

IMPLEMENTASI EFEKTIVITAS KOMUNIKASI *IN GAME* LEADER DALAM MENGATUR RITME BERMAIN TEAM GPBR UNRIVALED DALAM GAME PUBG MOBILE

Dhafa Farchan Fauzan¹, Undang Suryatna², Koesworo Setiawan³

Program Studi Sains Komunikasi, Universitas Djuanda Bogor, Indonesia

Program Studi Sains Komunikasi, Universitas Djuanda Bogor, Indonesia

Program Studi Sains Komunikasi, Universitas Djuanda Bogor, Indonesia

ABSTRAK

Game Player Unknown's BattleGround Mobile menjadi fenomena dikalangan anak-anak, remaja dan mahasiswa. Player unknown's battleground dapat menimbulkan kecanduan bagi penggunaanya karena game ini menyuguhkan keseruan dan rasa penasaran bagi para pemainnya GPBR Unrivaled merupakan salah satu team kompetitif dikalangan komunitas E-Sport PUBGM Indonesia.berada didalam naungan Team komunitas yaitu GPBR WinsomeEfektivitas komunikasi biasanya didasari oleh persepsi interpersonal yang baik antara satu dengan yang lain. Komunikasi yang efektif merupakan kreativitas dan kemampuan antara komunikator serta komunikannya Metode penelitian yang digunakan partisipatif kualitatif, metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan melibatkan diri secara intensif dalam suatu kelompok, budaya, atau masyarakat. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan penelitian *in game leader* dan pemain team GPBR Unrivaled. Teknik analisis data menggunakan model alur dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari terhadap implementasi efektivitas komunikasi akan dilakukan dengan menggunakan model aliran ini terhadap ritme bermain team GPBR Unrivaled dalam game PUBG mobile. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana implementasi efektivitas komunikasi *in game leader* dalam mengatur ritme bermain team GPBR Unrivaled dilihat dari pencapaian yang diraih team tersebut .kesimpulan peran dari implementasi yang berdampak besar terhadap pencapaian yang diraih team GPBR Unrivaled

kata kunci: PUBG mobile, strategi, implementasi, efektivitas komunikasi, pencapaian

PENDAHULUAN

Game Player Unknown's BattleGround Mobile menjadi fenomena dikalangan anak-anak, remaja dan mahasiswa. Player unknown's battleground dapat

menimbulkan kecanduan bagi penggunanya karena game ini menyuguhkan keseruan dan rasa penasaran bagi para pemainnya sekarang ini sering ditemukan pelajar/mahasiswa yang sedang asik bermain game online player unknown's battleground mobile di cafe atau tempat nongkrong bahkan di sekola maupun di kampus. Game ini tidak hanya dimainkan oleh laki-laki, tapi para perempuan juga tidak jarang di temukan sedang bermain game (Sudharto, 2018).

Game online terdiri dari beberapa macam tipe dan genre mulai dari RPG (Role Playing Game), puzzle, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) hingga Battle Royal. Game dengan genre Battle Royal cukup populer saat ini. Game ini dimainkan oleh 100 orang sekaligus dalam satu waktu permainan secara online. untuk mencapai kemenangan seorang individu, duo, atau Team yang berisi empat orang player harus mengeliminasi semua player yang ada didalam pertandingan itu

GPBR Unrivaled merupakan salah satu team kompetitif dikalangan komunitas E-Sport PUBGM Indonesia. berada didalam naungan Team komunitas yaitu GPBR Winsome yang bermarga dari salah satu team E-Sport Indonesia Golden Punch Brilliant (GPBR) yang merupakan team yang pernah berkompetisi didalam tier-A kompetitif di skena kompetisi tingkat nasional se-Indonesia.

Efektivitas komunikasi biasanya didasari oleh persepsi interpersonal yang baik antara satu dengan yang lain. Komunikasi yang efektif merupakan kreativitas dan kemampuan antara komunikator serta komunikannya. Sedangkan berkomunikasi efektif sendiri diartikan sebagai posisi komunikator serta komunikan memiliki pemahaman dan pengertian yang sama pada suatu pesan. Ciri-ciri komunikasi yang efektif adalah terdapatnya pengertian, kesenangan, perubahan sikap, hubungan baik dengan yang lain, dan sebuah perubahan tindakan (Nuzuli, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana penerapan dari faktor yang terdapat

pada efektivitas komunikasi diukur dengan kredibilitas, konteks, konten, kejelasan, konsistensi, media dan kemampuan audience pada game PUBG Mobile yang akan dikaji berdasarkan pengaruhnya terhadap pencapaian yang diraih team GPBR Unrivaled.

MATERI DAN METODE PENELITIAN

MATERI

Implementasi

Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi menurut teori Jones bahwa:

“Those Activities directed toward putting a program into effect” Proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya. Jadi Implementasi adalah tindakan yang dilakukan setelah suatu kebijakan ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya. (Mulyadi, 2015)

Efektivitas komunikasi

Keefektifitasan komunikasi dalam kelompok dapat dilihat dari beberapa banyak informasi yang diperoleh anggota kelompok dan sejauhmana anggota dapat memuaskan kebutuhan dalam kegiatan kelompok. Efektivitas komunikasi dalam kelompok akan sangat menentukan kesuksesan kelompok baik dalam jangka pendek maupun dalam jangka panjang. Komunikasi efektif merupakan kreativitas antara komunikator serta komunikan (Nuzuli, 2020).

Efektivitas komunikasi dalam bermain game

para pemain game online harus mempunyai intensitas bermain yang tinggi serta persepsi interpersonal yang positif antar satu dengan yang lain agar dapat

berkomunikasi secara efektif sebagai satuan team/organisasi. Hal ini menarik karena menunjukkan bahwa ketika intensitas bermain bersama antar pemain game online tinggi, maka komunikasi antara mereka pun semakin efektif. Kecenderungan itu menjadikan permainan sebagai bahan obrolan juga menjadi faktor efektivitas komunikasi organisasi mereka. Karena semakin lama mereka berinteraksi maka hubungan interpersonal semakin akrab(Nuzuli,2020)

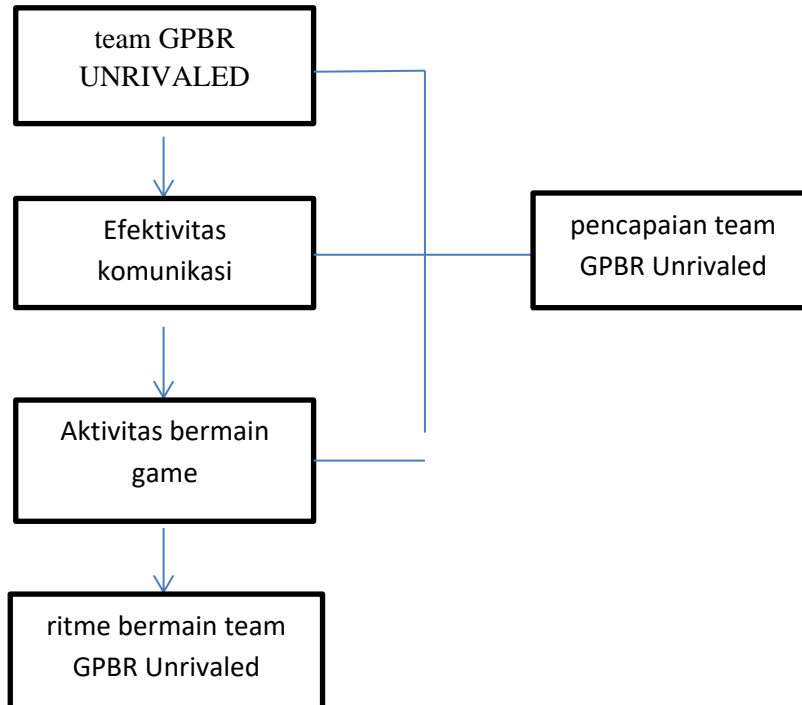
Aktivitas bermain *game*

Menurut Chaplin (dalam Sebayang, 2020), aktivitas bermain *game* adalah tingkatan atau kuantitas perilaku bermain *game* yang dilakukan oleh seseorang yang diukur secara kuantitatif. Aspek yang meliputi aktivitas bermain *game* meliputi frekuensi, lama waktu (durasi), perhatian penuh dan emosional. Pengertian tersebut dapat dimaksud bahwa aktivitas bermain *game* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkat frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game*, berarti semakin tinggi juga aktivitas bermain *game*.

KERANGKA KONSEPTUAL

GPBR UNRIVALED merupakan salah satu team kompetitif dikalangan komunitas E-Sport PUBGM Indonesia.berada didalam naungan Team komunitas yaitu GPBR Winsome yang bermarga dari salah satu team E-Sport Indonesia Golden Punch Brilliant(GPBR) yang merupakan team yang pernah berkompetisi didalam tier-A kompetitif di skena kompetisi tingkat nasional se-Indonesia. komunikasi yang baik menjadi salah satu faktor yang penting untuk menjalankan strategi dalam mengatur ritme bermain(gameplay) team GPBR UNRIVALED untuk meraih kemenangan. Dari team GPBR UNRIVALED ini terdapat faktor keefektifan komunikasi yang dapat diambil dari kredibilitas,konteks,konten,kejelasan,konsistensi,media dan kemampuan audience didalamnya untuk mengatur ritme gameplay dalam bermain online game Player Unknown's Battle Ground Mobile.

Terkait dengan hal diatas dapat dilihat pada kerangka berpikir sebagai berikut:



Bagan1 kerangka konseptual Implementasi efektivitas komunikasi *in game leader* terhadap ritme bermain team GPBR Unrivaled dalam game PUBG mobile

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah partisipatif kualitatif. penelitian yang berusaha menjelaskan atau menggambarkan suatu keadaan, peristiwa, objek atau orang, atau segala sesuatu yang berhubungan dengan variabel yang dapat dijelaskan secara numerik atau verbal (Setyosari dalam Samsu, 2017)

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, dokumentasi.

Informan penelitian menggunakan informan kunci dan pendukung. Informan kunci dari *in game leader* team GPBR Unrivaled dan informan pendukung dari anggota pemain team GPBR Unrivaled.

Teknik analisis menggunakan model alur. Teknik analisis data untuk melihat reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Wawancara mendalam dan analisis terhadap implementasi efektivitas komunikasi akan dilakukan dengan menggunakan model aliran ini terhadap ritme bermain team GPBR Unrivaled dalam *game* PUBG mobile

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil wawancara Marcell Jonathan. selaku salah satu pemain dalam team GPBR Unrivaled 18 desember 2024 via Discord:

“Ia memiliki dan menerapkannya didalam in game yang berjalan.ia cukup sangat menonjol ketika ia menerapkan faktor dari kredibilitas,konteks,kejelasan dan keberlanjutan dalam mengumpulkan dan mengelola informasi yang diberikan.ia biasa langsung memberikan respon ketika mendapatkan informasi dari rekan satu teamnya”

“biasanya untuk strategi dhapo mengatur sebelum bertanding dan biasa kita menerapkan strategi tournament A akan berbeda dengan tournament B seperti contohnya di tournament kita memainkan tempo lambat membiarkan musuh untuk masuk terlebih dahulu dan memastikan kita adalah yang terakhir masuk kedalam zona aman.jadi kalo sudah rencana awal sudah setuju untuk bermain lambat kita pun akan mengikuti temponya dan dhapo ni terbilang konsisten dengan strategi yang memang sudah di rencana,meskipun sebenarnya dalam PUBGM ini ketika kita memaksakan suatu strategi tetapi tau kalo strategi itu sudah tidak efektif biasanya akan berganti secara situasional lah karena ada faktor” dari luar juga yang mempengaruhi, tetapi untuk dhapo bisa dibilang tetap konsistenlah dengan strateginya.”

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil observasi dan wawancara mendalam dengan tiga informan dari team GPBR Unrivaled

peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam faktor efektivitas komunikasi terdapat tujuh aspek yang menjadi penentu komunikasi efektif, yang dikenal

sebagai 7C's, mencakup elemen-elemen krusial dalam memastikan komunikasi yang lancar dan produktif. begitu halnya sama juga diterapkan oleh team GPBR Unrivaled faktor efektivitas komunikasi harus dimiliki oleh seorang GUXDhagoGPBR sebagai in game leader karena dengan adanya faktor efektivitas komunikasi tersebut dapat mempermudah dan efektif terhadap ritme bermain team GPBR Unrivaled. para pemain game online harus mempunyai intensitas bermain yang tinggi serta persepsi interpersonal yang positif antar satu dengan yang lain agar dapat berkomunikasi secara efektif sebagai satuan team. Hal ini menarik karena menunjukkan bahwa ketika intensitas bermain bersama antar pemain game online tinggi, maka komunikasi antara mereka pun semakin efektif. Kecenderungan itu menjadikan permainan sebagai bahan obrolan juga menjadi faktor efektivitas komunikasi mereka.

Dengan implementasi dari tujuh aspek yang ada pada efektivitas komunikasi oleh GUXDhagoGPBR sebagai in game leader dalam mengatur strategi dan ritme bermain serta pemahaman rekan satu teamnya. team GPBR Unrivaled menghasilkan beberapa pencapaian yang dihasilkannya yaitu ialah memenangkan kejuaraan/tournament yang diadakan oleh salah satu organizer Adkha E-sport Competition dengan mengumpulkan total 71 point dalam 5 pertandingan yang dilaksanakan dalam 1 hari

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Efektivitas komunikasi oleh in Game Leader dalam mengatur ritme bermain team dengan didasari oleh tujuh aspek yang ada didalam faktor efektivitas komunikasi yaitu kredibilitas, konteks, konten, kejelasan, konsistensi, media dan kemampuan audience. Dapat dijadikan acuan ketika penyampaian informasi tentang bagaimana strategi dan ritme bermain yang akan diterapkan oleh team GPBR Unrivaled dapat dengan mudah dipahami dan diterapkan penggunaannya. tanpa adanya faktor dari efektivitas komunikasi yang dipahami dan diterapkan, team akan mendapatkan hambatan dalam upaya penyampaian melakukan strategi dan ritme bermain ketika seorang in game leader tidak memiliki dan memahami dari ke tujuh aspek dalam efektivitas komunikasi.

Dengan penerapan dari tujuh aspek efektivitas komunikasi terhadap team GPBR Unrivaled mampu meraih beberapa torehan prestasi dan pencapaian dalam

beberapa kejuaraan/tournament yang diikuti hal ini dapat terlihat dari hasil pencapaian yang didapatkan oleh team GPBR Unrivaled

Implikasi teoritis

Secara teoritis, efektivitas komunikasi yang baik dapat mempengaruhi banyak aspek permainan tim, mulai dari koordinasi strategis hingga pengambilan keputusan yang cepat dalam situasi yang penuh tekanan. komunikasi tidak hanya dianggap sebagai satu arah (pengirim-penerima) tetapi sebagai proses dua arah yang saling mempengaruhi. in-game leader dalam PUBG Mobile berperan sebagai pengirim pesan yang memberi instruksi, namun juga menerima umpan balik dari anggota tim untuk menyesuaikan strategi yang ada. Efektivitas komunikasi in game leader akan sangat bergantung pada kemampuan untuk menerima dan memberikan umpan balik secara jelas dan efisien.

Implikasi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pada team GPBR Unrivaled terkait dengan efektivitas komunikasi oleh seorang in game leader dalam mengatur ritme permainan ketika bertanding dalam sebuah kejuaraan/tournament. Dan memberikan kesadaran tentang pentingnya efektivitas komunikasi didalam komunikasi didalam permainan yang harus dipahami oleh seluruh aspek yang ada didalam team GPBR Unrivaled juga penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis. Melalui penelitian ini diharapkan tentunya dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis lainnya dengan variable yang lebih mendalam.

REFERENSI

Mulyadi, Implementasi kebijakan (Jakarta: Balai Pustaka, 2015)

Nazir, M. 2017. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia

Nuzuli, A, K. 2020 Faktor Yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online PUBG. Yogyakarta: Universitas Amikom Yogyakarta..

Samsu, S. M. (2017). Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development). Jambi: Pusat Studi Agama dan Masyarakat (Pusaka).

Sebayang, R, H. 2020. *Aktivitas Bermain Game Online Mobile Legends Dan Gaya Komunikasi Pelajar Saat Bermain*. Medan: Universitas Sumatra Utara.

Sudharto, A, R. 2018. *Fenomena game online Mobile Dikalangan mahasiswa*. Medan. Universitas Sumatera Utara.