

Komunikasi Kelompok Antar Anggota di Dalam Game Dota 2 In Game Communications between team members in Dota 2 Game

¹Irvan Kurnia, ²Anne Maryani

*Prodi Ilmu Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*

Email: ¹Irvanka92@gmail.com. ²Annemaryani@gmail.com

Abstract. One of the biggest groups of Online Games in Indonesia for research by authors in forming their groups is the RRQ division Dota 2. In the professional ways, forming a team is the basis for the dynamics of the group. If during the forming of the group is good, in the future the group will grow strongly. This research aims to discover and analyze: (1) How are the stages of forming RRQ Dota 2 team; (2) How are the stages of development of the RRQ Dota 2 team group; (3) Why are there frequent changes in group members in the RRQ Dota 2 team. The method used in this study is a qualitative method with a case study approach through open and in-depth interview, observation, literature, and documents relevant to research. This research was conducted on the RRQ Dota 2 team which is one of the largest Online Game teams in Indonesia. The research subjects consisted of four informants such as Yusuf Kurniawan and Wilbert Marco as key informants and two as supporting informants. The concepts and supporting theories in this study include Group Forming Theory, Model Forming and Group Effectiveness Factors. Based on the results of the research, it was found how group dynamics carried out by the RRQ Dota 2 team included: (1) Formation of the RRQ Dota 2 group based on the game player's rating in the game (2) Group development through various stages from the initial meeting to the evaluation of the team (3) Factors not achieving the target so that the player is excluded from the team.

Keywords: Group Communication, Dota 2, RRQ, Group Dynamic.

Abstrak. Salah satu kelompok *Game Online* yang terkenal di Indonesia untuk diteliti penulis dalam pembentukan kelompoknya adalah tim RRQ divisi Dota 2. Di dalam dunia profesional, pembentukan kelompok menjadi dasar atas dinamika kelompok tersebut. Jika dalam masa pembentukan kelompok tersebut baik, maka kedepannya kelompok itu akan tumbuh dengan kuat. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis: (1) Tahap-tahap pembentukan tim RRQ Dota 2; (2) Tahap-tahap perkembangan kelompok tim RRQ Dota 2; (3) kerap terjadinya pergantian anggota kelompok di tim RRQ Dota 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui teknik wawancara terbuka dan mendalam, observasi, studi pustaka, dan dokumen yang relevan dengan penelitian. Penelitian ini dilakukan kepada tim RRQ Dota 2 yang merupakan salah satu tim *Game Online* terbesar di Indonesia. Subjek penelitian terdiri dari empat informan yakni Yusuf Kurniawan dan Wilbert Marco sebagai informan kunci dan dua orang sebagai informan pendukung. Konsep dan teori pendukung dalam penelitian ini diantaranya Teori Pembentukan Kelompok, Model Pembentukan kelompok dan Faktor Keefektifan Kelompok. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan dinamika kelompok yang dilakukan oleh tim RRQ Dota 2 diantaranya: (1) Pembentukan kelompok RRQ Dota 2 berdasarkan *rating* pemain permainan tersebut di dalam game (2) Perkembangan kelompok melalui berbagai macam tahap dari awal mula bertemu hingga evaluasi tim (3) Faktor tidak tercapainya target sehingga pemain tersebut dikeluarkan dari tim.

Kata Kunci: Komunikasi Kelompok, Dota 2, RRQ, Dinamika Kelompok.

A. Pendahuluan

Komunikasi merupakan suatu hal yang terpenting yang dilakukan oleh seluruh manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Didalam kelompok, untuk mencapai suatu tujuan diperlukan kekompakan dan kerja sama yang baik dalam memecahkan setiap masalah. Komunikasi tersebut harus berjalan

dengan baik dengan penyebaran informasi yang layak dan teruji sehingga ditangkap oleh anggota kelompok yang lain.

Pada zaman modern saat ini bermain *games* bukan hanya untuk menghabiskan waktu luang ataupun untuk menyalurkan hobi, namun saat ini bermain *games* bisa untuk menghasilkan materi dan dijadikan

pekerjaan Di Indonesia juga terdapat tim *E-Sport* yang saat ini sering ikut berpartisipasi di kejuaraan baik dalam ataupun luar negeri. Contohnya: BoomID, Evos, RRQ, dan The Prime. Di dalamnya bernaung para *gamers* Indonesia yang memiliki nama besar. Selain itu mereka juga mendapatkan kontrak dari tim untuk bermain secara berkelompok di tim tersebut. Untuk itu perlu strategi yang matang dalam masa pembentukan dan masa perkembangan tim tersebut agar tim tersebut menjadi kompak dan cocok satu sama lain. Komunikasi tersebut dilakukan dengan media komputer. Menurut Baldwin (dalam Maryani, 2010) berkomunikasi melalui media komputer adalah transaksi komunikasi yang terjadi melalui dua atau lebih jaringan komputer. Fasilitas yang dapat digunakan untuk berkomunikasi melalui komputer yaitu, *instant message, e-mails, chat room, text messaging*.¹

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahap-tahap pembentukan kelompok tim RRQ Dota 2
2. Untuk mengetahui tahap-tahap perkembangan kelompok tim RRQ Dota 2
3. Untuk mengetahui peran penting dinamika kelompok terhadap kelangsungan kelompok

B. Landasan Teori

Menurut Anwar Arifin (2005), “Komunikasi kelompok didefinisikan sebagai komunikasi yang berlangsung

antara beberapa orang dalam suatu kelompok kecil seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagainya”. Selanjutnya menurut Dan. B. Curtis, James J, Floyd dan Jerril L. Winsor (2005) komunikasi kelompok terjadi ketika tiga orang atau lebih bertatap muka, biasanya dibawah pengarahannya seorang pemimpin untuk mencapai tujuan atau sasaran bersama dan mempengaruhi satu sama lain.

Komunikasi kelompok memfokuskan pembahasan pada interaksi diantara orang-orang dalam kelompok kecil. Komunikasi kelompok juga melibatkan komunikasi antar pribadi. Kelompok merupakan kegiatan yang tak terpisahkan dengan kehidupan kita, karena kelompok memungkinkan kita dapat berbagi informasi, pengalaman, dan pengetahuan dengan anggota kelompok lain. Setiap anggota pun diwajibkan tolong menolong. Rogers (dalam Maryani, 2010) menyebutkan hubungan tolong menolong antara lain pelaku komunikasi saling merasa percaya dan dapat mengandalkan satu sama lain dan juga ditandai oleh empati, yang masing-masing mencoba untuk saling memahami perasaan masing-masing.²

Untuk membuat suatu kelompok yang mampu mencapai tujuan, George Homans (dalam Thoha 2007:80) mempunyai suatu teori yang bernama Teori Interaksi. Teori tersebut berdasarkan pada aktivitas, interaksi, dan sentiment seseorang yang berhubungan secara langsung. Interaksi, aktivitas dan sentiment tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- Semakin banyak aktivitas seseorang dengan orang lain,

¹ Maryani, Anne. 2010. Komunikasi Dikalangan Perempuan Pebisnis Online.

<http://procending.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/view/71>

² Maryani, Anne. 2010. Komunikasi Dikalangan Perempuan Pebisnis Online.

<http://procending.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/view/71>

akan semakin bermacam-macam interaksinya dan semakin besar pula tumbuhnya sentimen

- Semakin banyak interaksi antar individu terjadi, semakin besar pula pertumbuhan sentimen diantara mereka
- Semakin banyak aktivitas dan sentimen yang ditularkan, semakin dipahami pula sentimen-sentimen tersebut oleh orang lain, maka semakin banyak kemungkinan sentimen dan aktivitas tersebut ditularkan.

Pembentukan kelompok yang didasari teori ini mempunyai peluang untuk menjadi kelompok yang kuat dalam jangka waktu yang panjang. Karena pembentukan kelompok tersebut didasari oleh banyaknya aktivitas, interaksi dan sentimen yang akan membuat kelompok tersebut menjadi kompak. Dalam komunikasi tersebut terdapat seorang pemimpin yang memberikan komando kepada anggota yang lain. Komunikasi tersebut merupakan bentuk dari komunikasi interpersonal. Menurut Bittner (dalam Maryani, 2018) komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerima pesan orang lain atau sekelompok kecil orang dengan berbagai dampaknya dan peluang untuk memberikan umpan balik dengan segera. Para anggota yang lain harus merespon dengan cepat perintah dari pemimpin kelompoknya tersebut³

Model pembentukan suatu kelompok pertama kali diajukan oleh Bruce Trackman pada 1965. Teori ini dikenal sebagai salah satu teori pembentukan kelompok yang terbaik dan menghasilkan banyak ide-ide lain setelah konsep ini dicetuskan. Teori ini

memfokuskan pada acara suatu kelompok menghadapi suatu tugas mulai dari awal pembentukan kelompok hingga proyek selesai. Berikut Tahap-tahapnya:

1. Pembentukan (*Forming*)

Pada tahap ini, kelompok baru saja dibentuk dan diberikan tugas. Anggota kelompok cenderung untuk bekerja sendiri walaupun memiliki itikad baik namun mereka belum saling mengenal dan belum bisa saling percaya. Waktu banyak dihabiskan untuk merencanakan, mengumpulkan informasi dan mendekati diri satu sama lain.

2. Keributan (*storming*)

Pada tahap ini kelompok mulai mengembangkan ide-ide berhubungan dengan tugas yang mereka hadapi. Mereka membahas isu-isu semacam masalah apa yang harus mereka selesaikan, bagaimana fungsi mereka masing-masing dan model kepemimpinan seperti apa yang mereka dapat terima.

3. Penormaan (*Norming*)

Terdapat kesepakatan antara anggota kelompok. Peranan dan tanggung jawab telah jelas. Kelompok mulai menemukan harmoni seiring dengan kesepakatan yang mereka buat mengenai aturan-aturan dan nilai-nilai yang digunakan. Pada tahap ini, anggota kelompok mulai dapat mempercayai satu sama lain seiring dengan mereka terlihat kontribusi penting masing-masing anggota untuk kelompok

4. Pelaksanaan (*Performing*)

Kelompok pada tahap ini dapat

³ Maryani, Anne. 2018. *Hubungan Penggunaan Emoticon Pada Blackberry Messenger Dengan Efektifitas Komunikasi Antar Pribadi.*

<http://journal.unas.ac.id/ilmu-budaya/article/view/448>

berfungsi dalam menyelesaikan pekerjaan dengan lancar dan efektif tanpa ada konflik yang tidak perlu dan supervise eksternal. Anggota kelompok saling tergantung satu sama lainnya dan mereka saling respek dalam berkomunikasi. Supervisor dari kelompok ini bersifat partisipatif. Keputusan penting justru banyak diambil oleh kelompok.

5. Peristirahatan (*Adjourning and Transforming*)

Ini adalah tahap yang terakhir dimana proyek berakhir dan kelompok membubarkan diri. Kelompok bisa saja kembali pada tahap manapun ketika mereka mengalami perubahan (*Transforming*). Misalnya jika ada review mengenai goal ataupun ada perubahan anggota kelompok.

Tahap perkembangan kelompok merupakan tahap dimana kelompok dapat dinilai bagaimana kelompok tersebut berkembang. Di tahap ini akan banyak sekali konflik yang muncul karena perbedaan visi dan misi dari setiap anggota kelompok tersebut. Di tahap ini juga kelangsungan kelompok tersebut diuji karena jika kelompok tersebut tidak memenuhi target yang telah ditentukan, maka di masa evaluasi anggotanya pun akan diganti dengan anggota yang lain.

Jalaludin Rakhmat (2009) meyakini bahwa faktor-faktor keefektifan kelompok dapat dilacak pada karakteristik kelompok, yaitu:

a. Ukuran Kelompok

Hubungan antara kelompok dengan prestasi kerja kelompok bergantung pada jenis tugas yang harus diselesaikan oleh kelompok. Tugas kelompok dapat dibedakan dua macam, yaitu tugas koaktif dan

interaktif. Pada tugas koaktif, masing-masing anggota bekerja sejajar dengan yang lain, tetapi tidak berinteraksi. Pada tugas interaktif, anggota-anggota kelompok berinteraksi secara terorganisasi untuk menghasilkan suatu produk, keputusan atau penilaian tunggal.

b. Jaringan Komunikasi

Terdapat beberapa tipe jaringan komunikasi, diantaranya adalah sebagai berikut: roda, rantai, Y, lingkaran dan bintang. Dalam hubungan prestasi kelompok, tipe roda menghasilkan produk kelompok tercepat dan terorganisir

c. Kohesi Kelompok

Kohesi kelompok didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong anggota kelompok untuk tetap tinggal dalam kelompok dan mencegahnya meninggalkan kelompok

d. Kepemimpinan

Kepemimpinan adalah komunikasi yang secara positif mempengaruhi kelompok untuk bergerak kearah tujuan kelompok. Kepemimpinan adalah faktor yang paling menentukan keefektifan komunikasi kelompok

Kelompok yang baik adalah kelompok yang efektif. Kelompok tersebut sudah diatur sedemikian rupa agar mampu mencapai tujuannya. Semua anggota kelompok tersebut sudah saling terbuka satu sama lain. Sehingga konflik yang ada pun berkurang satu per satu karena anggota kelompok tersebut sudah mempunyai visi dan misi yang sama serta sudah mengenal baik anggotanya satu sama lain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tim RRQ sangat memperhatikan faktor-faktor tertentu yang dibutuhkan untuk membentuk sebuah tim yang kompak dan sinergi. Tidak hanya skill bermain namun juga bagaimana perilaku pemain tersebut ketika bersama dengan kelompok. Dalam pencarian kandidat, Tim RRQ menggali informasi lebih dalam ketika menentukan target pemain yang akan direkrutnya. Informasi itu bisa di dapat dari orang yang pernah bermain atau kenal dengan target tersebut. Setelah itu, Tim RRQ melakukan interview dengan pemain bersangkutan untuk membicarakan peran yang akan dia mainkan di dalam tim RRQ. Anggota yang lain pun mempunyai peran untuk memberikan saran dan masukan terhadap pemain yang bersangkutan. Jika ada salah satu anggota yang tidak setuju terhadap pemain tersebut, maka tim RRQ akan membatalkan dan mencari kandidat lain untuk bermain. Ketika semua anggota sudah setuju, dilakukannya masa percobaan di dalam tim RRQ apakah pemain tersebut dinilai cocok untuk bermain di tim RRQ. Masa percobaan tersebut berlangsung 3-6 bulan untuk menilai performa pemain tersebut dan juga dampak yang terjadi kepada tim. Setelah itu evaluasi akhir dilakukan untuk menilai pemain tersebut pantas bergabung ataupun tidak di tim RRQ.

Pada Tahap Perkembangan, pengenalan antar anggota adalah proses pertama yang dilakukan. Beberapa pemain mengaku sudah mengenal dengan anggota lainnya namun sebagian lainnya mengaku belum pernah bertemu secara langsung. Tahap kedua merupakan tahap untuk mengetahui masalah yang terjadi di dalam tim. Masalah yang kerap muncul di dalam tim RRQ adalah sulitnya menjadi suatu kesatuan yang sinergi

karena perbedaan *mindset* antar pemain. Selain itu pemain juga harus beradaptasi dengan gaya bermain serta kepribadian anggota lainnya. Di tahap ketiga merupakan tahap untuk menerapkan aturan-aturan di Tim RRQ agar pemain menjadi pribadi yang disiplin dan bertanggung jawab terhadap tim. Aturan itu seperti aturan jam tidur, jam latihan serta aturan dalam menyelesaikan masalah secara kekeluargaan. Lalu di tahap keempat merupakan tahap untuk mengetahui hasil perkembangan berdasarkan tahap-tahap sebelumnya. Tahap hasil perkembangan ini dapat dilihat ketika di dalam permainan. Mereka menjadi lebih kompak serta mengenal satu sama lain dengan lebih baik. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Tim RRQ melakukan evaluasi untuk menilai kinerja tim dan anggota lainnya. Evaluasi tersebut bisa dengan membicarakan strategi yang akan diterapkan maupun memperbaiki kesalahan-kesalahan yang membuat performa tim menjadi buruk. Di tahap evaluasi ini, tim RRQ bisa kembali ke tahap sebelumnya yang dinilai menjadi kendala terhadap tim.

Total sudah 24 pemain yang keluar dan masuk di dalam tim RRQ Dota 2. Hal tersebut terjadi karena berbagai macam faktor. Faktor tersebut adalah perbedaan visi dan misi dalam bermain, *attitude problem*, atau tidak tercapainya target tim.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut

1. MMR atau *Match Making Rating* menjadi acuan dalam merekrut anggota baru tim RRQ. Semakin tinggi MMR pemain maka berbanding lurus dengan kemampuan yang pemain

- tersebut miliki. Selain itu, Tim RRQ mencari informasi tentang pemain tersebut. Informasi itu bisa berupa pengalaman langsung yang pernah bermain dengannya. Para anggota lainnya pun turut andil dalam menentukan apakah pemain itu jadi di rekrut ataupun tidak. Pemain tersebut juga dilakukan tes terlebih dahulu dalam beberapa bulan untuk dinilai cocok ataupun tidak di tim RRQ
- Meskipun belum pernah bertemu secara langsung, namun mengenal pemain tersebut di dalam *game* sudah menjadi nilai plus bagi awal mula perkembangan sebuah tim. Tahap perkembangan tim RRQ dimulai dari pengenalan hingga evaluasi kelompok dinilai mempunyai masalah dalam menyatukan visi dan misi bermain antar pemain. Meskipun begitu, lama kelamaan kelompok tersebut mulai menyatu dan berkembang menjadi lebih baik.
 - Seringnya pergantian antar pemain di dalam tim RRQ karena hasil yang kurang memuaskan dan tidak sesuai ekspektasi. Selain itu sikap dan kurangnya profesionalitas dari pemain juga merupakan salah satu faktor yang membuat pemain tersebut dikeluarkan oleh tim RRQ

E. Saran

Saran Teoritis

- Disarankan agar melakukan penelitian yang lebih mendalam berdasarkan nama besar dan profesionalisme kelompok yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Sebagai contoh: “Pembentukan Kelompok U-18 Tim Persib Bandung“
- Disarankan agar menindaklanjuti penelitian menjadi lebih variatif dengan menggunakan metode berbeda sehingga dapat dilihat dari sudut pandang yang berbeda pula. Sebagai contoh: Penelitian komunikasi kelompok menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deksriptif.

Saran Praktis

- Menilai pemain dari MMR memang penting, namun akan lebih baik jika melihat potensi yang mampu dikeluarkan pemain tersebut. Mencari pemain berbakat seperti pemain yang masih berumur belia dirasa penting untuk jangka panjang sebuah tim.
- Trial* terhadap pemain yang baru disarankan agar lebih panjang jangka waktunya agar pemain tersebut lebih beradaptasi dengan gaya permainan tim RRQ. Meskipun memakan waktu yang lama namun hasilnya akan lebih baik.
- Lebih ketat terhadap aturan-aturan di dalam *game* seperti mengikuti perintah kapten atau teguh terhadap visi dan misi tim tersebut. Jangan takut untuk menghukum pemain yang masih melanggar aturan.

Daftar Pustaka

- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. *Dinamika Kelompok*, Bandung: Pustaka Setia.
- John, Stephen W. Little. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Johnson, David W. 2016. *Dinamika Kelompok: Teori Dan Keterampilan*. Jakarta: Indeks.

- Mulyana, Dedy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Robins, Stephen P. 2000. *Perilaku Kelompok*, Edisi 16. Jakarta: Salemba Empat.
- Uchjana, Onong. 2008 *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uchjana, Onong. 2015. *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Praktek*. Bandung: Rosda.
- Widjaja, A. W. 2000. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Bandung: Penerbit Rineka Cipta.