

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**FENOMENOLOGI *ESPORTS* PADA TIM  
*MOBILE LEGENDS ORBS***

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)  
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Riau



**FIKRI HAEKAL**

**NPM : 169110091**  
**KONSENTRASI : HUMAS**  
**PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**PEKANBARU**  
**2021**

## Motto

*“Setiap kali kita berhenti berfikir, bisa jadi telah kehilangan satu kesempatan”*

*“Membeli kebahagiaan tidak dengan menjual kekayaan, juga membeli kekuasaan tidak dengan menjual kebebasan”*  
*(Benjamin Franklin)*



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## Persembahan

*Puji syukur kehadirat Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas kemudahan dan kelancaran-Nya, saya persembahkan karya tulis ini kepada:*

- 1. Kedua orangtuaku tercinta yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, dan selalu memberikan semangat. Terima kasih atas semua yang telah diberikan kepada ananda.*
- 2. Almamaterku Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji syukur Kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul, “Fenomenologi *Esports* Pada Tim *Mobile Legends ORBS*”. Penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dan pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Muhd AR Imam Riauan, S.sos., M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau;
2. Dr. Fatmawati, S.I.P., MM selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau;
3. Yudi Daherman, M.I.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk dapat membimbing penulis dari awal hingga selesainya skripsi ini;
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas Islam Riau;
5. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan dorongan demi terselesaikannya skripsi ini;
6. Rekan-rekan penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas dukungannya diucapkan terima kasih banyak.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan yang disebabkan oleh kemampuan dan pengetahuan yang ada pada diri penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi sempurnanya skripsi ini.

Atas bantuan yang diberikan para pihak, akhirnya penulis mengucapkan terima kasih, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmatNya kepada kita semua. Aamiin.

Pekanbaru, Agustus 2021  
Penulis

FIKRI HAEKAL

## DAFTAR ISI

Cover	
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	
Persetujuan Tim Penguji Skripsi	
Lembar Pernyataan	
Motto .....	i
Persembahan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	v
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Gambar dan Lampiran .....	viii
Abstrak.....	ix
<i>Abstract</i> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Fokus Penelitian .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Literatur .....	8
1. Komunikasi .....	8
2. Fenomenologi.....	32
3. Esports .....	37
B. Definisi Operasional.....	38
C. Penelitian Terdahulu .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Penelitian .....	41
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	42
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	43
D. Sumber Data .....	44
E. Teknik Pengumpulan Data .....	45
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	46
G. Teknik Analisis Data .....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum ORBS .....	50
B. Hasil Penelitian .....	51
C. Pembahasan.....	66

**BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	72

**Daftar Pustaka**  
**Lampiran**



Dokumen ini adalah Arsip Miik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## Daftar Tabel

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu .....	39
Tabel 3.1	Jadwal Waktu Kegiatan.....	44
Tabel 4.1	Informan Penelitian.....	51



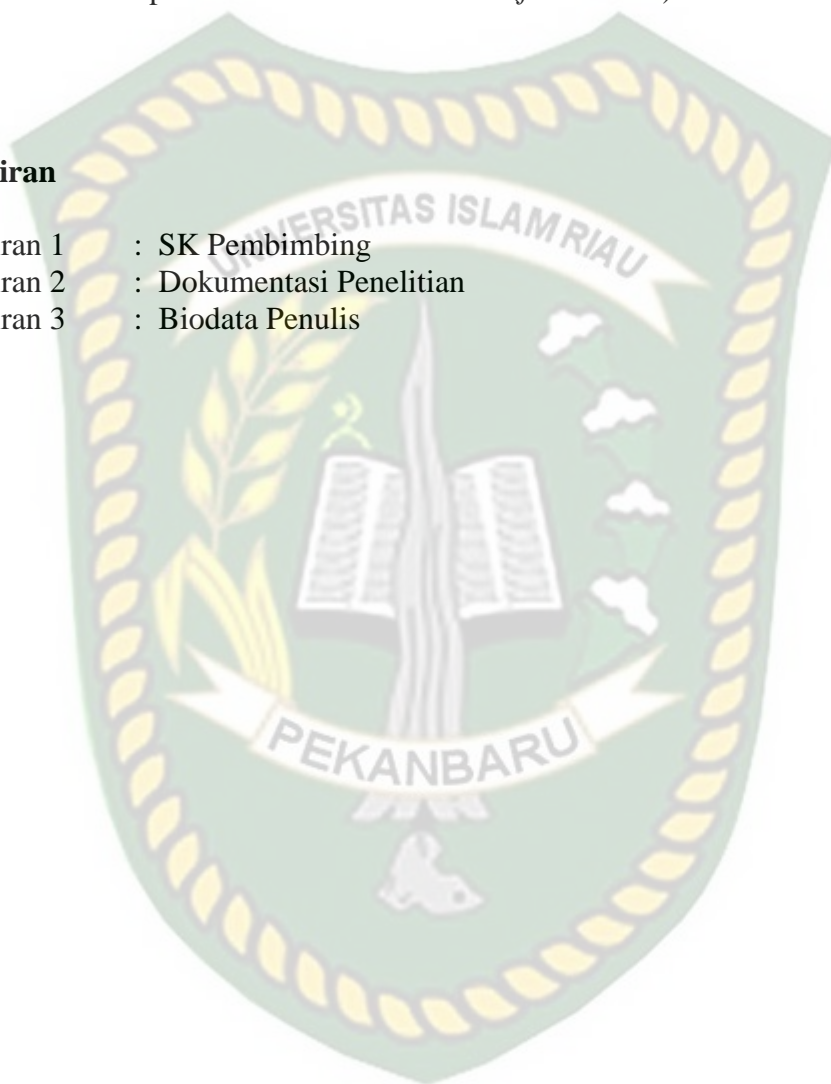


## Daftar Gambar dan Lampiran

Gambar 3.1	Komponen Dalam Analisis Data ( <i>flow model</i> ) .....	48
------------	--	----

### Lampiran

- Lampiran 1 : SK Pembimbing
- Lampiran 2 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 3 : Biodata Penulis



## Abstrak

### Fenomenologi *Esports* Pada Tim *Mobile Legends ORBS*

Fikri Haekal  
169110091

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif, tindakan dan pemaknaan tim *Mobile Legends ORBS* terhadap permainan *Esports*. Teori yang digunakan adalah teori fenomenologi dari Kuswarno (2009) unsur-unsur yang teliti yaitu motif, tindakan dan pemaknaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini subjek berjumlah 5 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif tim *Mobile Legends ORBS* terhadap permainan *Esports* terdiri dari dua motif, pertama motif masa lalu merujuk kepada pengalaman masa lalu tim *Mobile Legends ORBS* berawal dari hobi dan menonton kompetisi *Mobile Legends Professional (MPL)* hingga melihat wawancara yang sudah banyak tersebar di platform youtube menjadi faktor yang mendorong para tim *Mobile Legends ORBS* yang menjadi informan pada penelitian ini untuk memilih *esports*, kedua motif masa akan datang, tim *Mobile Legends ORBS* menjadikan *esports* sebagai profesi mereka dan mereka tidak berminat untuk bekerja di dikantoran atau atau melamar pekerjaan diperusahaan. Sebagian dari mereka tidak tertarik melanjutkan kuliah ke perguruan tinggi setelah tamat SMA karena hanya mau berkarir di *esports*. Tindakan tim *Mobile Legends ORBS* terhadap permainan *Esports* adalah mengikuti dan terus latihan dan mengikuti turnamen. Pemaknaan tim *Mobile Legends ORBS* terhadap permainan *Esports* yaitu sebagai sarana mendapatkan penghasilan, dan juga sebagai sarana menunjukkan skill dan bakat mereka saat bermain kepada publik, dan *esports* sudah seperti dunia mereka yang mana mereka tidak bisa berhenti untuk terus berkarir di dunia *esports*.

**Kata Kunci:** Fenomenologi, *Esports*.

## *Abstract*

### *Phenomenology of Esports in the Mobile Legends ORBS Team*

**Fikri Haekal**  
**169110091**

*This study aims to determine the motives, actions and meanings of the Mobile Legends ORBS team for Esports games. The theory used is the phenomenological theory of Kuswarno (2009) with careful elements, namely motives, actions and meanings. This study uses a qualitative approach. In this study the subject amounted to 5 people. Data collection techniques used are interviews, observation and documentation. The results show that the motives of the Mobile Legends ORBS team for Esports games consist of two motives, first the past motive refers to the past experience of the Mobile Legends ORBS team. Starting from a hobby and watching Mobile Legends Professional (MPL) competitions to seeing interviews that have been widely spread on the you tube platform became a factor that pushed the Mobile Legends ORBS team who became informants in this study to choose esports, both future motives, esports athletes I want to prove to the public that esports, or often known as playing games, is not just a hobby, but a new profession or job. The action of the Mobile Legends ORBS team towards Esports games is to follow and continue to practice and participate in tournaments. Making of the team Mobile Legends orbs to Esports namely as a means of earning, and also as a means of demonstrating their skills and talents while playing to the public, and Esports already like their world where they cannot stop to continue a career in Esports.*

**Keywords: Phenomenology, Esports.**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Esports* atau *electronic sports* merupakan cabang olahraga baru yang sudah di resmikan oleh pemerintah pada tahun 2017. E-sport itu sendiri sudah berkembang di masyarakat dan sudah banyak mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Cabang olahraga ini menggunakan ketangkasan tangan dengan media telepon genggam serta jaringan internet agar pertandingan tetap berlanjut atau ingin memulai pertandingan (Fahri, 2019:1).

Menyambut acara dua tahunan SEA GAMES, “*Indonesia eSport Association* (IESPA) yang bekerja sama dengan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (KEMENPORA) dan juga Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) menyelenggarakan kompetisi bergengsi yaitu *Indonesia eSport National Championship* (IENC), dalam kejuaraan ini pihak penyelenggara menseleksi cabang permainan digital ini di antaranya DOTA2, Mobile Legends Bang Bang, dan Tekken 7”. Di kutip dari “(Indonesia Esports National Championship by Tokopedia, 2020) total hadiah di ajang kompetisi ini adalah Rp 750.000.000 dan IESPA akan melakukan penyaringan dari mulai tingkat daerah hingga nasional, semua tim juga akan bersaing untuk mendapatkan hadiah tersebut dan akan masuk ke pelatihan nasional lalu di terbangkan ke Filipina untuk menjadi kontigen Indonesia di cabang *esports*” (Fahri, 2019:1).

Shanghai Moonton Technology Co.,LTD di dirikan pada tahun 2014 di Shanghai, China ini merupakan perusahaan pengembang perangkat lunak yang meluncurkan permainan digital seperti Garena, Lyto, dan juga Tencend. Moonton mempunyai dua permainan digital yaitu *Mobile Legends Bang – bang* dan *Mobile Legends Adventure*. *Game Mobile Legends Bang Bang* sudah sangat terkenal untuk masyarakat di Indonesia maupun dunia internasional, karena peminat atau pengguna di Indonesia sangat banyak, maka perusahaan *Shanghai Moonton Technology* membuat cabang di Indonesia dengan nama Moonton Indonesia. Motto dari perusahaan ini adalah “*What do you say*” atau jika di terjemahkan “apa yang kamu katakan” (Fahri, 2019:1).

Tahun 2017 di Indonesia telah terdapat teknologi yang mendukung seperti kegiatan *esport* fisik dan *esport* non fisik. Video game yang di gunakan untuk kegiatan *esport* non fisik memerlukan komputer yang dapat mengakomodasi ketangkasan non fisik pemain sehingga di perlukan computer-komputer yang memadai untuk menunjang kegiatan *esport* non fisik.

*Esports* merupakan singkatan dari *electronic sports*. *Electronic* artinya “sesuatu yang bekerja dengan banyak komponen kecil atau barang yang biasa digunakan seperti telepon genggam dan komputer, sedangkan *sports* merupakan suatu aktifitas fisik dan ketangkasan di lakukan secara individu atau kelompok yang saling bertanding antar individu atau antar kelompok untuk hiburan, jadi *esport* adalah olahraga non fisik yang menggunakan

media telepon genggam dan juga menggunakan jaringan internet”. *Esports Community Center* (ECC) adalah suatu fasilitas untuk mewadahi komunitas *esport* dalam berbagai kegiatan seperti bermain video game, sosialisasi antar pengguna atau pemain, dan serta ajang pengembangan teknologi *esport* untuk spesifikasi dalam permainan tersebut (Fahri, 2019:3).

*Esports* non fisik tidak menggunakan kemampuan fisik, tetapi menggunakan kemampuan non fisik untuk melakukan berbagai kegiatan *esports* seperti menekan tombol di alat kendali seperti *mouse* dan *keyboard*. Pada permainan tembak-tembakan akan di perlukan kemampuan pemain dalam bereaksi cepat terhadap lingkungan sekitar dan menembak dengan cepat dan tepat (Fahri, 2019:1).

Pemerintah dalam hal ini “Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia (Kominfori), Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (KemenporaRI) menyatakan bahwa sudah ada 43 juta pemain *esport* yang tersebar di Indonesia dan berbagai macam permainan *online*, dan pemerintah ingin *esport* untuk menjadi cabang olahraga baru”.

Perkembangan *esport* di Indonesia, di bandingkan dengan Negara-Negara lain masih terbilang “rendah dan kurang mendapatkan pengakuan, namun seiring berjalannya waktu akhirnya terbentuklah *Indonesia eSports Association* (IESPA) oleh Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) yang berada di bawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, Kementerian mewakili pemerintah Indonesia memutuskan bahwa IESPA resmi bergabung dalam Negara ini dan beberapa

target jangka pendek dan jangka panjang organisasi game kompetitif yang di dukung oleh *Moonton, Tescend, Garena, Lyto, Megaxus* ini mencakup pengadaan kompetisi secara umum, awal berdiri IESPA di gagas oleh gamer dari beberapa macam jenis permainan berbasis *Online*, forum, dan beberapa tim gaming di Indonesia, menjadi satu-satunya asosiasi pembinaan esport di Indonesia dan telah mendapatkan pengakuan internasional oleh *The International eSports Federation (IESF)*” (Muhammad, 2017:5-6).

Perancangan fasilitas pelatihan dan pembinaan *esport* sudah dilakukan di kota Surabaya dan dengan adanya fasilitas yang telah di sediakan mampu mengubahh pandangan masyarakat bahwa kemajuan teknologi di Indonesia sudah mumpuni serta memberikan dampak positif bagi para calon *atlet game*. Jika di lihat dari realitas yang ada, dukungan dari pemerintah membuat persepsi masyarakat untuk sebagian orang berubah.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada Tim *Mobile Legends ORBS*, *esport* bukan hanya sebagai hobi dan mengisi waktu luang, tetapi dengan masuk ke tim *Esports* bisa mendapatkan penghasilan, dan juga para Pro Players dapat menunjukkan skill dan bakat mereka saat bermain kepada publik. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan penelitian terkait fenomena tersebut untuk mendeskripsikan motivasi tim *Mobile Legends ORBS* terhadap permainan *esports*. Selain itu, juga untuk menggambarkan tindakan tim *Mobile Legends ORBS* terhadap permainan *esports*.

Fenomena *esports* pada Tim *Mobile Legends ORBS* perlu ditelusuri lebih dalam untuk mengungkap realitas sebenarnya, sehingga peneliti

berminat untuk mendalami dan meneliti lebih lanjut dengan judul “Fenomenologi Esports Pada Tim Mobile Legends ORBS”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan, yaitu:

1. Perkembangan ilmu dan teknologi seiring dengan perkembangan jaman yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan, penggunaan internet tidak lagi selalu dihubungkan dengan hal pekerjaan akan tetapi lebih kearah *Esports*.
2. Perkembangan *esports* khususnya di Indonesia mampu menyediakan lapangan pekerjaan yang tidak sedikit.

## **C. Fokus Penelitian**

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah fenomenologi *Esports* Pada Tim *Mobile Legends* ORBS.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang dikemukakan di atas, peneliti secara khusus ingin menjawab permasalahan yaitu:

1. Bagaimana motif tim *Mobile Legends* ORBS terhadap permainan *Esports*?



2. Bagaimana tindakan tim *Mobile Legends* ORBS terhadap permainan *Esports* ?
3. Bagaimana pemaknaan tim *Mobile Legends* ORBS terhadap permainan *Esports* ?

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motif tim *Mobile Legends* ORBS terhadap permainan *Esports*.
2. Untuk mengetahui tindakan tim *Mobile Legends* ORBS terhadap permainan *Esports*.
3. Untuk mengetahui pemaknaan tim *Mobile Legends* ORBS terhadap permainan *Esports*.

### **2. Manfaat Penelitian**

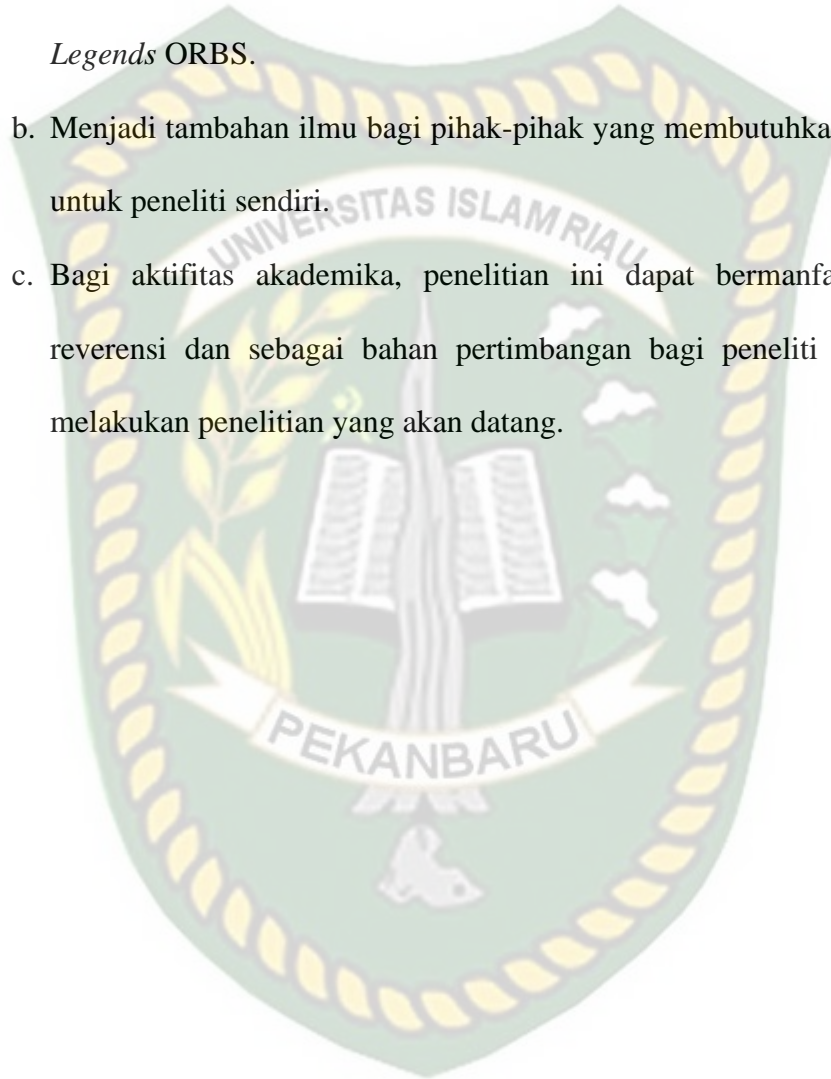
Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Teoritis**

1. Sebagai bahan kajian studi banding antara pengetahuan yang sifatnya teoritis dengan kenyataan yang ada dilapangan.
2. Mengembangkan dan memperkaya pengetahuan serta wawasan penulis tentang fenomenologi *esports* pada tim *Mobile Legends* ORBS.

b. Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, masukan kepada masyarakat tentang fenomenologi *esports* pada tim *Mobile Legends ORBS*.
- b. Menjadi tambahan ilmu bagi pihak-pihak yang membutuhkan, terutama untuk peneliti sendiri.
- c. Bagi aktifitas akademika, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi dan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang akan datang.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Literatur

##### 1. Komunikasi

###### a. Pengertian Komunikasi

Pengertian komunikasi secara umum adalah “suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang terjadi di dalam diri seseorang dan atau di antara dua atau lebih dengan tujuan tertentu”. Definisi tersebut memberikan beberapa pengertian pokok yaitu komunikasi adalah suatu proses mengenai pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan.

Menurut Hovland, komunikasi adalah “proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the process to medity the behavior of other individualis*), sedangkan Effendy berpendapat bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media dan menimbulkan efek tertentu” (Effendy, 2005:10).

Pengertian komunikasi menurut Harold D. Laswell yang dikutip Effendy, atau yang lebih dikenal dengan paradigma Laswell terdapat lima unsur yaitu :

- a. *Who* (unsur siapa) adalah komunikator, yakni orang yang menyampaikan pesan, mengatakan atau menyiarkan pesan-pesan baik secara lisan ataupun tulisan.

- b. *Says what* (mengatakan apa) adalah pesan, yaitu ide, informasi dan opini yang dinyatakan sebagai pesan dengan menggunakan simbol atau lambang-lambang yang berarti.
- c. *In which channel* (melalui saluran apa) adalah media atau alat yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesan agar pesan menjadi lebih mudah untuk diterima dan dipahami.
- d. *To whom* (kepada siapa) adalah komunikan, yaitu orang yang menjadi sasaran komunikator dalam menyampaikan pesan.
- e. *Effect* (efek) yaitu pengaruh kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh komunikator kepada komunikan, sehingga terlihat adanya perubahan yang terjadi dalam diri komunikan. (Effendy, 2005: 56)

Selain itu komunikasi dapat diklasifikasikan kedalam beberapa bentuk menurut jumlah pihak yang terlibat dalam proses komunikasi, meliputi :

- a. Komunikasi intrapersonal ialah proses komunikasi yang terjadi dalam diri sendiri. Misalnya proses berpikir untuk memecahkan masalah pribadi. Dalam hal ini ada proses tanya jawab dalam diri sehingga dapat diperoleh keputusan tertentu.
- b. Komunikasi antarpersonal yakni komunikasi antar seseorang dengan oranglain, bisa melalui tatap muka ataupun dengan bantuan media
- c. Komunikasi kelompok yaitu proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu kelompok. Contoh: diskusi kelompok, seminar, sidang kelompok dan sebagainya.

d. Komunikasi massa adalah komunikasi yang melibatkan banyak orang. Ada sebagian ahli mengatakan bahwa komunikasi massa tidak harus menggunakan media massa. Contohnya kampanye politik yang disampaikan secara langsung dihadapan massa yang berkumpul dilapangan adalah komunikasi massa (Suranto, 2010:22).

**b. Proses Komunikasi**

Komunikasi tidak bisa terlepas dari proses. Oleh karena itu apakah suatu komunikasi dapat berlangsung dengan baik atau tidak tergantung dari proses yang berlangsung tersebut. Menurut Rosady Ruslan, “proses komunikasi diartikan sebagai “transfer informasi” atau pesan-pesan (*message*) dari pengirim pesan sebagai komunikator dan kepada penerima pesan sebagai komunikan, dalam proses komunikasi tersebut bertujuan (*feedback*) untuk mencapai saling pengertian (*mutual understanding*) atau antar kedua belah pihak” (Ruslan, 2003:71).

Sementara itu menurut Effendy proses komunikasi terbagi dua tahap, berikut uraiannya:

1) Proses Komunikasi Primer

Proses komunikasi secara primer adalah “proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (simbol) sebagai media, lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya yang secara langsung mampu

“menerjemahkan” pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan” (Effendy, 2003: 11)

Bahasa digambarkan paling banyak dipergunakan dalam proses komunikasi karena dengan jelas bahwa bahasa mampu menerjemahkan pikiran seseorang untuk dapat dimengerti dan dipahami oleh orang lain secara terbuka. (Effendy, 2003: 11)

Komunikasi berlangsung apabila terjadi kesamaan makna dalam pesan yang diterima oleh komunikan. Dengan kata lain, komunikasi adalah proses membuat pesan setara. Effendy mengatakan bahwa, “Komunikasi akan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan (*frame of reference*), yakni paduan pengalaman dan pengertian (*collection of experiences and meanings*) yang pernah diperoleh oleh komunikan”. (Effendy, 2002: 13)

Kemudian Wilbur Schramm menambahkan, sebagaimana yang dikutip oleh Effendy bahwa, “Bidang pengalaman (*field of experience*) merupakan faktor yang penting dalam komunikasi” (Effendy, 2002: 13). Pernyataan ini mengandung pengertian, jika bidang pengalaman komunikator sama dengan bidang pengalaman komunikan, maka komunikasi akan berlangsung lancar.

## 2) Proses Komunikasi Sekunder

Sebagaimana yang diungkapkan Unong Uchjana Effendy bahwa “Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana

sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama” (Effendy, 2005: 16)

Proses komunikasi sekunder merupakan “sambungan dari komunikasi primer untuk menembus dimensi ruang dan waktu, seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada ditempat yang relatif jauh atau dengan jumlah yang banyak, surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, internet dan lain-lain adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi dan media kedua ini memudahkan proses komunikasi yang disampaikan dengan meminimalisir berbagai keterbatasan manusia mengenai jarak, ruang, dan waktu”.

Maka, dalam menata lambang-lambang untuk memformulasikan isi pesan komunikasi, komunikator harus memperhitungkan ciri-ciri atau sifat-sifat media yg akan digunakan. Penentuan media yang akan dipergunakan perlu didasari pertimbangan mengenai siapa komunikan yang akan dituju. Menurut Effendy pada proses komunikasi secara sekunder, media yang dipergunakan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Media Massa (Mass Media), yakni tertuju kepada sejumlah orang yang relatif amat banyak. Seperti surat kabar, radio, televisi, dan film.
- b. Media Non Massa, yakni tertuju pada satu orang atau sejumlah orang yang relatif sedikit. Seperti telepon, surat, telegram, spanduk dan papan pengumuman. (Effendy,2005:18).

### c. Unsur-unsur dalam Proses Komunikasi

Ada lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain yang diambil dari definisi Lasswell yang terdiri dari :

1. **Komunikator.** Komunikator adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dalam artian komunikator adalah orang yang menyampaikan pesan. Seorang komunikator harus pintar membaca perasaan atau pikiran komunikan, agar komunikan dapat memahami apa yang disampaikan oleh komunikator.
2. **Pesan.** Pesan yaitu apa yang dikomunikasikan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal maupun non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud sumber tadi.
3. **Media.** Media yaitu alat atau wahana yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesannya kepada komunikan. Saluran merujuk pada penyajian pesan: apakah langsung (tatap muka) atau lewat media cetak (surat kabar, majalah) atau media elektronik (radio, televisi).
4. **Komunikan.** Komunikan yaitu orang yang menerima pesan dari komunikator. Berdasarkan pengalaman masa lalu, rujukan nilai, pengetahuan, persepsi, pola pikir dan perasaan, penerima pesan ini menerjemahkan atau menafsirkan seperangkat simbol verbal maupun non verbal yang ia terima menjadi gagasan yang dapat ia pahami.
5. **Efek.** Efek yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah menerima pesan tersebut, misalnya penambahan pengetahuan, terhibur, perubahan sikap,



perubahan keyakinan, perubahan perilaku, dan sebagainya (Effendy, 2005:27).

#### **d. Bentuk-Bentuk Komunikasi**

Mulyana (2010:80-84) mengatakan “komunikasi tidak berlangsung dalam ruang hampa-sosial, melainkan dalam konteks atau situasi tertentu, kategori berdasarkan tingkat (level) paling lazim digunakan untuk melihat konteks komunikasi, dimulai dari komunikasi yang melibatkan jumlah peserta komunikasi paling sedikit hingga komunikasi yang melibatkan jumlah peserta paling banyak”. Bentuk-bentuk komunikasi adalah sebagai berikut:

##### 1) Komunikasi Intrapribadi

Komunikasi intrapribadi (*intrapersonal communication*) adalah “komunikasi dengan diri sendiri, contohnya berpikir dan komunikasi ini merupakan landasan komunikasi antarpribadi dan komunikasi dalam konteks-konteks lainnya, dengan kata lain komunikasi intrapribadi ini melekat pada komunikasi dua orang, tiga orang, dan seterusnya, karena sebelum berkomunikasi dengan orang lain kita biasanya berkomunikasi dengan diri sendiri (mempersepsi dan memastikan makna pesan orang lain)”.

##### 2) Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah “komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal, bentuk khusus dari komunikasi

antarpribadi adalah komunikasi diadik (*dyadic communication*) yang melibatkan hanya dua orang, seperti suami-isteri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru-murid, dan sebagainya, adapun ciri-ciri komunikasi diadik adalah pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat, pihak-pihak yang berkomunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal ataupun nonverbal, keberhasilan komunikasi menjadi tanggungjawab para peserta komunikasi”.

### 3) Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah “sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yaitu berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama (adanya ketergantungan), mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut, meskipun setiap anggota boleh jadi punya peran berbeda, komunikasi kelompok biasanya merujuk pada komunikasi yang dilakukan kelompok kecil (*small group communication*), jadi bersifat tatap muka dan umpan balik dari seorang peserta dalam komunikasi kelompok masih bisa diidentifikasi dan ditanggapi secara langsung”.

### 4) Komunikasi Publik

Komunikasi publik (*public communication*) adalah “komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah besar orang (khalayak), yang tidak bisa dikenali satu-persatu, contohnya pidato, ceramah, atau kuliah umum. Komunikasi publik sering juga disebut istilah komunikasi kelompok besar (*large group communication*), komunikasi publik biasanya berlangsung

formal dan pendengarnya cenderung massif”. Umpan balik terbatas khususnya verbal. Ciri-ciri komunikasi publik adalah: “terjadi di tempat umum (*public*), misalnya auditorium, kelas, tempat ibadah (masjid, gereja) atau tempat lainnya yang dihadiri sejumlah besar orang, komunikasi publik sering bertujuan untuk memberikan penerangan, menghibur, memberikan penghormatan, atau membujuk”.

#### 5) Komunikasi Organisasi

Komunikasi organisasi (*organizational communication*) terjadi dalam “suatu organisasi, bersifat formal (komunikasi menurut struktur) dan juga informal (komunikasi yang tidak bergantung struktur), dan berlangsung dalam jaringan yang lebih besar daripada komunikasi kelompok”. Komunikasi publik sering melibatkan komunikasi diadik, komunikasi antarpribadi, dan ada kalanya komunikasi publik.

#### 6) Komunikasi Massa

Komunikasi massa (*mass communication*) adalah “komunikasi yang menggunakan komunikasi massa, baik cetak (surat kabar, majalah) atau elektronik (radio, televisi), berbicara relative mahal, yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonym, dan heterogen, pesan bersifat umum, disampaikan secara serentak dan selintas (khususnya media elektronik)”.

## 7) Komunikasi Politik

Komunikasi politik adalah “setiap penyampaian pesan yang disusun secara sengaja untuk mendapatkan pengaruh atas penyebaran atau penggunaan power di dalam masyarakat”.

### e. Komunikasi Kelompok

#### 1. Pengertian Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah “komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam satu kelompok kecil seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagainya, Michael Burgoon mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagai informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat dan kedua definisi komunikasi kelompok diatas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok” (Huraerah dan Purwanro, 2006:34).

Komunikasi kelompok adalah suatu studi tentang cara-cara individu berinteraksi dalam kelompok kecil. Komunikasi kelompok (group communication) termasuk komunikasi tatap muka karena komunikator dan komunikan berada dalam situasi saling berhadapan dan saling melihat. (Effendy, 2005:8).

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal

satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2005:42). Kelompok ini misalnya adalah “keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah berapat untuk mengambil suatu keputusan, dalam komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi antarpribadi, karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok”.

Orientasi diskusi kelompok adalah “pesan-pesan yang disampaikan pada pihak lain serta umpan balik yang mereka terima, bentuk komunikasi kelompok masyarakat komunikasi tatap muka dalam melibatkan 3 individu atau lebih, anggotanya lebih suka dikenal dengan identitas kelompoknya dan mempunyai kesadaran mendalam akan tujuan kelompok” (Pratikto, 1987:22-24).

## **2. Jenis-Jenis Komunikasi Kelompok**

Komunikasi kelompok adalah “komunikasi dengan sejumlah komunikan, karena jumlah komunikan itu menimbulkan konsekuensi, jenis ini diklasifikasikan menjadi komunikasi kelompok kecil dan komunikasi kelompok besar, Dasar pengklasifikasiannya bukan pada jumlah yang dihitung secara matematis, melainkan kesempatan komunikan dalam menyampaikan tanggapannya”. (Effendy, 2005:8).

### **1) Komunikasi Kelompok Kecil**

Suatu situasi komunikasi dinilai sebagai komunikasi kelompok kecil apabila situasi komunikasi seperti itu dapat diubah menjadi komunikasi antar person dengan setiap komunikan. Dengan kata lain,

antara komunikator dengan setiap komunikan dapat terjadi dialog atau tanya jawab.

Menurut Shaw (1976) ada 6 cara untuk mengidentifikasi suatu kelompok. Berdasarkan hal itu kita dapat mengatakan bahwa komunikasi kelompok kecil adalah “suatu kelompok individu yang dapat mempengaruhi satu sama lain, memperoleh beberapa kepuasan satu sama lain, berinteraksi untuk beberapa tujuan, mengambil peranan, terikat satu sama lain dan berkomunikasi tatap muka, Jika salah satu komponen ini hilang individu yang terlibat tidaklah berkomunikasi dalam kelompok kecil” (Muhammad, 2011:182).

Sedangkan F. Bales dalam bukunya *Intraction Process Analysis* mendefenisikan kelompok kecil sebagai “sejumlah orang terlibat dalam interaksi satu sama lain dalam suatu pertemuan yang bersifat berhadapan wajah (*face to face meeting*), dimana setiap anggota mendapat kesan atau penglihatan antara satu sama lainnya yang cukup kentara, sehingga dia baik pada saat timbul pertanyaan maupun sesudahnya dapat memberikan tanggapan kepada masing-masing sebagai perorangan” (Effendy,2005:57).

Contohnya: Seminar, Lokakarya, diskusi, ceramah, dan lain-lain. Berdasarkan definisi kelompok, pada sejumlah orang tersebut harus ada persatuan psikologis dan interaksi. Komunikasi model kelompok kecil ini dapat dikatakan efektif dalam arti kata bahwa komunikasi dapat berbuat sedemikian rupa, sehingga pesan yang disampaikan mencapai sasaran dengan sukses.

Effendy menyatakan keuntungan dan kerugian berkomunikasi dengan kelompok kecil sebagai berikut :

Keuntungan:

- a) Terdapat kontak pribadi
- b) Umpan balik bersifat langsung
- c) Suasana lingkungan komunikasi dapat diketahui

Kerugian :

- a) *Frame of Reference (FoR)* komunikan tidak diketahui secara individual
- b) Kondisi fisik dan mental komunikasi tidak dipahami secara individual.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melancarkan komunikasi kelompok kecil tatap muka sebagai berikut:

- a) Adakanlah persiapan yang seksama sebelum berkomunikasi.
- b) Bangkitkan perhatian bergitu komunikasi dimulai.
- c) Pelihara kontak pribadi selama berkomunikasi.
- d) Tunjukkan diri sebagai komunikator yang terpercaya.
- e) Berbicaralah tepat, jelas dan meyakinkan.
- f) Kemukakan fakta dan opini dalam uraian yang sistematis dan logis.
- g) Hadapi kritik komunikan.
- h) Jangan bersifat super.
- i) Jangan mengkritik.
- j) Jangan ngotot.

## 2) Komunikasi Kelompok Besar

Komunikasi kelompok besar berlainan dengan situasi komunikasi kelompok kecil. Di sini kontak pribadi antara komunikator dengan komunikan jauh lebih kurang dibandingkan dengan kelompok kecil. Anggota kelompok besar, apabila menyampaikan tanggapannya kepada komunikator, arahan tanggapannya itu bersifat emosional. (Effendy, 2005:47) Contoh : “kampanye Pemilu, rapat raksasa,demonstrasi besar. Biasanya juru kampanye yang berpidato dalam kampanye Pemilu, orientasinya hanya membakar semangat masanya, agar lebih antusias”.

Dibandingkan dengan komunikasi kelompok besar, komunikasi kelompok kecil lebih bersifat rasional. Ketika menerima suatu pesan dari komunikator, komunikan lebih banyak menggunakan pikiran daripada perasaan. Sebaliknya, dalam komunikasi kelompok besar, para komunikan menerima pesan lebih bersifat emosional. Karena kecil kemungkinan untuk terjadi dialog seperti halnya pada komunikasi kelompok kecil.

Banyak orang menyadari bahwa bekerja dalam lingkungan kelompok merupakan suatu hal yang menantang dan memuaskan. Mereka menikmati persahabatan kerja dalam kelompok kesadaran mengenai kelebihan berada dalam suatu kelompok akan membantu mendekati prospek dengan sikap positif serta membantu perkembangan iklim yang produktif dan menyenangkan anggota lain.

Kekuatan gabungan orang-orang yang berpikir bersama menghasilkan produk yang lebih besar daripada yang dipikirkan oleh



individu pemikir terbaik dalam kelompok tersebut. Pengaruh kerja sama ini merupakan salah satu kelebihan terpenting dalam bekerja pada sebuah kelompok kecil. Di samping memiliki lebih banyak informasi dibandingkan yang dimiliki individu tunggal, kelompok memiliki lebih banyak pengalaman bersama yang dapat digunakan (Curtis, Floyd, & Winsor, 1996 : 152).

Dari uraian di atas yang telah dipaparkan serta definisinya, jelaslah bahwa komunikasi jaringan kelompok pada bisnis M-LM merupakan salah satu bentuk dari komunikasi kelompok besar.

### **3. Bentuk-Bentuk Komunikasi Kelompok**

Bentuk komunikasi kelompok terbagi kedalam dua kategori : deskriptif dan preskriptif.

#### **1) Komunikasi Kelompok Deskriptif (Menggambarkan)**

##### **a) Kelompok Tugas**

Aubrey Fisher meneliti tindak komunikasi kelompok tugas dan menemukan bahwa kelompok melewati empat tahap: orientasi, konflik, pemunculan dan peneguhan (Rakhmat, 2013:175).

Pada tahap pertama, “setiap anggota berusaha saling mengenal, saling menangkap perasaan yang lain mencoba menemukan peranan dalam status. Ini adalah tahap pemetaan masalah, tindak komunikasi pada tahap ini umumnya menunjukkan persetujuan, mempersoalkan pernyataan dan berusaha memperjelas informasi, anggota kelompok cenderung tidak seragam dalam

menafsirkan usulan, Pada tahap kedua konflik, terjadi peningkatan perbedaan diantara anggota dan masing-masing berusaha mempertahankan posisinya, sehingga terjadi polarisasi dan kontraversi diantara anggota kelompok, Tindak komunikasi pada tahap ini kebanyakan berupa pernyataan tidak setuju, dukungan pada pendirian masing-masing dan biasanya menghubungkan diri dengan pihak yang pro atau kontra, Pada tahap ketiga pemunculan, orang mengurangi tingkat polarisasi dan perbedaan pendapat, disini anggota yang menentang usulan tertentu menjadi bersikap tidak jelas, tindak komunikasi umumnya berupa usulan-usulan yang ambigu, pada tahap keempat peneguhan, para anggota memperteguh konsensus kelompok, mereka mulai memberikan komentar tentang kerjasama yang baik dalam kelompok dan memperkuat keputusan yang diambil oleh kelompok, pernyataan umumnya bersifat positif dan melepaskan ketegangan” (Rakhmat, 2013:176).

b) Kelompok Pertemuan

Kelompok pertemuan oleh para psikolog digunakan untuk melatih pasien menemukan dirinya sendiri. “Carl Roger melihat manfaat kelompok pertemuan untuk pengembangan diri. Pada tahun 1970-an para peneliti menemukan bahwa kelompok pertemuan bukan saja dapat membantu pertumbuhan diri, tetapi juga mempercepat penghancuran diri, beberapa peneliti mencatat adanya kerusakan psikis akibat kepemimpinan kelompok yang merusak”.

Seperti kita ketahui, orang memasuki kelompok pertemuan untuk mempelajari diri mereka dan mengetahui bagaimana mereka dipersepsikan oleh anggota yangn lain.

c) Kelompok Penyadar

Kelompok penyadar ini “digunakan untuk menimbulkan kesadaran pada anggota-anggota kelompoknya, untuk menimbulkan kesadaran diri pada orang- orang yang berkumpul didalam kelompok harus terdiri dari orang-orang yang mempunyai karakteristik yang menjadi dasar pembentukan kelompok”.

2) Komunikasi Kelompok Preskriptif

Komunikasi kelompok dapat dipergunakan untuk menyelesaikan tugas, memecahkan persoalan, membuat keputusan, atau melahirkan gagasan kreatif, membantu pertumbuhan kepribadian seperti dalam kelompok pertemuan atau membangkitkan kesadaran sosial politik. “Tidak terlalu salah kalau kita katakan komunikasi kelompok berfungsi sebagai katup pelepas perasaan tidak enak sampai pembuat gerakan revolusioner, sejak sekadar pengisi waktu sampai basis perubahan sosial, Berbagai komunikasi kelompok ini menurut formatnya dapat diklasifikasikan pada dua kelompok besar: privat dan publik (terbatas dan terbuka), Kelompok pertemuan (kelompok terapi), kelompok belajar, panitia, konferensi (rapat) adalah kelompok privat, Panel, wawancara terbuka (publik interview), forum, symposium termasuk kelompok publik” (Rakhmat, 2013:178-79).

#### 4. Fungsi dan Karakteristik Komunikasi Berkelompok

Secara umum fungsi komunikasi dapat dilihat dari dua sudut yaitu :

##### 1. Dari sudut individu

Fungsi komunikasi ditinjau dari sudut individu untuk memungkinkan diadakannya hubungan-hubungan sosial dan tambahnya pengetahuan tentang lingkungan-lingkungan sosial dan alam sehingga individu dalam masyarakat dapat memenuhi kebutuhannya dan dapat menyesuaikan diri pada lingkungan tersebut. Dengan demikian individu dapat mempertahankan diri dalam penghidupan.

##### 2. Dari sudut kelompok/masyarakat

Keberadaan suatu kelompok dalam masyarakat dicerminkan oleh adanya fungsi-fungsi yang akan dilaksanakannya. Fungsi-fungsi tersebut mencakup fungsi hubungan sosial, pendidikan, persuasi, pemecahan masalah dan pembuatan keputusan, serta fungsi terapi (Sendjaja, 2002:38). Semua fungsi ini dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat, kelompok dan para anggota kelompok itu sendiri.

- a. Fungsi pertama dalam kelompok adalah hubungan sosial, dalam arti bagaimana suatu kelompok mampu memelihara dan memantapkan hubungan sosial di antara para anggotanya, seperti bagaimana kelompok secara rutin memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk melakukan aktivitas yang informal, santai, dan menghibur.
- b. Pendidikan adalah fungsi kedua dari kelompok, dalam arti bagaimana sebuah kelompok secara formal maupun informal bekerja untuk

mencapai dan mempertukarkan pengetahuan. Melalui fungsi pendidikan ini, kebutuhan-kebutuhan dari para anggota kelompok, kelompok itu sendiri, bahkan kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi. Namun demikian, fungsi pendidikan tergantung pada tiga faktor, yaitu jumlah informasi baru yang dikontribusikan, jumlah partisipan dalam kelompok, serta frekuensi interaksi diantara para anggota kelompok. Fungsi pendidikan ini akan sangat efektif jika setiap anggota kelompok membawa pengetahuan yang berguna bagi kelompoknya tanpa pengetahuan baru yang disumbangkan masing-masing anggota, mustahil fungsi edukasi ini akan tercapai.

- c. Fungsi persuasi, seseorang anggota kelompok berupaya memersuasi anggota lainya supaya melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Seseorang yang terlibat usaha-usaha persuasif dalam suatu kelompok, membawa resiko untuk tidak diterima oleh para anggota lainya. Misalnya, jika usaha-usaha persuasif tersebut terlalu bertentangan dengan nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok, maka justru orang yang berusaha memersuasi tersebut akan menciptakan suatu konflik.
- d. Fungsi problem solving, kelompok juga dicerminkan dengan kegiatankegiatan untuk memecahkan persoalan dan membuat keputusankeputusan. Pemecahan masalah (problem solving) berkaitan dengan penemuan alternatif atau solusi yang tidak diketahui sebelumnya; sedangkan pembuatan keputusan (decision making) berhubungan dengan pemilihan antara dua atau lebih solusi.

e. Fungsi terapi, kelompok terapi memiliki perbedaan dengan kelompok lainnya, karena kelompok terapi tidak memiliki tujuan. Objek dari kelompok terapi adalah membantu setiap individu mencapai perubahan personalnya. Tindak komunikasi dalam kelompok-kelompok terapi dikenal dengan nama pengungkapan diri (self disclosure). Artinya, dalam suasana yang mendukung, setiap anggota dianjurkan untuk berbicara secara terbuka tentang apa yang menjadi permasalahannya (Bungin, 2007:270).

Kelompok dalam suatu kondisi sosial tertentu, akan menimbulkan suatu efek atas individu dalam peningkatan motivasi. Dengan kata lain kehadiran orang-orang tertentu dapat menimbulkan kekuatan laten yang tidak mampu ditimbulkan oleh orang itu sendiri.

Triplett menyebutkan ada lima karakteristik yang menandai keunikan komunikasi kelompok :

1. Kepribadian kelompok

Kelompok mempunyai kepribadian kelompok sendiri yang berbeda dengan kepribadian individu anggota kelompok.

2. Norma kelompok

Norma kelompok mengidentifikasi cara-cara anggota kelompok itu bertingkah laku, serta cara-cara yang menurut pertimbangan kelompok menetapkan sistem nilai mereka sendiri dan konsep tingkah laku yang normatif.

### 3. Konektivitas kelompok

Konektivitas yaitu kekuatan saling menarik anggota, kekuatan yang menahan mereka tinggal dalam suatu kelompok

### 4. Memenuhi janji tugas

Memenuhi janji mengenai suatu tugas adalah dengan tujuan untuk mencapai keberhasilan atau kesuksesan serta menghindari kegagalan kelompok.

### 5. Pergeseran resiko

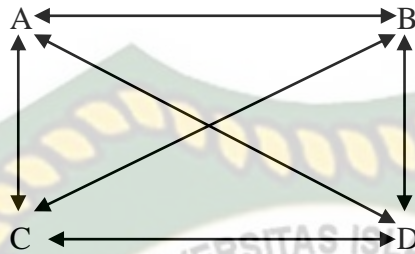
Keputusan kelompok akan lebih mengandung resiko daripada apabila keputusan diambil oleh seseorang anggota kelompok. (Pratikto, 1987:68).

## 5. Jaringan Komunikasi Dalam Kelompok

Faktor komunikasi merupakan faktor yang penting dalam mempertahankan kesatuan kelompok dalam usaha untuk mencapai tujuan bersama. Setiap anggota dalam kelompok jadi sumber komunikasi, seperti misalnya sumber kata-kata, isyarat-isyarat, lambang-lambang, yang semuanya mengandung arti.

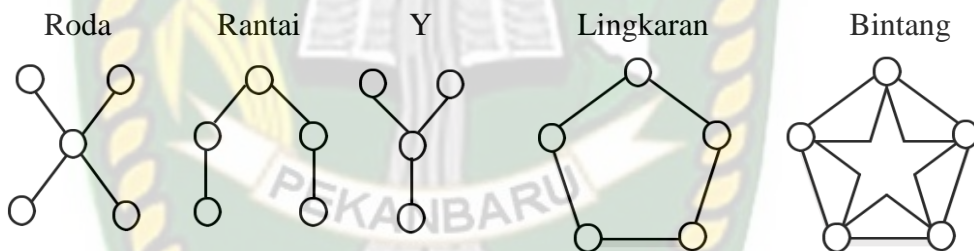
Komunikasi itu ditujukan kepada sesama anggota kelompok, dengan demikian apabila kita dapat menggambarkan secara sistematis,, atau membayangkan secara visual, maka antar hubungan dan interaksi di antara anggota-anggota dalam kelompok itu seolah-olah merupakan banyak garis-garis penghubung. Ada garis penghubung antara A dan B,

antara A dan C, antara A dan D, tetapi juga antara B dan C, B, dan D, demikian pula seterusnya. Perhatikan skema di bawah ini :



Dengan demikian, garis-garis penghubung seluruhnya itu akan merupakan sebuah jaringan (network) daripada komunikasi dalam kelompok. (Pratikto, 1987: 22-24).

Ada lima macam jaringan komunikasi dalam kelompok, yaitu :



Sumber: Rakhmat (2013:162-163)

Berikut penjelasan kelima macam jaringan komunikasi dalam kelompok tersebut :

- 1) Pada roda, seseorang – biasanya pemimpin – menjadi fokus perhatian. Ia dapat berhubungan dengan semua anggota kelompok, tetapi setiap anggota kelompok hanya bisa berhubungan dengan pemimpinnya.
- 2) Pada rantai, A dapat berhubungan dengan B, B dengan C, C dengan D, dan begitu juga sebaliknya.



- 3) Pada Y, tiga orang anggota dapat berhubungan dengan orang-orang disampingnya dengan pola rantai, tetapi ada dua orang yang hanya dapat berkomunikasi dengan seseorang disampingnya saja.
- 4) Pada lingkaran, setiap orang hanya dapat berkomunikasi dengan dua orang di samping kiri dan kanannya. Disini tidak ada pemimpin.
- 5) Pada bintang, disebut juga semua saluran (*all channels*), setiap anggota dapat berkomunikasi dengan semua anggota kelompok yang lain. Yang terakhir ini disebut juga common, semua saluran terbuka (Rakhmat, 2013:162-163)

Terdapat empat elemen yang tercakup dalam beberapa definisi tentang komunikasi kelompok di atas, yaitu interaksi tatap muka, jumlah partisipan yang terlibat dalam interaksi, maksud atau tujuan yang dikehendaki dan kemampuan anggota untuk dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya, berikut penjelasannya:

- 1) Terminologi tatap muka (*face-to face*) mengandung makna bahwa setiap anggota kelompok harus dapat melihat dan mendengar anggota lainnya dan juga harus dapat mengatur umpan balik secara verbal maupun nonverbal dari setiap anggotanya. Batasan ini tidak berlaku atau meniadakan kumpulan individu yang sedang melihat proses pembangunan gedung/bangunan baru. Dengan demikian, makna tatap muka tersebut berkait erat dengan adanya interaksi di antara semua anggota kelompok.
- 2) Jumlah partisipan dalam komunikasi kelompok berkisar antara 3 sampai 20 orang. Pertimbangannya, jika jumlah partisipan melebihi 20 orang,

kurang memungkinkan berlangsungnya suatu interaksi di mana setiap anggota kelompok mampu melihat dan mendengar anggota lainnya. Dan karenanya kurang tepat untuk dikatakan sebagai komunikasi kelompok.

- 3) Maksud atau tujuan yang dikehendaki sebagai elemen ketiga dari definisi di atas, bermakna bahwa maksud atau tujuan tersebut akan memberikan beberapa tipe identitas kelompok. Kalau tujuan kelompok tersebut adalah berbagi informasi, maka komunikasi yang dilakukan dimaksudkan untuk menanamkan pengetahuan (*to impart knowledge*). Sementara kelompok yang memiliki tujuan pemeliharaan diri (*self-maintenance*), biasanya memusatkan perhatiannya pada anggota kelompok atau struktur dari kelompok itu sendiri. Tindak komunikasi yang dihasilkan adalah kepuasan kebutuhan pribadi, kepuasan kebutuhan kolektif/kelompok bahkan kelangsungan hidup dari kelompok itu sendiri. Dan apabila tujuan kelompok adalah upaya pemecahan masalah, maka kelompok tersebut biasanya melibatkan beberapa tipe pembuatan keputusan untuk mengurangi kesulitan-kesulitan yang dihadapi.
- 4) Elemen terakhir adalah kemampuan anggota kelompok untuk menumbuhkan karakteristik personal anggota lainnya secara akurat. Ini mengandung arti bahwa setiap anggota kelompok secara tidak langsung berhubungan dengan satu sama lain dan maksud/tujuan kelompok telah terdefiniskan dengan jelas, di samping itu identifikasi setiap anggota dengan kelompoknya relatif stabil dan permanen.

## 2. Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, "*Phainoai*, yang berarti 'menampak' dan *phainomenon* merujuk pada 'yang menampak', Istilah ini diperkenalkan oleh Johann Heirinch, Istilah fenomenologi apabila dilihat lebih lanjut berasal dari dua kata yakni; *phenomenon* yang berarti realitas yang tampak, dan *logos* yang berarti ilmu". Maka fenomenologi dapat diartikan sebagai "ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak". Lebih lanjut, Kuswarno menyebutkan bahwa "Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep penting dalam kerangka intersubektivitas (pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain)", (Kuswarno, 2009:2).

Fenomenologi menurut Husserl adalah "gabungan antara psikologi dan logika, fenomenologi membangun penjelasan dan analisis psikologi tentang tipe-tipe aktivitas mental subjektif, pengalaman, dan tindakan sadar, Namun, pemikiran Husserl tersebut masih membutuhkan penjelasan yang lebih lanjut khususnya mengenai model kesengajaan". Pada awalnya, Husserl mencoba untuk mengembangkan filsafat radikal atau aliran filsafat yang menggali akar-akar pengetahuan dan pengalaman. Hal ini didorong oleh ketidakpercayaan terhadap aliran positivistik yang dinilai gagal memanfaatkan peluang membuat hidup lebih bermakna karena tidak mampu mempertimbangkan masalah nilai dan makna. Fenomenologi berangkat dari pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang dari suatu objek yang

tampak namun berusaha menggali makna di balik setiap gejala tersebut (Kuswarno, 2009:6-7).

Perilaku aktual manusia haruslah dikaji berdasarkan orientasi subjektif mereka sendiri. Alfred Schutz (1972) melalui karya klasiknya *The Phenomenology of the Sosial World*, tertarik dengan upaya penggabungan sejumlah pandangan fenomenologi dengan sosiologi atas arus pengalaman (*stream of experience*) manusia tentang dunia. Schutz menganggap manusia adalah makhluk sosial (Mulyana& Solatun, 2008: 32). Inti pemikiran Schutz adalah “bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana, tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang, Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit, Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran, Manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses tipikasi, hubungan antara makna pun diorganisasi melalui proses ini, atau biasa disebut stock of knowledge” (Kuswarno, 2009:18).

Menurut kuswarno dalam buku metode penelitian komunikasi mengatakan bahwa fenomenologi dikenal sebagai “aliran filsafat sekaligus metode berpikir, yang mempelajari fenomena manusia (human phenomena) tanpa mempertanyakan penyebab dari fenomena itu, realitas objektifnya, dan penampakkannya, fenomenologi tidak beranjak dari kebenaran fenomena yang tampak itu, adalah objek yang penuh dengan makna transedental, oleh karena

itu, untuk mendapatkan hakikat kebenaran, maka harus menerobos memenuhi fenomena yang tampak itu” (Kuswarno,2009:2).

Pendekatan fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berakar pada filosofi dan psikologi, dan berfokus pada internal dan pengalaman sadar seseorang. Pendekatan fenomenologis untuk mempelajari kepribadian dipusatkan pada pengalaman individual ± pandangannya pribadi terhadap dunia. Pendekatan fenomenologi menggunakan pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang masalah dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu (Kuswarno, 2009:7).

Pandangan Schutz, manusia adalah “makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah kesadaran sosial. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama, sehingga, ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama, melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal” (Kuswarno, 2009:18). Jadi, dalam kehidupan totalitas masyarakat, setiap individu menggunakan simbol-simbol yang telah diwariskan padanya, untuk memberi makna pada tingkah lakunya sendiri (Kuswarno, 2009:18). Dengan kata lain, ia menyebut manusia sebagai “aktor ketika seseorang melihat atau mendengar apa yang dikatakan atau diperbuat aktor, maka dia akan memahami makna dari tindakan tersebut, dalam dunia sosial ini disebut sebagai sebuah realitas interpretif (*interpretive reality*),

dimana, makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial para aktor berupa sebuah kesamaan dan kebersamaan” (Kuswarno, 2009:110). Sehingga, sebuah makna disebut sebagai intersubjektif.

Menurut Kuswarno (2009:18) memahami “metodelogi fenomenologi, akan lebih jelas dengan mengikuti pemikiran dari Alfred Schutz, walaupun pelopor fenomenologi dalam Edmund Husserl, Schutz adalah orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial, Selain itu, melalui Schutz lah pemikiran-pemikiran Husserl yang disarankan abstrak pada masa itu dapat dimengerti, dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz mengembangkan tiga dalil umum” yaitu:

#### 1. Motif pengguna

Mengikuti pemikiran Schutz, para pengguna sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif berorientasi ke masa depan (*in order to motive*) dan motif berorientasi ke masa lalu (*because motive*).

a) *In-order-to-motive (Um-zu-Motiv)*, yaitu “motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang, dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan”.

b) *Because motives (Weil Motiv)*, yaitu “tindakan yang merujuk pada masa lalu, dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya”.

#### 2. Tindakan pengguna

Inti pemikiran Schutz adalah “bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran, dimana, tindakan sosial merupakan tindakan yang

berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang, Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit, dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran, Manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasi melalui proses ini, atau biasa disebut *stock of knowledge*. (Kuswarno, 2009:19).

Menurut Schutz (Kuswarno, 2009:19) tindakan manusia adalah “bagian dari posisinya di masyarakat, sehingga tindakan seseorang itu bisa jadi hanyalah kamufase atau peniruan dari tindakan orang lain yang ada di sekelilingnya, menurut Schutz harus dilihat secara historis oleh karenanya Schutz menyimpulkan bahwa tindakan sosial adalah tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang maupun akan datang”.

### 3. Makna pengguna.

Makna merupakan isi penting yang muncul dari pengalaman kesadaran manusia. Bagi Schutz tugas fenomenologi adalah “menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari dan dari kegiatan dimana pengalaman dan kegiatan itu berasal, dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran” ( Kuswarno, 2009:20).

Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, “mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran, manusia mengkonstruksi makna diluar arus utama pengalaman melalui proses tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasi melalui proses ini atau biasa disebut *stock of knowledge* (Kuswarno, 2009:22).

### 3. *Esports*

*Esport* merupakan suatu cabang olahraga baru yang berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Guo (2017) dalam Akbar (2018:7551) menyatakan bahwa “Pengertian *Esport* merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan penonton”. *Esport* lebih ke arah game profesional, yaitu cara kompetitif bermain game yang sesuai dengan aturan profesional. “*Esport* adalah area kegiatan olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi”.

Selanjutnya, tujuan *Esport* dimainkan adalah “untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam penggunaan teknologi digital dan bermain game komputer sebagai bentuk kompetisi, sehingga permainan *Esport* harus menampilkan objektivitas yang dapat digunakan untuk menilai kinerja para pemain dalam permainan”. (Seo, 2013:1544).

Berdasarkan pendapat dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *Esport* adalah suatu cabang olahraga yang memanfaatkan



teknologi informasi dan komunikasi untuk bermain video game secara kompetitif baik pada tingkat amatir maupun profesional sesuai aturan yang ditetapkan dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemainnya.

## B. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu memberi batasan pengertian seperti berikut:

1. Fenomenologi merupakan salah satu jenis metode penelitian kualitatif yang diaplikasikan untuk mengungkap kesamaan makna yang menjadi esensi dari suatu konsep atau fenomena yang secara sadar dan individual dialami oleh sekelompok individu dalam hidupnya.
2. *Esports* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* atau permainan sebagai bidang kompetitif utama dimana aspek olahraga ini semuanya difasilitasi oleh sistem elektronik.
3. Tim *Mobile Legends* adalah kelompok pemain game bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang mengikuti ajang kompetisi *esport*.
4. *ORBS* adalah salah satu tim *esports* di Indonesia yang didirikan oleh Muhammad Fathur Rahman.

### C. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang di jadikan acuan bagi penulis dalam penulisan penelitian ini adalah:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul	Hasil dan Pembahasan
1	Rachmat Fahri Priyanto (2019)	Pemanfaatan <i>Game Esports</i> Sebagai Media Interaksi Simbolik (Studi Fenomenologi Pemanfaatan <i>Game Mobile Legends Esports</i> Tim Cosa Nostra Sebagai Media Interaksi Simbolik di Jakarta)	Para atlet <i>esports</i> sebelum masuk ke dalam mempunyai ketertarikan untuk menjadi atlet <i>esports</i> mulai dari yang masih berkuliah hingga yang memutuskan untuk berhenti bekerja demi menjadi atlet <i>esports</i> dengan cara pembentukan diri dari mindset setiap para atlet.
2	Pitaloka (2013)	Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)	Alasan bermain game online oleh pelajar diantaranya adalah sebagai sarana hiburan, menjawab rasa ingin tahu terhadap produk teknologi, pengisi waktu luang, sebagai media untuk menambah pertemanan dan komunitas baru. Strategi pelajar dalam mendapatkan uang untuk bermain game online diantaranya adalah dengan menyisihkan uang jajan sekolah, mencari pendapatan sampingan melalui usaha, serta meminta uang yang digunakan khusus untuk bermain game online kepada orangtua. Strategi pelajar dalam membagi waktu antara kewajiban sekolah dan bermain game online diantaranya adalah dengan memanfaatkan waktu pulang sekolah, dan memanfaatkan waktu liburan

			diakhir pekan. Dampak sosial dari bermain game online terdiri dari dampak positif dan negatif.
3	Rahma (2018)	Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	Perilaku bermain <i>game online</i> lebih dari 5 jam perhari tetap dapat menunjukkan interaksi terhadap masyarakat luar.

Berdasarkan Tabel diatas, terlihat adanya persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan.

1. Pada penelitian terdahulu atas nama Rachmat Fahri Priyanto (2019). Persamaan dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan fenomenologi. Sedangkan perbedaannya adalah pada objek penelitian. Objek penelitian terdahulu adalah tim *Cosa Nostra* sedangkan objek penelitian peneliti adalah tim *Mobile Legends ORBS*.
2. Pada penelitian terdahulu atas nama Pitaloka (2013). Persamaan dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan fenomenologi. Sedangkan perbedaannya adalah objek penelitian. Objek penelitian terdahulu adalah Pelajar dengan mengambil lokasi penelitian di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen sedangkan objek penelitian peneliti adalah tim *Mobile Legends ORBS*.
3. Pada penelitian terdahulu atas nama Rahma 2018. Persamaan dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang game online. Sedangkan perbedaannya adalah objek penelitian berbeda. Objek penelitian terdahulu adalah remaja sedangkan peneliti adalah tim *Mobile Legends ORBS*.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode “penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang mencari pemahaman mendalam, serta berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu, penelitian fenomenologi merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang sedang diteliti”. Sehingga, studi dengan pendekatan fenomenologi berupaya untuk menjelaskan makna pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala.

Pendekatan fenomenologi menurut Schutz digunakan untuk mengkaji cara-cara anggota masyarakat menyusun dan membentuk ulang alam kehidupan sehari-hari (Denzin, 2009:336). Menurut Cribbe (1986) dalam Creswell (2014: 453), fenomenologi adalah “suatu pendekatan dalam sosiologi yang mengidentifikasi masalah dari dunia pengalaman inderawi yang bermakna kepada dunia yang penuh dengan objek-objek yang bermakna, suatu hal yang semula terjadi dalam kesadaran individual secara terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi-interaksi antara kesadaran-kesadaran”.

Dalam penelitian ini, penulis memberikan gambaran seobjektif mungkin tentang fenomenologi *Esports* pada *Tim Mobile Legends ORBS*.

## B. Subjek dan Objek Penelitian

### 1) Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subyek penelitian adalah informan. Sugiyono (2010:176) mengatakan bahwa “informan dalam penelitian kualitatif bersifat sementara, dalam proses penentuan sampel tidak ditentukan sebelumnya, sehingga penentuan sampel dalam penelitian ini akan dilakukan saat peneliti memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung, peneliti akan memilih orang tertentu terlebih dahulu yang dipertimbangkan dapat memberikan data-data yang diperlukan, selanjutnya berdasarkan data atau informasi yang diperoleh dari sampel, peneliti menentukan sampel lain yang dipertimbangkan untuk memberikan data yang lebih lengkap”. Oleh karena itu peneliti akan menentukan terlebih dahulu siapa-siapa yang kemungkinan akan digunakan sebagai informan sebagai langkah awal penelitian. Peneliti menentukan subyek penelitian dengan cara *purposive*. *Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Siregar, 2012 : 184).

Informan dalam penelitian ini berjumlah 5 (lima) orang, dengan kriteria informan sebagai berikut:

1. Tergabung dalam tim *Mobile Legends ORBS* minimal 1 tahun.
2. Sudah pernah mengikuti kompetisi.

Informan dalam penelitian ini yaitu:

1. M. Fathur Rahman
2. Tivan Mahesa
3. Andry Faisal

4. Robi Kharisma Anmaris

5. Rinaldy Aryo Wicaksono,

Tetapi dengan tidak menutup kemungkinan untuk menambah jumlah informan dari siapapun yang berkompeten dibidang ini demi untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang dibahas.

## **2) Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah segala sesuatu permasalahan yang hendak diteliti (Alwasilah, 2002 : 115). Objek penelitian ialah hal yang dikaji atau aspek-aspek yang menjadi fakta penelitian, yaitu mengenai fenomenologi *Esports* pada tim *Mobile Legends* ORBS.

## **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Menurut Usman (2009 : 41), penetapan lokasi penelitian dimaksudkan untuk membatasi daerah yang diteliti. Penelitian dilaksanakan pada tim ORBS yang berlokasi di Dumai.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut ini.

**Tabel 3.1: Jadwal Waktu Kegiatan Penelitian.**

No	Keterangan	Bulan dan Minggu Tahun 2020-2021															
		November				Jan-Mei				Jun-Okt				Nov-Des			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan dan Penyusunan UP	x	x	x	x	X	x										
2	Seminar UP							x									
3	Revisi UP							x									
4	Penelitian Lapangan								x	x	x						
5	Pengolahan Data dan Analisis Data											X	x				
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi													x	x		
7	Ujian Skripsi														x		
8	Revisi dan Pengesahan Skripsi														x		
9	Penggandaan serta Penyerahan Skripsi															x	

### D. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Data Primer

Menurut Iskandar (2008 : 252) data primer adalah “data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara kepada responden, data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan responden tentang fenomenologi esports pada tim *Mobile Legends* ORBS”.

#### 2. Data Sekunder

Menurut Iskandar (2008 : 253), data sekunder adalah “data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersipat studi

dokumentasi berupa penelaahnya terhadap dokumen pribadi, resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan (tulisan dan lainnya yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian)”. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari literatur buku-buku dan data yang dikumpulkan dari sejumlah data yang tersedia secara tertulis.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara, menurut Riduwan (2009:29) wawancara yaitu “suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya, dalam penelitian ini peneliti melakukan interaksi semacam wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak menggunakan daftar pertanyaan atau daftar isian secara terperinci tetapi hanya garis besarnya saja sebagai penuntun selama proses wawancara dan mengembangkan pertanyaan yang berkaitan dengan hal yang diteliti, tetapi bersifat fleksibel sesuai dengan perkembangan dan situasi dalam wawancara, alasan menggunakan wawancara karena informan dalam penelitian ini tergolong sedikit dan mampu diwawancarai satu persatu”.
2. Observasi, menurut Usman (2009:52) teknik observasi adalah “pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti, observasi ini penulis gunakan untuk melihat kondisi riil mengenai fenomenologi *esports* pada tim *Mobile Legends ORBS*”.



3. Studi Dokumentasi, menurut Riduwan (2009:31) studi dokumentasi adalah “ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan dan data yang relevan penelitian, dokumentasi dilakukan untuk mengambil beberapa foto yang didapatkan pada saat penelitian”.

#### **F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan di dalam penelitian bertujuan agar hasil suatu penelitian dapat dipertanggung jawabkan dari segala segi. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi.

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Yaitu dari luar data yang diperoleh untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data yang didapat.

Menurut Sugiyono (2010 : 274) triangulasi dibagi menjadi tiga, antara lain sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber, menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
2. Triangulasi teknik, menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
3. Triangulasi waktu, menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara disesuaikan dengan kondisi narasumber.

Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber (Moleong, 2005:330). Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber, dengan arti peneliti membandingkan informasi yang diperoleh dari satu sumber dengan sumber lain yang dihubungkan dengan teori-teori dari data sekunder. Hal ini dilakukan untuk mengetahui fenomenologi *Esports* pada *Mobile Legends* ORBS.

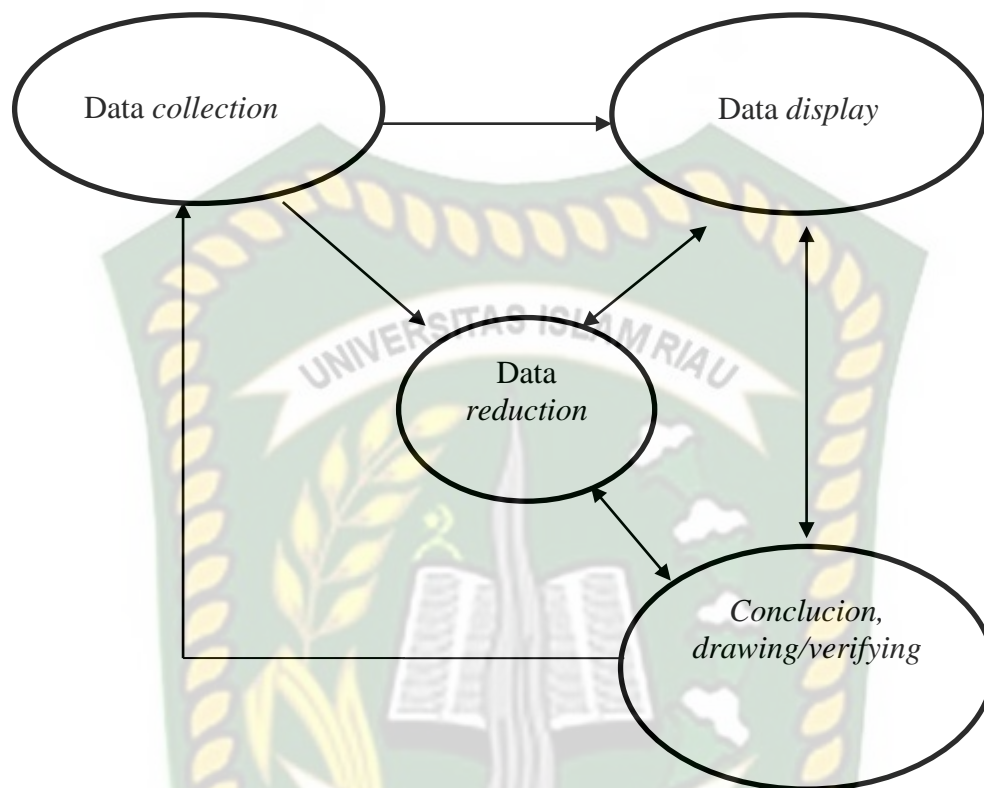
#### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Seiddel, prosesnya sebagai berikut:

1. Mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberikan kode agar sumber dayanya tetap dapat ditelusuri.
2. Mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasikan, mensistensikan, membuat ikhtiar dan membuat indeksinya.
3. Berfikir dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan, dan membuat temuan-temuan umum (dalam Moleong, 2005 : 248).

Untuk menganalisa data-data yang diperoleh, baik itu berupa dokumen maupun wawancara, peneliti menggunakan teknik analisa data kualitatif model interaktif dari Miles dan Huberman terdiri; (a) reduksi data (b) penyajian data dan (c) penarikan kesimpulan/verifikasi, dimana prosesnya berlangsung secara sirkuler selama penelitian berlangsung.

**Gambar 3.1 Komponen Dalam Analisis Data (*flow model*)**



Sumber: Miles dan Hubermann (Sugiyono, 2010 : 247)

Sugiyono (2010 : 247-252) menjelaskan mengenai gambar Komponen Dalam Analisis Data data tersebut diatas sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data (*data collection*). Pengumpulan data adalah “mencari data, mengumpulkan data yang diperlukan terhadap berbagai jenis dan bentuk data yang ada di lapangan kemudian data tersebut dicatat”.
2. *Data reduction*. Hasil pengumpulan data tersebut tentu saja perlu direduksi (*data reduction*). “Istilah reduksi data dalam penelitian kualitatif dapat disejajarkan maknanya dengan istilah pengolahan data (mulai dari editing, koding hingga tabulasi data) dalam penelitian

kualitatif, ia mencakup kegiatan mengikhtiarkan hasil pengumpulan data selengkap mungkin dan memilah-milahnya kedalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu atau tema tertentu”.

3. *Data display*. Seperangkat hasil reduksi data juga perlu diorganisasikan kedalam suatu bentuk tertentu (*data display*) sehingga terlihat sosoknya secara lebih utuh. Itu mirip semacam pembuatan tabel berbentuk sketsa, sinopsis, matriks atau bentuk-bentuk lain.
4. *Conclution, drawing and verification* merupakan “tahap penarikan kesimpulan, penarikan kesimpulan adalah suatu tinjauan ulang pada catatan dari lapangan atau kesimpulan ditinjau sebagai makna yang muncul dari data yang harus diuji kebenarannya dan kecocokannya yaitu merupakan validitasnya”.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Tim *Mobile Legends* ORBS

Tahun 2019 terbentuklah *esports* baru yang bernama ORBS Team didirikan oleh M. Fathur Rahman. Walaupun tergolong sebagai tim yang masih baru, ORBS sudah beberapa kali mengikuti turnamen.

M. Fathur Rahman sebagai Ketua tim ORBS yang bertanggung jawab untuk menjalankan squad *ORBS* mulai pertandingan hingga selesai pertandingan, dan bertugas sebagai Sidelaner seperti Fighter yang mengatur tempo pertempuran saat bertanding dan menjadi inisiator dalam tim.

Tivan Mahesa sebagai anggota tim ORBS, bertugas sebagai Mage/Support. Yang mensupport tim di dalam pertandingan harus mengawal *Core* agar tidak dibunuh oleh lawan sampai kemenangan di dapatkan oleh tim ORBS.

Andry Faisal sebagai anggota tim ORBS, bertugas sebagai Tanker. Yang membawa tim di dalam suatu pertandingan harus mengawal dan mengatur tempo penyerangan (*set up war*) dari awal pertandingan dimulai hingga kemenangan di dapatkan oleh tim ORBS.

Robi Kharisma Anmaris sebagai anggota tim ORBS, bertugas sebagai Marksman/Fighter. Yang menjaga line bawah dari serangan musuh hingga kemenangan di dapatkan oleh tim ORBS.

Rinaldy Aryo Wicaksono sebagai anggota tim ORBS, bertugas sebagai Core/Hyper. Yang menjadi penyerang utama dalam pertandingan untuk mencapai kemenangan tim ORBS.

## B. Hasil penelitian

### 1. Profil Informan

Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara mendalam, dengan beberapa informan yang telah dipilih sebelumnya. Hasil wawancara selanjutnya disusun dan analisis sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Jumlah informan yang peneliti wawancara berjumlah lima orang. Satu orang sebagai ketua tim *Mobile Legends* ORBS sebagai sumber utama dan empat informan lainnya merupakan anggota tim *Mobile Legends* ORBS, sehingga masalah ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang masing-masing informan. Adapun informan dalam penelitian dapat dilihat melalui Tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1 Informan Penelitian**

Kode/Inisial	Nama Informan	Jenis Kelamin	Jabatan
A1	M. Fathur Rahman	Laki-laki	Ketua Tim ORBS
A2	Tivan Mahesa	Laki-laki	Anggota Tim ORBS
A3	Andry Faisal	Laki-laki	Anggota Tim ORBS
A4	Robi Kharisma A	Laki-laki	Anggota Tim ORBS
A5	Rinaldy Aryo W	Laki-laki	Anggota Tim ORBS

Sumber: Olahan Penelitian, 2021.

## 2. Fenomenologi Esports Pada Tim *Mobile Legends* ORBS.

E-sport atau *electronic sport* merupakan cabang olahraga baru yang sudah di resmikan oleh pemerintah pada tahun 2017. E-sport itu sendiri sudah berkembang di masyarakat dan diminati berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Keuntungan yang didapat dari esports, menjadi fenomena yang saat ini mulai diperhatikan oleh banyak orang. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya kompetisi-kompetisi game online yang diadakan di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A1 selaku ketua tim *Mobile Legends* ORBS mengenai apa fenomena yang ada dalam esports, diperoleh keterangan bahwa:

“Fenomena esports sangat berkembang pada saat ini. Hal ini bisa dilihat dari adanya kompetisi-kompetisi esports yang diadakan di Indonesia, perusahaan – perusahaan yang ada di Indonesia yang mulai berinvestasi di esports, dan Artis – Artis sekaligus Influencer yang mulai terjun ke dunia esports, hal itu menurut aku bisa dijadikan contoh kenapa esports bisa menjadi fenomena seperti saat ini. Pertandingan seperti Piala Presiden Esports 2021 yang akan digelar pada awal Oktober mendatang dan e-sport juga resmi dipertandingkan dalam cabang olahraga (cabor) ekshibisi di Pekan Olahraga Nasional (PON) XX Papua 2021. Tentunya ini menjadi sejarah baru dalam perkembangan e-sport di Indonesia” (Hasil Wawancara, tanggal 7 April 2021).

Informan A2 juga menyatakan hal sama mengenai apa fenomena yang ada dalam esports:

“Saat ini banyak orang-orang yang tertarik dengan esports, salah satu fenomena yang bisa kita lihat adalah jumlah penonton yang semakin lama berjalan semakin bertambah, pada final MPL Season 6 kemarin aja antara RRQ vs AE total viewers mencapai 2jt viewers, disitu bisa kita katakana bahwa ramai masyarakat di Indonesia tertarik dengan pertandingan esports.” (Hasil Wawancara, tanggal 5 April 2021).

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa, E-sport tercatat sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dalam Ekshibisi PON XX Papua 2021. Ekshibisi PON XX Papua 2021 menjadi semacam wabah penyaringan atlet-atlet potensial yang nantinya mewakili Indonesia dalam turnamen atau kompetisi Internasional, seperti SEA Games, Asian Games, dan lainnya dan esports mampu menjadi pekerjaan yang menjanjikan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A3 selaku anggota tim *Mobile Legends ORBS* mengenai mengenai apa fenomena yang ada dalam esports, diperoleh keterangan bahwa:

“Saat ini game sudah beralih fungsi, tak hanya sebagai hiburan, tapi juga menjadi pilihan karier atau profesi. Artinya, menjadi gamer profesional, bekerja dengan bermain game. Keberadaan kompetisi-kompetisi game berskala nasional dan internasional dengan hadiah berupa uang tunai dengan jumlah yang besar, tentu udah menjadi hal yang tak asing lagi saat ini.” (Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A4 selaku anggota tim *Mobile Legends ORBS* mengenai mengenai apa fenomena yang ada dalam esports, diperoleh keterangan bahwa:

“Liga permainan di Indonesia dan Asia saat ini sudah termasuk liga prabayar, ya bisa dibilang *Franchise league*. Di *Mobile Legends* tim-tim esports yang mau masuk ke liga tersebut mereka harus membayar slot sebesar Rp 15 Miliar, hal itu bisa dijadikan fenomena esports saat ini. Bayangkan untuk masuk ke liga professional atau yang bisa dibilang pertandingan resmi di Indonesia harus bayar slot sebesar itu.” (Hasil wawancara tanggal 6 April 2021).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A5 selaku anggota tim *Mobile Legends ORBS* mengenai mengenai apa fenomena yang ada dalam esports, diperoleh keterangan bahwa:



“Sekarang ini fenomena esports terus berkembang dan memancing perhatian dari berbagai kalangan, dengan pertandingan-pertandingan yang ada, terus juga jumlah hadiah yang disediakan oleh penyelenggara yang cukup besar tentu membuat orang-orang tertarik untuk ikut berkompetisi. Contohnya aja hadiah dari liga professional Mobile Legends itu sebesar 300.000 USD atau setara dengan Rp 4,5 Miliar. Belum lagi dari Mobile Legends World Championship 1 dan 2 kemarin sebesar 250.000 USD atau setara dengan Rp 3,6 Miliar, dan untuk Mobile Legends World Championship 3 yang akan datang dikabarkan jumlah hadiahnya ditambahkan menjadi 800.000 USD atau sebesar Rp 11,4 Miliar” (Hasil wawancara tanggal 6April 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi menurut Schutz digunakan untuk mengkaji cara-cara anggota masyarakat menyusun dan membentuk ulang alam kehidupan sehari-hari (Denzin, 2009:336). Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz mengembangkan tiga dalil umum yaitu:

**a. Motif Tim *Mobile Legends* ORBS Terhadap Permainan *Esports*.**

Dari penelitian yang penulis lakukan, penulis menemukan berbagai macam motif Tim *Mobile Legends* ORBS Terhadap Permainan *Esports*. Motif adalah dorongan yang menggerakkan seseorang bertingkah laku dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh manusia. Motif juga dapat dikatakan gaya penggerak dari dalam diri subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan (Sudirman, 2003: 73)

Penulis akan menjabarkan hasil penelitian terkait motif ini berdasarkan teori tentang motif Alfred Schutz. Menurut Schutz, tindakan keseluruhan seseorang dibagi menjadi dua fase yaitu, *because motive* yang merujuk pada masa lalu yang melatarbelakangi seseorang mengambil tindakan, dan *in-order-*

*tomotive*, yang merujuk pada masa yang akan datang yang berupa tujuan atau harapan.

a) Motif masa lalu

Tim *Mobile Legends ORBS* memiliki motif di masa lalunya yang sangat berpengaruh terhadap permainan *esports* di dalam kehidupan sehari-harinya. Motif masa lalu memiliki artian bahwa tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu yang mendorongnya melakukan apa yang ia lakukan sekarang.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A1 selaku ketua tim *Mobile Legends ORBS* mengenai latar belakang apa yang membawa anda masuk ke dalam dunia *esports*, diperoleh keterangan bahwa:

“Awalnya berawal dari hobi yang suka bermain game di tambah lagi aku suka nonton orang main di youtube sepertinya menyenangkan untuk menjadi seorang pro player, akhirnya aku memutuskan untuk membentuk tim ORBS. Aku meminjam uang papa sebagai modal untuk membangun tim aku sendiri, dimana pada awalnya papa aku kurang setuju dengan niat aku, terus aku coba untuk yakinkan papa dengan menjelaskan bagaimana prospek perkembangan *esports* kedepannya, lalu akhirnya papa setuju dan terbentuklah ORBS” (Hasil Wawancara, tanggal 7 April 2021).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa A1 masuk ke dalam dunia *esports* karena hobi ditambah sering melihat youtube, sehingga memutuskan ia membentuk tim ORBS. ORBS di bentuk pada tahun 2019 lalu dengan modal dari orang tuanya.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A2 selaku anggota tim ORBS mengenai latar belakang apa yang membawa anda

masuk ke dalam dunia *esports* dan menjadi tim ORBS diperoleh keterangan bahwa:

“Ketika menyaksikan pertandingan final pertandingan Mobile Legends Professional League (MPL) 2018 di nimo, aku mulai tertarik untuk menjadi pro player di salah satu tim e-sports di Indonesia. Mencari informasi mulai dari alamat game house hingga bertanya masalah bagaimana cara untuk mendaftar sebagai pro player. Pas pula waktu itu Fathur baru ngebentuk ORBS dan ngajak aku buat join, akhirnya aku memutuskan untuk bergabung dengan tim ORBS dan mulai fokus untuk meningkatkan kemampuan makro-mikro game Mobile Legends setiap hari” (Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Menurut A2 yang membawa masuk kedalam dunia *esports* ketika sedang menyaksikan pertandingan Mobile Legends Professional League (MPL) dan tertarik untuk masuk ke dunia *esports*, sehingga ia bergabung dengan tim ORBS dan meningkatkan kemampuan makro-mikro game Mobile Legends setiap hari.

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A3 selaku anggota tim *Mobile Legends ORBS* mengenai latar belakang apa apa yang membawa anda masuk ke dalam dunia *esports*, diperoleh keterangan bahwa:

“Dari SD aku udah senang main game online, apalagi pas kuliah nih sebagai mahasiswa kalau banyak tugas, stress pelariannya adalah bermain game. Teman SMA aku ada yang nyaranin aku coba untuk mengikuti seleksi di tim *esports* karena sangat di sayangkan dengan kemampuan yang aku punya. Kebetulan aku juga sering main dengan Fathur terus aku izin ke dia buat join ORBS, Fathur setuju yaudah sejak itu aku jadi bagian dari tim ORBS” (Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Berdasarkan wawancara di atas, diketahui bahwa menurut A3 yang membawa ia masuk ke dalam dunia *esports* berdasarkan saran dari

temannya, sangat disayangkan kalau A3 yang memiliki kemampuan untuk bermain tidak mau berkompetitif secara langsung dalam game, sehingga A3 menjadi bagian dari tim ORBS.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A4 selaku anggota tim ORBS mengenai latar belakang apa yang membawa anda masuk ke dalam dunia esports, sehingga menjadi bagian dari tim ORBS diperoleh keterangan bahwa:

“Aku dulu sering main DOTA2 diwarnet, terus pas ML rilis teman-teman aku rata-rata pada pindah aliran dari PC ke MOBA. Jadi ikut-ikutan terus aku ngerasa sepertinya kalau aku masuk ke suatu tim itu bisa menjadi sesuatu yang menguntungkan buat aku karna aku juga senang main game. Terus ada teman aku namanya Rafi dia kenal sama Tivan, kami main bareng terus si Tivan nawarin aku buat join ke ORBS, disitu aku ngerasa kayaknya aku udah dikasih jalan untuk mencapai keinginan aku dan aku setuju buat gabung ke ORBS” (Hasil wawancara 6 April 2021).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A4 selaku anggota tim ORBS mengenai latar belakang apa yang membawa anda masuk ke dalam dunia esports, sehingga menjadi bagian dari ORBS diperoleh keterangan bahwa:

“Pertama kali ada niatan aku buat gabung ke tim itu pas Fathur nawarin aku gabung ke ORBS yang baru dia buat. Kebetulan waktu itu sebelumnya aku udah sering main sama tim GETROV dan tim itu juga nawarin aku buat gabung, tapi aku ngerasa GETROV kurang solid. Pas Fathur ngasih tau aku siapa-siapa aja anggota ORBS, eh rupanya isinya teman-teman SMA aku yaudah aku setuju buat gabung ke ORBS karena aku lebih senang main bareng mereka dan bisa berkembang mengikuti perkembangan *esports* di Indonesia bersama mereka juga. Karena kami memiliki satu misi yang sama yaitu *go to the top* bareng-bareng” (Hasil wawancara 6 April 2021).

Berdasarkan wawancara di atas, diketahui bahwa menurut A4 pertama kali memasuki dunia esports ketika ditawarkan bergabung ke ORBS oleh A1, ngerasa kalau ORBS bisa berkembang untuk kedepannya bareng teman-teman satu sekolahan dan memiliki misi yang sama.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A5 selaku anggota tim ORBS mengenai latar belakang apa yang membawa anda masuk ke dalam dunia esports, sehingga menjadi bagian dari ORBS diperoleh keterangan bahwa:

“Awalnya aku cuma iseng buat gabung ke tim, tapi aku udah hobi banget main game online sejak SMP. Karena aku kenal sama Fathur, Tivan, Andry, Robi yaudah aku izin sama mereka buat gabung ke ORBS. Motif sebenarnya itu adalah aku dari awal udah ikut nonton banyak tim-tim yang bertanding di pertandingan resmi lewat web, aku punya keinginan suatu saat aku mau ikut serta dalam pertandingan itu, aku juga mau duduk dibangku pemain pas tanding, aku juga ingin ngerasain gimana adrenalin pertandingan saat menang. Terakhir aku ngerasa ORBS adalah tim yang solid, kami semua sama-sama memiliki visi dan misi yang sama untuk dicapai” (Hasil wawancara 6 April 2021).

b) Motif masa akan datang

Motif masa akan datang yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A1 selaku ketua tim ORBS mengenai tujuan atau harapan kedepan memilih *esports*, diperoleh keterangan bahwa:

“Aku mau buktikan ke masyarakat terlebih kepada orangtua aku, kalau bermain game itu tidaklah sia-sia, sejauh ini aku udah bisa mendapatkan benefit dari turnamen-turnamen yang pernah kami

ikutin, dan itu semua cukup buat kehidupan aku. Secara tidak langsung aku telah sampaikan kepada orangtua aku bahwa aku bisa menghasilkan sesuatu dari hobi yang aku punya. Pada awalnya orangtua aku itu tidak setuju dan sering marahin aku karena aku kerjanya main game terus” (Hasil Wawancara, tanggal 7 April 2021).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa A1 ingin membuktikan kepada masyarakat dan orangtuanya yang awalnya beranggapan bahwa main game itu hanya buang-buang waktu dan tidak bisa menghasilkan apa-apa, A1 ingin membuktikan kalau anggapan orangtuanya itu salah, karena baginya *esports* bisa dijadikan lapangan pekerjaan untuknya.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A2 selaku anggota tim ORBS, diperoleh keterangan bahwa:

“Aku sadar akan kemampuan didiri aku, aku ngerasa aku tidak cocok untuk berkerja dikantoran atau diperusahaan gitu, aku suka bermain game dan mencoba untuk menghasilkan sesuatu dari apa yang aku suka tersebut. Gabung di tim aku mendapatkan benefit yang cukup, aku digaji, ketika mengikuti suatu turnamen aku tidak mengeluarkan biaya apapun karena semuanya ditanggung oleh sponsor yang mensupport tim kami, hasil dari kemenangan tim dibagi rata, pokoknya gak ada alasan yang membuat kami berpikir kalo ini semua tidak menguntungkan” (Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Di zaman yang serba cepat seperti sekarang ini, uang bisa di dapatkan dari banyak cara, yang halal tentunya. Cara mendapatkannya dengan cara bekerja pada umumnya, atau dengan memanfaatkan teknologi yang memang saat ini sedang berkembang dengan pesat. Pemanfaatan teknologi saat ini yang dapat menghasilkan uang misalnya dengan bermain game online dengan bergabung ke tim *esports*. *Esports* bukan sekedar sebuah

hiburan melainkan bisa menjadi bidang pekerjaan yang menghasilkan bagi atletnya.

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A3 selaku anggota tim ORBS, diperoleh keterangan bahwa:

“Aku bisa menghasilkan uang dengan bermain game, aku bisa mendapatkan keuntungan dari apa yang aku sukai, apalagi untuk mahasiswa seperti aku yang sangat membutuhkan penghasilan tambahan. Pertama kali aku bergabung di ORBS waktu itu Fathur cerita mau membuat tim sendiri, lalu dia ngajak aku untuk gabung ke tim dia untuk ikut turnamen-turnamen yang ada” (Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A4 selaku anggota tim ORBS, diperoleh keterangan bahwa:

“Di Indonesia perkembangan *esports* lagi pesat-pesatnya, uang yang didapatin bukan hanya berasal dari kamu menjadi pemain aja, kamu juga bisa menjadi manager di tim, atau Brand Ambassador dari *esports* tersebut. Banyak orang bilang kalau main game itu hanya buang-buang waktu, disini aku mencoba untuk membuat penghasilan dari waktu yang telah aku buang, *Time is money broo*” (Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A5 selaku anggota tim ORBS, diperoleh keterangan bahwa:

“Semuanya menyenangkan bagi aku, semua yang udah aku dapatin selama aku bergabung di tim ini aku ngerasa akan lebih bersungguh-sungguh lagi kedepannya, aku harus lebih giat berlatih lagi dan mengoptimalkan kemampuanku, Jujur menurut aku gak mudah untuk mempertahankan ini semua, ajang kompetitif ini sangatlah sulit dan ketat, setiap pertandingan yang diikuti pasti bakal ketemu lawan yang kuat-kuat, tapi kalau itu semua bisa dipertahankan dan dilalui dengan pastinya bakal mendapatkan sesuatu yang setimpal dengan apa yang dibuat, Selain itu juga penghasilan yang didapatin bukan hanya dari gaji bulanan, aku aja dapat penghasilan tambahan dengan menjadi streamers, tinggal live terus main nah ntar tiap bulan bakal ada penghasilan yang bakal aku dapatin dari situ, selain itu juga setau aku ada beberapa *proplayer* yang sambil jadi *content*

*creator* di youtube, ibaratnya dengan bergabung ke tim *esports* itu hanya sebagai batu loncatan aja untuk menjadi yang lebih lagi” (Hasil wawancara 6 April 2021).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kelima informan, mereka menganggap *esports* sebagai profesi mereka dan mereka tidak berminat untuk bekerja di kantor atau melamar pekerjaan diperusahaan. Sebagian dari mereka tidak tertarik melanjutkan kuliah ke perguruan tinggi setelah tamat SMA karena hanya mau berkarir di *esports* dan yang sudah menamatkan bangku kuliah tidak berminat atau tertarik untuk mencari pekerjaan lain.

**b. Tindakan tim *Mobile Legends ORBS* Terhadap Permainan *Esports*.**

Peneliti kemudian mewawancarai informan dengan menanyakan apa yang mereka lakukan ketika menjadi atlet *esports*. Wawancara ini menjawab tindakan apa saja yang dilakukan oleh para informan saat menjadi atlet *esports*. Tindakan adalah mekanisme dari suatu pengamatan yang muncul dari persepsi sehingga ada respon untuk menunjukkan suatu tindakan atau bisa saja dikatakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A1 selaku ketua tim ORBS, diperoleh keterangan bahwa:

“Pas ORBS udah kebentuk aku langsung arahin yang lainnya harus ngapain aja, setiap hari kami latihan bermain 10-12 Jam perhari, di waktu itu kami bermain *ranked* dan *scrim* ngelawan tim-tim lainnya bareng-bareng” (Hasil Wawancara, tanggal 7 April 2021).



Dalam sebuah turnamen esports tentu saja ada hadiah yang menyertainya. Untuk itu mengikuti turnamen esports merupakan salah satu cara menghasilkan uang. Namun tentu saja syaratnya harus menang dalam turnamen tersebut. Jika turnamen tersebut sudah kelas Internasional hadiah atau uang yang akan didapat untuk pemenang bisa puluhan juta sampai ratusan juta. Sehingga seorang atlet *esports* perlu latihan mengasah skill untuk memenangkan sebuah turnamen.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A2 selaku anggota tim ORBS, diperoleh keterangan bahwa:

“Tentu latihan secara rutin, kalau aku sih terus meningkatkan skill, berusaha semaksimal mungkin pas latihan ngelawan tim-tim yang ada supaya bias menang ketika turnamen“(Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Perkembangan olahraga elektronik atau *esports* begitu pesat mengikuti tren. Potensi besar yang secara profesional menjadi alasan utama kompetisi ini menggiurkan bagi generasi milenial. Meskipun masih terjadi perdebatan sebagai bagian dari olahraga, tapi faktanya esports sudah dipertandingkan di sea game Filipina tahun 2019 lalu, dan secara eksebisi di Pon 2020. Bahkan secara resmi, pengurus besar esports Indonesia (ESI) telah terbentuk dan siap bergabung dengan komite olahraga nasional Indonesia (KONI).

Esports memiliki efek positif jika disalurkan kearah yang benar. Kegiatan ini masuk dalam olahraga karena memiliki nilai sportivitas dan profesionalitas,

esports membutuhkan konsentrasi, daya tahan, dan stamina. Hal itu yang menjadikan esports masuk dalam aspek keolahragaan.

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A3 dan A4 selaku anggota tim ORBS, diperoleh keterangan bahwa:

“Terus latihan, mengasah skill makro dan mikro bermain dan mengikuti turnamen. Latihan lebih diutamakan, disitu kami semua bisa membangun *chemistry* dan belajar mengenai teknik bermain yang baru dari tim-tim yang kami lawan saat *scrim*” (Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A5 selaku anggota tim ORBS, diperoleh keterangan bahwa:

“Kalau aku di sini udah cukup banyak berkenalan dengan para pro player dari tim-tim lainnya, aku saling bertukar pikiran dengan mereka dan juga mengembangkan kemampuan bermain aku dengan cara latihan bareng tim aku. Hasil dari latihan aku dan anak ORBS lainnya cukup banyak hal-hal baru yang bisa kami pelajari, dimana kami lebih saling kompak dan juga kami bisa belajar mengenai teknik bermain dan formasi bermain atau *draft*” (Hasil wawancara 6 April 2021).

Setelah peneliti mengetahui jawaban dari informan, ternyata para informan menjawab tindakan yang hampir sama pada jawabannya. Karena disini sudah jelas bahwa esports sebagai olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan oleh profesional yang mengkhususkan penggunaannya untuk mengikuti jadwal latihan dan mengikuti turnamen.

Para atlet *esports* sendiri ketika masuk ke dalam dunia esports sangat bersemangat dan bisa berkenalan dengan para pro player, saling bertukar pikiran, dan juga mengembangkan kemampuan bermain dalam satu platform game yang sama yaitu Mobile Legends Bang Bang. Para atlet mengatakan jika pendapatan yang besar dan mendapat fasilitas istimewa yang tidak di dapatkan

sebelum masuk ke dalam dunia esports itu sendiri. Informan mengatakan jika waktu yang di gunakan sangat fleksibel cenderung santai, karena tidak terikat oleh waktu walau sudah terdapat jadwal yang di atur oleh pihak management tim *ORBS*. Para atlet esports pun menyambut baik dengan hadirnya esports masuk ke dalam Indonesia dan mendapat pengakuan dari pemerintah.

**c. Pemaknaan Tim *Mobile Legends ORBS* Terhadap Permainan *Esports*.**

Makna adalah sebuah produk dari interaksi sosial sebab makna tidak objektif, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan Bahasa. Makna juga bersifat subjektif dan cair. Dalam hal ini, peneliti menggali bagaimana informan memaknai esports.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A1 selaku ketua tim *ORBS* mengenai pemaknaan dalam memilih esports sebagai profesional karir, diperoleh keterangan bahwa:

“Makna esports bagi saya adalah sebagai wadah buat aku dan teman-teman aku lainnya, dimana kami bisa menunjukkan kepada oranglain bahwa aku dan teman-teman aku itu kuat, kami bermain karena kami memiliki tujuan yang sama, kami bukannya bermain untuk hal yang sia-sia. Sekaligus juga kami mau membantu berkembangnya *esports* di Indonesia” (Hasil Wawancara, tanggal 7 April 2021).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A2 selaku anggota tim *ORBS* mengenai pemaknaan dalam memilih esports sebagai profesional karir, diperoleh keterangan bahwa:

“Esport atau *electronic sport* merupakan cabang olahraga baru, yang bukan sekedar tempat menyalurkan hobi, tapi juga dapat dijadikan profesi“(Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Informan A3 selaku anggota tim ORBS mengatakan hal sama mengenai pemaknaan dalam memilih esports sebagai profesional karir, diperoleh keterangan bahwa:

“Esport itu kalau kalian tau bagaimana esports itu kalian pasti bakal tertarik untuk memasukinya. Bisa dibilang kalau kalian bisa esports bisa menjadi penghasilan yang menguntungkan buat kalian. Disitu aku sangat tertarik dan suka bermain, tapi itu semua tidak bisa dengan mudah untuk didapati, aku harus berusaha lebih baik lagi dan harus bisa berkembang lebih hebat lagi dalam bermain” (Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A4 selaku anggota tim ORBS mengenai pemaknaan dalam memilih esports sebagai profesional karir, diperoleh keterangan bahwa:., diperoleh keterangan bahwa:

“Esport mempunyai daya tarik yang kuat, karena penghasilan yang di dapat dari esports lumayan besar. Aku bisa dibilang anak yang berasal dari keluarga yang serba kekurangan, saat ini aku berusaha untuk membantu orangtua aku agar mereka tidak terbebani dengan keadaan keluarga aku, alhamdulillah sejak dari awal aku bergabung dengan tim ini aku udah bisa menghidupi diri aku sendiri dan tidak membebani orangtua aku, sekarang juga aku udah bisa menanggung uang sekolah adik aku dan beberapa uang yang berlebih tiap bulannya aku berikan kepada ibuk aku” (Hasil wawancara tanggal 5 April 2021).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan A5 selaku anggota tim ORBS mengenai pemaknaan dalam memilih esports sebagai profesional karir, diperoleh keterangan bahwa:

“Makna esports bagi saya adalah pekerjaan yang menyenangkan, duduk-duduk main ntar dapat duit. Aku juga udah gak ada lagi minta uang jajan ke orangtua aku, aku juga udah bisa beli barang yang aku mau dari penghasilan yang aku dapatin pas ikut turnamen” (Hasil wawancara 6 April 2021).

Esports merupakan olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama yang di mainkan oleh profesional. Istilah esports di

gambarkan untuk permainan video game yang bersifat kompetitif berskala kecil hingga internasional. Berdasarkan pemaparan yang sudah di jelaskan pemaknaan dari atlet esports itu sendiri ingin terjun ke dalam dunia esports adalah karena esports suatu pekerjaan yang sangat menyenangkan, karena dari hobi bisa memberikan pendapatan cukup lumayan besar.

### C. Pembahasan

#### 1. Motif Tim *Mobile Legends ORBS* Terhadap Permainan *Esports*.

Proses penafsiran baik itu pada masa lalu, sekarang dan akan datang, dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan yang berorientasi pada perilaku orang lain, pengalaman, makna, dan proses penafsiran baik itu pada masa lalu, sekarang dan akan datang, dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan yang berorientasi pada perilaku orang lain, pengalaman, makna, dan kesadaran. Manusia mengkonstruksi makna diluar arus utama pengalaman melalui “tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasikan melalui proses ini, atau bisa disebut stock of knowlodge (Kuswarno, 2009:18).

Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang Schutz mengelompokkan dalam dua fase, yaitu :

- a. *Because motive*, yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.
- b. *In order to motive*, yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa tim ORBS terhadap permainan *esports* memiliki macam motif dan tujuan. Berdasarkan teori fenomenologi Alfred Schutz dimana seseorang melakukan sebuah tindakan tentunya berdasarkan pada *because of motive* dan *in order to motive*, peneliti menemukan alasan yang mendasari tim ORBS memilih *Esports*.

Motif karena (*because motive*) merujuk kepada pengalaman masa lalu tim ORBS terhadap permainan *esports* yang tertanam dalam pengetahuannya sehingga menjadikan hal tersebut sebagai satu alasan untuk bertindak. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa berawal dari hobi dan menonton kompetisi Mobile Legends Professional (MPL) yang sudah banyak tersebar di platform youtube maupun situs live stream lainnya menjadi faktor yang mendorong para anggota tim ORBS yang menjadi informan pada penelitian ini untuk memilih *esports*.

Motif untuk (*in order to motive*) yang berarti tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat yang diinginkan oleh tim ORBS

terhadap *esports* memiliki berbagai alasan yang berorientasi pada apa yang ingin dicapai atau dikehendaki pada masa yang akan datang dari profesi yang dijalani tersebut atau yang lebih dikenal dengan nama motif masa yang akan datang. Dalam penelitian ini tim ORBS menjadikan *esports* sebagai profesi mereka dan mereka tidak berminat untuk bekerja di dikantoran atau atau melamar pekerjaan diperusahaan. Sebagian dari mereka tidak tertarik melanjutkan kuliah ke perguruan tinggi setelah tamat SMA karena hanya mau berkarir di *esports* karena menganggap peluang yang cukup bagus untuk mendapatkan penghasilan.

## **2. Tindakan tim *Mobile Legends* ORBS Terhadap Permainan *Esports*.**

Tindakan adalah mekanisme dari suatu pengamatan yang muncul dari persepsi sehingga ada respon untuk menunjukkan suatu tindakan atau bisa saja dikatakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar. Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana, tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasi melalui proses ini, atau biasa disebut *stock of knowledge*. (Kuswarno, 2009:19).

Para informan rata-rata menjawab tindakan yang hampir sama pada jawabannya. Karena disini sudah jelas bahwa esports sebagai olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan oleh profesional yang mengkhususkan penggunanya untuk mengikuti latihan dan mengikuti turnamen.

### **3. Pemaknaan Tim *Mobile Legends ORBS* Terhadap Permainan *Esports*.**

Schutz menjelaskan bahwa manusia adalah “makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sadar sosial, manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama, sehingga, ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama, melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri kedalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal”. Jadi, dalam kehidupan totalitas masyarakat, setiap individu menggunakan simbol-simbol yang telah diwariskan padanya, untuk memberi makna pada tingkah lakunya sendiri (Kuswarno, 2009:18).

Berdasarkan landasan teori tersebut dan hasil penelitian yang penulis lakukan, terdapat dua pemaknaan esports yang diberikan oleh tim *Mobile Legends ORBS*.

#### **1. *Esports* Sebagai Sarana**

Tim *Mobile Legends ORBS* tentunya mengalami berbagai hal dan menemukan banyak hal baru dari *esports* tersebut, baik yang



menyenangkan maupun tidak sehingga menjadi sebuah pengalaman tersendiri. Informan Tim *Mobile Legends ORBS* pada penelitian ini ada yang mengungkapkan bahwa *esports* dimaknai sebagai sarana mendapatkan penghasilan, dan juga sebagai sarana menunjukkan skill dan bakat mereka saat bermain kepada publik.

## 2. *Esports* Sebagai Duniannya

*Esports* dapat dimaknai secara beragam oleh tiap-tiap orang yang menjalaninya. Beberapa informan Tim *Mobile Legends ORBS* pada penelitian ini mengungkapkan bahwa *esports* sudah seperti dunia mereka yang mana mereka tidak bisa berhenti untuk terus berkarir di dunia *esports*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai fenomenologi *Esports* Pada Tim *Mobile Legends ORBS*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Motif tim *Mobile Legends ORBS* terhadap permainan *Esports* terdiri dari dua motif, “pertama motif masa lalu merujuk kepada pengalaman masa lalu tim *Mobile Legends ORBS* berawal dari hobi dan menonton kompetisi *Mobile Legends Professional (MPL)* hingga melihat wawancara yang sudah banyak tersebar di platform youtube menjadi faktor yang mendorong para tim *Mobile Legends ORBS* yang menjadi informan pada penelitian ini untuk memilih *esports*, kedua motif masa akan datang, tim *Mobile Legends ORBS* menjadikan *esports* sebagai profesi mereka dan mereka tidak berminat untuk bekerja di dikantoran atau atau melamar pekerjaan diperusahaan. Sebagian dari mereka tidak tertarik melanjutkan kuliah ke perguruan tinggi setelah tamat SMA karena hanya mau berkarir di *esports*.
2. Tindakan tim *Mobile Legends ORBS* terhadap permainan *Esports* adalah mengikuti dan terus latihan dan mengikuti turnamen.
3. Pemaknaan tim *Mobile Legends ORBS* terhadap permainan *Esports* yaitu “sebagai sarana mendapatkan penghasilan, dan juga sebagai sarana menunjukkan skill dan bakat mereka saat bermain kepada publik, dan

esports sudah seperti dunia mereka yang mana mereka tidak bisa berhenti untuk terus berkarir di dunia *esports*”.

## B. Saran

Dari kesimpulan yang telah diuraikan diatas, selanjutnya penulis memberikan saran-saran sebagai pertimbangan, sebagai berikut:

1. Bagi tim *Mobile Legends ORBS* diharapkan lebih bergerak aktif dalam mengelola serta membawa para atlet-atlet dalam ajang atau kompetisi-kompetisi terbaik di tingkat nasional maupun Internasional.
2. Bagi atlet tim *Mobile Legends ORBS*, diharapkan terus mengasah skill untuk mendapatkan prestasi, agar tidak membuang-buang waktu dengan sia-sia.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdurrahman, Oemi. 2001. *Dasar-Dasar Public Relations* (Cetakan Keduabelas). Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Alwasilah, Ahmad. 2002. *Pokoknya Kualitatif ; Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Bandung : Pustaka Jaya.
- Bungin, Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta: Kencana.
- Curtis, Dan B., Floyd, James J., Winsor, Jerry L., 2005. *Komunikasi Bisnis dan Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Uchjana Onong. 2005. *Dinamika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Huraerah, Abu dan Purwanto. 2006. *Dinamika Kelompok*. Bandung : PT.Refika Aditama.
- Iskandar. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Muhammad, Arni. 2011. *Komunikasi Organisasi*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy dan Solatun, 2008. *Metode penelitian komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J, 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pratikto, Riyono. 1987. *Berbagai Aspek Ilmu Komunikasi*. Bandung : Remadja Karya CV.
- Rakhmat, Jalaludin. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung : Alfabeta.
- Sendjaja, Djuarsa. 2002. *Teori Komunikasi*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Siregar, Syofyan. 2012. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Suranto. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Usman, Husaini. 2009. *Metodologi Penelitian Social*. Edisi Kedua. Jakarta : Bumi Aksara.

### **Skripsi/Jurnal**

- Pahri, rachmat priyanto, 2019. *Pemanfaatan Game E-sports Sebagai Media Interaksi Simbolik (Studi Fenomenologi Pemanfaatan Game E-sports Mobile Legends Tim Cosa Nostra Sebagai Media Interaksi Simbolik di Jakarta)*. Jurnal. Universitas BSI Bandung.
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu, 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. Jurnal, Vol. 1 No. 3.
- Priyanto, Rachmat Fahri, 2019. *Pemanfaatan Game E-sports Sebagai Media Interaksi Simbolik (Studi Fenomenologi Pemanfaatan Game Mobile Legends E-sports Tim Cosa Nostra Sebagai Media Interaksi Simbolik di Jakarta)*. Skripsi. Universitas Bina Sarana Informatika Bandung.
- Rahma, Awiya, 2018. *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.