KOLERASI ANTARA KOMUNIKASI TIM DENGAN KEMENANGAN MATCH MOBILE LENGENDS MAHASISWA UNIBI

Nadia Syifa Syahidah[1], Ahmad Wahyu[2]
onadsyifa@gmail.com[1], a.wahyu7789@gmail.com[2]
Universitas informatika dan bisnis Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis kolerasi komunikasi tim dengan kemenangan match Mobile Lengends di kalangan mahasiswa Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia. Data dikumpulkan metode kualitatif dan survei dalam pertandingan, yang menggabungkan observasi partisipan dan pencatatan interaksi tim selama pertandingan. Hasilnya menujukkan bahwa komunikasi yang efektif dan terstruktur berhubungan secara signifikan dengan peningkatan peluang kemenangan. Tim yang menggunakan strategi komunikasi yang jelas, termasuk koordinasi serangan, pegaturan posisi dan pemberian informasi tentang pergerakan lwan, lebih memungkinkan untuk memenangkan pertandingan. Temuan ini menyoroti pentingnya keterampilan komunikasi dalam match dan menjadi dasar untuk mengembangkan pelatihan.
Kata Kunci: Komunikasi, Match Mobile Legends, Mahasiswa

ABSTRACT

This study analyzes the correlation of team communication with Mobile Lengends match wins among students of Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia. Data were collected using qualitative methods and an in- match survey, which combined participant observation and recording of team interactions during matches. The results showed that effective and structured communication was significantly associated with increased chances of winning. Teams that used clear communication strategies, including coordination of attacks, positioning and providing information about the opponent's movements, were more likely to win the match. These findings highlight the importance of communication skills in matches and provide a basis for developing training.
Keywords: *Communication, Mobile Legends matches, College student*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat telah membawa banyak perubahan bagi masyarakat, salah satunya terhadap pola interaksi sosial, hal ini dikarenakan adanya arus dari globalisasi. Kehadiran smartphone juga mendorong perubahan interaksi sosial, sehingga bisa menghubungkan seluruh pengguna teknologi dan mempermudah mereka dalam berkomunikai lintas jarak secara lebih efektif. Dengan terus berkembangnya teknologi smartphone dan teknologi ini mampu membuat para produsen game memproduksi berbagai macam game mulai dari yang offline hingga online.

Game online yang paling banyak digemari di indonesia adalah Mobile Legends. Mobile Legends adalah permainan seluler yang bergenre multiplayer online battle arena (MOBA), yang dikembangkan dan diterbitkan pada bulan juli 2016 oleh Moonton Games yaitu salah satu developer game dari Shanghai, Tiongkok. Game ini terus berkembang secara global dan masuk di Indonesia pada tahun pertama game ini diterbitkan yaitu tahun 2016, dan terus berkembang dengan pesat sampai sekarang.1

Game online Mobile Legends tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang seru, tetapi

1 J,C,F.Makarawung.,S.S,R,Loindong., & I.W.J.Ogi (2023). Pengaruh kemudahan transaksi, pengalaman pengguna dan promosi influencer terhadap pembelian impulsif produk virtual dalam game mobile legends pada pemain mobile legends di kota manado. Jurnal EMBA. Vol.11 No.4, Hal. 881-892.

juga memungkinkan pemain dapat berkomunikasi secara intensif. Komunikasi antar pemain ini memiliki peranan penting dalam membentuk strategi dan koordinasi dalam tim. Dengan menggunakan fitur teks, obrolan suara ataupun yang lainnya, pemain dapat merencanakan strategi serangan, berbagi informasi dan memberikan dukungan selama match berlangsung. Komunikasi inilah yang memungkinkan tim untuk merespons lebih cepat terhadap perubahan kondisi di area dan mengoptimalkan kerja sama antar anggota tim. Selain itu, interaksi sosial dalam game juga menciptakan komunikasi yang kuat dimana pemain dapat membentuk tim tetap, sehingga bisa berpartisipasi dalam turnamen dan bertukar tips serta strategi melalui platform lain seperti forum dan media sosial.

Meskipun komunikasi dalam permainan MOBA ini sangat penting, masih terdapat kesenjagan dalam literatur mengenai bagaimana kualitas komunikasi secara langsung berdampak terhadap hasil match pertandingan mobile legends. Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas aspek teknis dan taktis dalam permainan ini, namun penelitian yang berfokus pada hubungan antara komunikasi tim dengan hasil match masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kolerasi komunikasi dalam sebuah tim dengan tingkat kemenangan pada game Mobile legends dengan subjek penelitiannya yaitu Mahasiswa Universitas Informatika dan Binis indonesia. Alasan dipilihnya mahasiswa dari universitas tersebut dikarena mereka merupakan player aktif dalam komunitas game, baik sebagai gamer kasual maupun kompetitif. Tak hanya itu, universitas ini juga pernah mengadakan lomba e-sport pada tanggal 23-24 maret 2024.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) E-Sport Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia. berhasil menggelar Tournament Ramadhan Mobile Legends pada tanggal 23 dan 24 Maret 2024. Tournament ini diikuti oleh puluhan tim Mahasiswa, Sekolah Menengah Atas dan Umum. Peserta Tournament menunjukkan antusiasme yang tinggi dan menampilkan keterampilan yang luar biasa dalam permainan Mobile legends.2

Tujuan utama penlitian ini adalah untuk menguji hipotesis bahwa komunikasi dapat berdampak terhadap kemenangan match. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya fokus pada aspek teknis komunikasi saja, namun juga pada pola komunasi yang terjalin selama match. Saya berharap penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur tentang komunikasi dengan kemenangan match sehingga dapat meningkatkan strategi komunikasi tim.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui bagaimana kolerasi antara komunikasi dengan kemenangan match Mobile legends di kalangan mahasiswa UNIBI. Pendekatannya ditandai dengan menyebarkan kuesioner terbuka

kepada pemain Mobile Legends. Selanjutnya ada juga pendekatan melalui survei. Survei dirancang untuk menyelidiki persepsi dan pengalaman pemain mengenai komunikasi tim selama match. Peneliti akan berusaha mengidentifikasikan pola komunikasi dan bagaimana komunikasi dapat berkolerasi dengan kemenangan match.

Proses analitis ini membantu mengungkapkan hubungan antara komunikasi dengan tingkat keberhasilan tim dalam pertandingan. Hasil analisis memberikan gambaran secara detail bagamaina komunikasi efektif dalam sebuah tim dapat meningkatkan peluang menang dalam game Mobile Legends, dan mengidentifikasi faktor-faktor komunikasi efektif yang terjalin dalam proses match berlangsung.

Dengan menggunakan dua pendekatan tersebut, penelitian ini tidak hanya mengevaluasi hipotesis mengenai pentingnya komunikasi tim, namun juga memberikan gambaran detail mengenai dinamika komunikasi yang terjadi selama match. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan dalam memahami peran komunikasi dalam tim untuk meningkatkan kinerja tim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori Komunikasi Kelompok

Teori keseimbangan (Heider) yaitu ruang lingkup teori keseimbangan (Balance Theory) dari heider ialah mengenai hubungan-hubungan antar pribadi dengan menerangkan bagaimana individu- individu sebagai bagan dari struktur sosial (suatu kelompok) Cenderung untuk menjalin hubungan satu sama lain, tentunya agar dapat berhubungan ialah dengan menjalin komunikasi secara terbuka. Teori ini memusatkan perhatiannya pada hubungan intera pribadi yang berfungsi sebagai daya tarik.3 Teori ini menekankan bahwa setiap individu cenderung mencari keseimbangan dalam hubungan interpersonalnya, yang dapat dicapai melalui komunikasi terbuka dan efektif. Dalam konteks kolerasi antara komunikasi dengan kemenangan match (Mobile Legends), teori keseimbangan ini memberikan pemahaman mendalam tentang pentingnya komunikasi dalam match Mobile Legends. Dalam sebuah tim Mobile Legends, setiap anggota mempunyai role yang dijalankan meliputi role Exp, Mid, Jungler/Hyper, Roam dan Gold, dan ini memerlukan koordinasi serta sinergi untuk meraih kemenangan.

Melalui Komunikasi terbuka, setiap pemain dapat menyusun strategi, membagi tugas dan merespons situasu dalam match secara efesien. Menurut teori keseimbangan heider, ketika komunikasi dalam tim berjalan baik maka hubungan antar pemain menjasi lebih seimbang dan harmonis, sehingga berkontribusi terhadap kinerja tim secara keseluruhan. Dalam Mobile Legends, komunikasi anggota yang saling suportif dan menghargai satu sama lain cenderung lebih efektif. Ketertarikan interpersonal ini memperkuat hubungan antar anggota tim dan meningkatkan rasa saling percaya dan kerja sama. Ketika anggota tim memelihara hubungan yang positif, maka dapat meningkatkan kinerja tim dan peulang untuk menang.

Komunikasi yang seimbang juga berarti seluruh anggota tim mempunyai kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan kotribusinya. Hal ini memastikan anggota tim tidak merasa diabaikan atau diremehkan, yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan dan ketegangan. Oleh karena itu, menjaga komunikasi yang seimbang menjadi kunci untuk menjaga kekompakan tim dan kinerja yang optimal. Selain itu, teori keseimbangan heider juga srelavan untuk mengidentifikasi potensi masalah komunikasi yang dapat

mempengaruhi kinerja tim.

Ketidakseimbangan dalam komunikasi, seperti dominasi salah satu anggota tim atau kurangnya komunikasi dari orang lain, dapat menimbulkan ketegangan dan konflik. Memahami prinsip keseimbangan dapat membantu tim mengidentifikasi dan mengatasi masalah komunikasi sebelum berdampak pada kinerja. Secara keseluruhan, teori keseimbangan heider memberikan kerangka kerja yang berguna untuk memahami bagaimana komunikasi yang efektif dan hubungan positif dalam tim Mobile Legends dapat berkolerasi terhadap match. Dengan menekankan pentingnya komunikasi terbuka, keseimbangan antarpribadi, dan pesona antarpribadi, teori ini menjelaskan mengapa tim dengan komunikasi yang baik cenderung lebih baik dalam memenangkan match.

Komunikasi Virtual dalam Game Mobile Legends

Komunikasi virtual pada game Mobile Legends sangat berguna dalam meraih kemenangan match. Karena dengan berkomunikasi memudahkan pemain untuk memberikan instruksi dan bertukar informasi, menciptakan komunitas virtual yang kuat walaupun letak geografisnya berjauhan. Selain itu, interaksi yang terjadi begitu kuat dan rutin antar pemain tim sehingga pemain tidak begitu merasakan perbedaan signifikan antara komunikasi secara tatap muka dengan komunikasi secara virtual.

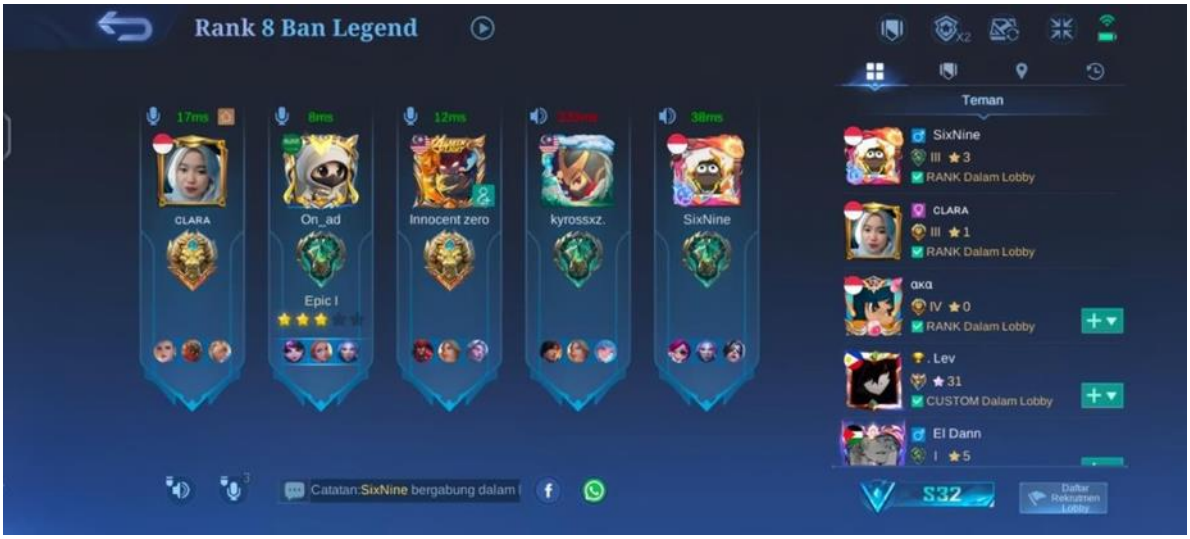
Dengan menggunakan teknologi multimesia, termasuk teks, grafik, suara, video, dan animasi, Mobile Legends memberikan pengalaman bermain yang lebih imersif dan memudahkan komunikasi antar pemain. Pengaturan suara dan grafis yang tepat juga sangat penting agar komunikasi berjalan lancar dan tidak terputus. Adapun komunikasi virtual dalam Mobile Lengends dapat melalui ruang obrolan teks, obrolan suara (voice chat) dan emote, ketiga pola ini efektif dalam meningkatkan interkasi dan kolaborasi antar pemain serta membentuk komunitas virtual yang kuat.

Gambar 1.1

Gambar diatas merupakan salah satu cara berkomunikasi melalui fitur chat, setelah matchmaking maka akan diarahkan untuk proses ban hero dan pemilihan hero sesuai role yang diinginkan. Di sana player dengan nickname RendezVouzie mengirim chat kepada tim supaya player Onad menjadi hyper di match yang akan berlangsung, namun nickname Onad menolak hal tersebut hingga akhirnya ia diizinkan untuk memdapatkan role yang

diinginkannya. Untuk menggunakan fitur ini, player tinggal mengetik kata apa yang ingin ia berikan di bagaian kolom chat dibawah kiri layar.

Gambar 1.2



Gambar diatas merupakan salah satu cara berkomunikasi melalui fitur Voice chat, sebelum

melakukan matchmaking, para player yang hendak mabar akan berkumpul di lobby yang telah dibuat oleh salah satu player, setelah itu player yang membuat lobby tersebut akan mengundang anggota tim yang lainnya. Untuk mengaktifkan fitur ini, player tinggal menekan icon suara dan mic yang ada di ujung kiri lobby. Menggunakan fitur voice chat, sebaiknya sinyal pemain stabil agar suara pemain lain dapat terdegar lebih jelas. Kelebihan dari fitur ini lebih memudahkan player untuk dapat berkomunikasi lebih leluasa karena tidak perlu mengetik terlebih dahulu.

Gambar 1.3

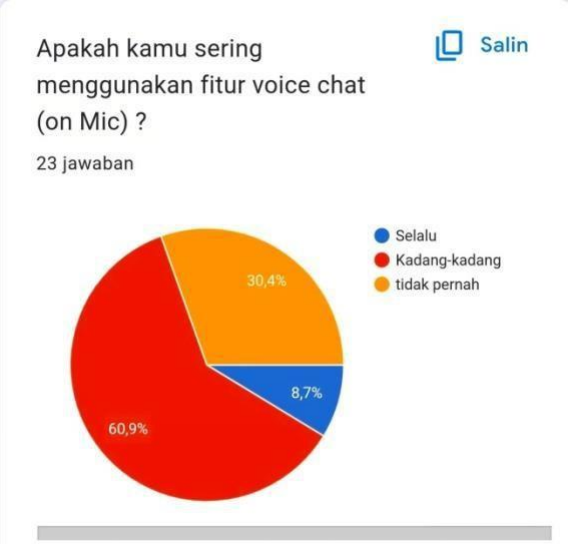
Gambar 1.4

Gambar dua diatas merupakan salah satu cara berkomunikasi melalui fitur emote yang telah montoon sediakan, dengan 4 pilihan emote (dalam gambar1.4) yang telah player setting sebelum match di mulai. Adapun icon lain (dalam gambar 1.3) seperti kapak berwana kuning sebagai tanda untuk menyerang, orang berlari berwarna merah sebagai tanda mundur, tiga panah yang bertumpu ditengah sebagai tanda untuk berkumpul serta icon message untuk fitur chat dan sebagai tanda keluarnya emote.

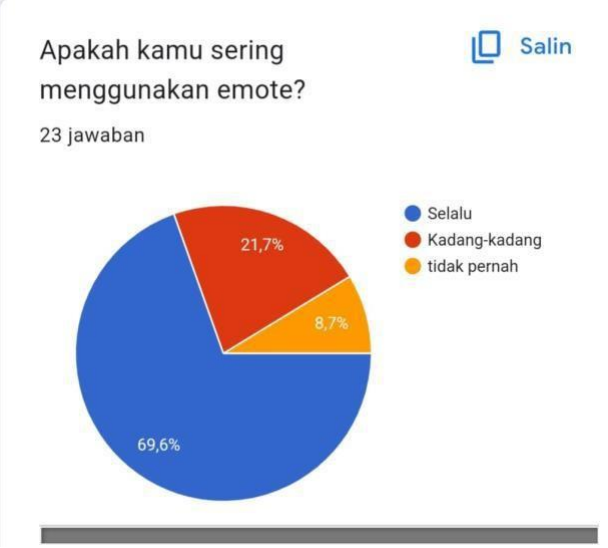
Selain fitur dalam game Mobile legends, player biasanya ada yang menggunakan aplikasi tambahan seperti Discord, yang mana pembawaanya fiturnya lebih baik dari pada fitur bawaan dari game Mobile Legends seperti; kualitas audio lebih baik, stabilitas koneksi, bisa digunakan tidak hanya di satu game dan lain sebagainya.

Gambar 1.5

Gambar 1.6



Gambar 1.7



Gambar 1.8

Berdasarkan keempat data yang telah peneliti dapatkan, frekuensi penggunaan untuk setiap fitur bisa diurutkan dari yan paling sering hingga yang paling jarang, sebagai berikut:

1. Emote
2. Chat
3. Discord
4. Voice Chat

Hasil ini diperoleh dengan menggunakan metode Prioritas tertinggi dengan rata-rata tertimbang selalu (2 poin), kadang-kadang (1 poin) dan tidak pernah (0 poin).

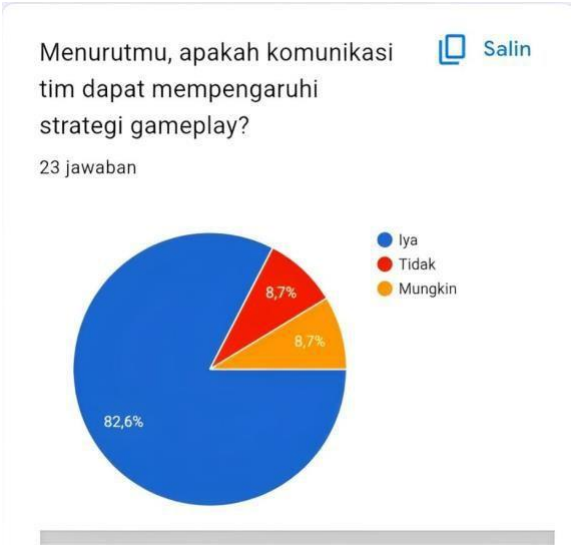
Chat => (17,4 x 2) + (65,2 x 1) + (17,4 x 0) = 34,8 + 65,2 + 0 = 100
Voice Chat => (8,7 x 2) + (60,9 x 1) + (30,4 x 0) = 17,4 + 60,9 + 0 = 78,3
Emote => (69,6 x 2) + (21,7 x 1) + (8,7 x 0) = 139,2 + 21,7 + 0 = 160,9
Discord => (34,8 x 2) + (30,4 x 1) + (30,4 x 0) = 69,6 + 30,4 + 0 = 100

Disebabkan hasil dari Chat dan Discord sama dengan poin 100, maka perolehan urutan dapat didahulukan dengan pertanyaan pertama yang diajukan sehingga urutannya menjadi Emote, Chat, Discord dan Voice Chat.

Kolerasi Antara Komunikasi dengan Kemenagan Match

Dalam game Mobile Legends, komunikasi tim yang efektif menjadi salah satu kunci dari kemenagan match yang sangat penting. Pada dasarnya game Mobile Legends merupakan permainan yang didasarkan pada strategi dan kerjasama tim, sehingga setiap anggota tim harus berkoordinasi secara langsung untuk mengambil keputusan taktis yang menentukan hasil akhir match. Melalui komunikasi yang baik, pemain dapat saling berbagi informasi mengenai posisi musuh, strategi penyerangan dan pertahanan, serta mengaturnya secara optimal. Tanpa komunikasi yang terorganisir, tim cenderung mengalami kesulitan dalam menyinkronkan tindakan mereka, yang sering kali berujung pada kekalahan.

Gambar 2.1



Dari 23 orang yang menjawab, sebesar 82,6% mahasiswa unibi yang bermain Mobile Legends menjawab iya, mengapa demikian? Hal ini dikarenakan komunikasi yang efektif memungkinkan setiap anggota tim untuk berbagi informasi secara langsung/ spontan, mengkoordinasikan gerakan dan menysesuaikan straregi seiring dengan perkembangan situasi. Sedangkan kurangnya komunikasi dapat menimbulkan kebingungan, strategi yang tidak sinkrin, kurang peka terhadap perubahan taktis lawan, hingga pada akhirnya mengurangi kemungkinan kemenangan.

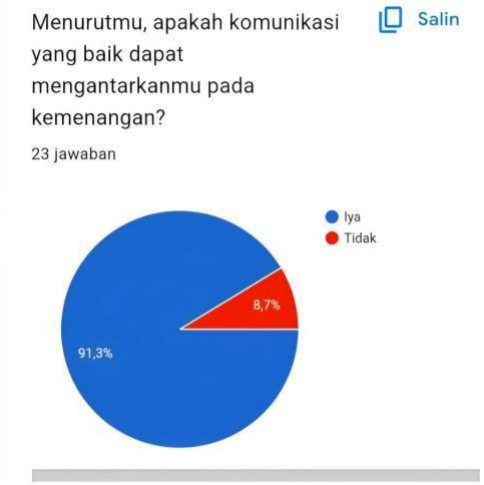
Proses komunikasi kelompok juga dapat ditandai melalui siapa yang paling banyak berbicara dalam suatu kelompok atau siapa yang banyak menerima pesan. Kategori atau indikator dalam proses komunikasi kelompok ini dapat diketahui melalui beberapa hal sebagai berikut:4

1. Anggota-anggota kelompok yang mengirim pesan lebih banyak akan lebih dikenal sebagai “pemimpin” oleh anggota lain meskipun di dalam kelompok itu sebenarnya tidak ada “pemimpin”.
2. Anggota yang mengirim pesan lebih banyak, akan lebih dikenal oleh anggota lain sebagai “peserta diskusi yang baik”.

3. Anggota kelompok yang mengirim pesan lebih banyak, akan merasa lebih puas dengan proses kelompok.

Dalam konteks Kolerasi antara komunikasi tim dengan kemenangan match Mobile legends dapat diidentifikasikan siapakah sosok pemimpin dalam tim, ini dilihat dari siapakah pemain yang paling banyak mengirimkan pesan atau arahan kepada anggota tim yang lain. Pemain yang aktif dalam komunikasi tim sering kali dianggap sebagai orang yang paling baik dan memiliki kontribusi aktif terhadap strategi tim dan penyesuaian kondisi dalam game. Biasanya pemimpin di Mobile Lengends adalah pemain dengan role roam, karena role inilah yang paling sering membuka map, menginisiatif war dan lain sebagainya, tapi bisa juga oran yang dengan pemahaman lebih tinggi dibanding anggota tim lainnya, seperti untuk menjalakan freeze lane dan menjalankan 3 laning. Pada dasarnya pemimpin di game ini ialah pemain yang mengarahkan anggotanya untuk dapat meraih kemenangan.

Gambar 2.2



Dari 23 orang yang menjawab, sebesar 91,3% mahasiswa unibi yang bermain Mobile Legends menjawab iya, mengapa demikian? Hal ini dikarenakan komunikasi yang baik memungkinkan anggota tim untuk saling memberikan intruksi, mengatur taktik, dan merespons situasi dalam game dengan cepat dan efisien. Pemain yang berkomunikasi dengan baik cenderung lebih memahami peran dan tanggung jawabnya dalam tim serta mampu bekerja secara sinergis untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, komunikasi yang baik juga memfasilitasi pertukaran informasi penting seperti posisi lawan, skill lawan mana yang cooldown, strategi permainanan dan rencana war yang dapat memberikan keunggulan kompetitif bagi tim. Disini peneliti akan memaparkan dua hasil match yang akan memperjelas data diatas.

Gambar 2.3

Hasil pertandingan sekitar 16:39 menit yang telah Nickname nafen.123 jalani mendapatkan kekalahan disebabkan komunikasi yang tidak baik. Hal yang terlihat yaitu dengan tidak adanya akun yang nafen.123 ikuti merupakan salah satu bentuk bahwa nafen.123 sedang party tapi tidak menjalankan komunikasi yang baik antar sesama. Tambahan dari komunikasi yang tidakbaiknya yaitu bisa dibuktikan dengan ss chat selama match.

Gambar 2.4

Bisa disoroti bagian nickname memory589 mengechat “ggkanmage”. Maksud dari chatnya yaitu dia ngatakan bahwa saat dia mati, mage ada disana tapi mage malah melarikan diri. Mungkin bisa dibilang ironis, tapi pada kenyataannya nickname memory589 dengan hero yang dia pick layla maju dengan beraninya saat item belum jadi, dan posisi kalah level dengan musuh, jadinya dia dipick off oleh musuh dan mage yang disalahkan. Dari situlah mulai tidak terjalin komunikasi yang baik antara nickname memory589 dengan nafen.123.

Gambar 2.5

Hasil pertandingan sekitar 37:29 yang telah nickname On_ad jalani menghasilkan kemenangan. Waktu yang telah dia habiskan bersama dengan partyannya membuahkan hasil yang terbaik. Hal yang terlihat yaitu akun On_ad mengikuti 2 player lainnya yang mana ini menandakan bahwa On_ad sedang party dan menjalankan komunikasi yang baik antar anggota tim sehingga memberikan kemenangan match bagi mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan survei menunjukkan bahwa tim yang berkomunikasi dengan baik cenderung lebih berhasil dalam mencapi kemengangan. Melalui komunikasi yang efektif dalam sebuah tim mempunyai hubungan positif ysng signifikan terhadap kemenangan match Mobile Legends. Setelah menganalisis data kualitatif dari kuesioner dan survei dalam game, peneliti juga menemukan bahwa anggota tim yang lebih komunikatif merupakan pemimpin yang akan mengarahkan anggotanya dalam meraih kemenangan match. Komunikasi yang baik juga memungkinkan terjadinya koordinasi yang lebih baik, pemgambilan keputusan yang leibih cepat, dan respons yang lebih efektif terhadap perubahan situasi. Hasil match menujukkan bahwa tim mampu menjaga komunikasi yang baik selama match dan memiliki peluang besar untuk mencapai kemenangan.

Hasil temuan ini menekankan pentingnya komunikasi dalam match Mobile Legends dan menyarankan untuk meningkatkan keterampilan dalam tim untuk terjalin strategi yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memehami dinamika komunikasi tim dan dampaknya terhadap keberhasilan match Mobile Legends

DAFTAR PUSTAKA

Dr.Juariyah, M.Si, Teori Komunikasi. (Jember: LPPM Unmuh Jember, 2020).

Dr. Ali Nurdin, S.Ag., M.Si. Komunikasi Kelompok dan Organisasi. (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014)

Hamdani, A, I. (2024). Gaya Komunikasi Komuniatas BRIC Esports dalam Upaya Meningkatkan

Efektivitas Strategi Dalam Bermain Mobile Legends. Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS). Vo.4, No. 1, Hal. 172-178.

https://kemahasiswaan.unibi.ac.id/berita/view/TOURNAMENT-MOBILE-LEGENDS-UCUP- CHAMP-UKM-ESPORTS-UNIBI-2024.

J,C,F.Makarawung.,S.S,R,Loindong., & I.W.J.Ogi (2023). Pengaruh kemudahan transaksi, pengalaman pengguna dan promosi influencer terhadap pembelian impulsif produk virtual dalam game mobile legends pada pemain mobile legends di kota manado. Jurnal EMBA. Vol.11 No.4, Hal. 881-892.

Wicaksana, F, A. & Nasvian, M, F. (2022). Komunikasi, Koordinasi, dan Kerjasama dalam game Kompetitif Mobile Legend. Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia. Vol.7, No.5, Hal. 5510-5526.

Wijaya, C, V. & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). Koneksi. Vol.3, N0.1, Hal. 261-267.

Yourlanda, V. & Cindoswari, A, R. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/I SMAN 21 Kota Batam. Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol.11, No.1, Hal. 1-15