. Sehingga peneliti timbul keinginan untuk meneliti bahwa kerjasama kelompok berperan penting bagi antar pemain supaya tercapainya tujuan untuk memenangkan gim Dota 2. Berdasarkan pada latar belakang yang peneliti jelaskan diatas, maka penelitian ini berjudul **“Analisis Komunikasi Kelompok Game Online Dota 2 Pada Team Eyecare Esports”**.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini adalah analisis komunikasi kelompok yang terjadi pada Team Eyecare Esports dan adanya hambatan pengetahuan dari satu orang yang mementingkan egonya sendiri. Sehingga memfokuskan dari pengetahuan yang terbagi dari sosialisasi, eksternalisasi, kombinasi dan internalisasi.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Kerja Sama yang Dilakukan Team Eyecare Esports Antar Pemain?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui diskusi yang dilakukan oleh Team Eyecare Esports dalam berkomunikasi kelompok antar pemain ataupun kapten untuk bisa saling berkoordinasi, kerja sama dan menurunkan ego nya masing-masing.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai komunikasi kelompok, khususnya mengenai Team Eyecare Esports serta sebagai referensi bagi penelitian lain yang berhubungan dengan komunikasi kelompok pada team esports.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bagi praktisi pada pemain gim daring Dota 2 dan khususnya bagi akademisi

dalam pembelajaran dan pengaplikasian ilmu pengetahuan di bidang ilmu komunikasi.

b. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan suatu fenomena atau permasalahan yang terjadi di team esports serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisis fenomena komunikasi kelompok yang terjadi pada gim daring Dota 2 pada pemain yang mementingkan egonya masing-masing.

