

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. PUBG Mobile

PUBG Mobile merupakan permainan yang dirilis pada Maret 2018 dengan genre *battle royale* oleh (Firmansah, 2020). Permainan ini awalnya tersedia hanya untuk platform PC namun suksesnya versi tersebut membuat PUBG Corporation tertarik untuk membuat versi mobile-nya melalui kerjasama dengan Tencent Games. Tidak butuh waktu lama bagi PUBG Mobile menjadi salah satu permainan terlaris diunduh melalui Google Play mengikuti jejak PUBG PC yang juga pernah meraih *Game Of The Year* setelah menjadi permainan yang paling banyak diunduh melalui Steam.

Permainan ini membutuhkan sekitar 100 orang untuk dimulai dimana dapat dimainkan dengan mode solo, duo atau squad yang berisi 4 orang. Tiap pemain kemudian akan diterbangkan kemudian pemain akan menentukan sendiri tempat untuk mereka turun dengan parasut dan melakukan perlengkapan atau yang lebih dikenal dengan *looting* oleh para pemain PUBG Mobile. *Play zone* yang merupakan sebuah lingkaran dalam peta kemudian akan muncul untuk mempersempit gerak para pemain sehingga membuat kemungkinan para pemain untuk bertemu dan saling bertembak, sementara para pemain yang berada di luar *play zone* akan terkena *damage* bahkan hingga mati jika berada terlalu lama diluarnya. Mode squaddianggap lebih seru karena adanya rekan tim yang dapat melakukan penyelamatan jika teman lain *knock* atau hampir mati

jika terkena tembakan dari musuh atau *damage* dari *play zone* yang mana berbeda dari mode solo dimana pemain akan langsung mati jika di bunuh oleh musuh. Tim atau pemain yang dapat bertahan sehingga tidak ada lawan tersisa akan memenangi pertandingan dan mendapatkan titel *Winner Winner Chicken Dinner* yang merupakan sebuah istilah kemenangan dalam permainan PUBG Mobile (Firmansah, 2020). Permainan ini juga menyediakan fitur untuk pemain berkomunikasi, fitur tersebut dinamakan *voice chat*, para pemain dapat menyalakan fitur ini jika ingin berkomunikasi dengan pemain lainnya. Fitur ini dapat dinyalakan dengan dua *mode* yaitu team voice untuk teman setim dan juga all voice untuk semua pemain di dalam permainan tersebut.



Gambar 2. 1 Tangkapan Layar dalam permainan PUBG Mobile
Sumber : Dokumentasi

Tingginya jumlah pemain dan animo masyarakat yang tinggi menarik minat pihak-pihak tertentu untuk mengadakan turnamen. Salah satu contohnya adalah PUBG Community Cup yang diikuti oleh tim-tim komunitas dari seluruh penjuru Indonesia yang mana menjadi sebuah ajang bagi para pemain dan

tim untuk membuktikan kemampuan mereka sehingga nantinya dapat masuk ke liga profesional PUBG Mobile di Indonesia (Naufal, 2021). Tim dan pemain dari komunitas ini kemudian yang menjadi cikal-bakal tim yang kemudian bermain di PUBG Mobile Pro League seperti Evos Reborn, Bigetron Red Aliens dan Rex Regum Qeon Ryu yang sudah menjadi langganan untuk bermain di liga profesional PUBG Mobile di Indonesia setiap musimnya.

Terbentuknya kelompok-kelompok ini kemudian tentu saja memunculkan interaksi dan pertukaran informasi yang terjadi di dalam kelompoknya. Adanya pergerakan tersebut juga disebut sebagai dinamika yang mana terjadi ketika kelompok menyelesaikan tugas-tugasnya dan membuat keputusan. Dinamika komunikasi ini yang kemudian akan diteliti dalam kelompok Evos Reborn yang merupakan tim PUBG Mobile terutama dalam mencapai kemenangan dalam permainan tersebut.

B. Tentang Evos Reborn

Evos merupakan sebuah organisasi *esports* multidivisi yang pertama kali didirikan pada tahun 2016 oleh Wesley, Hartley, Ivan, dan Michael yang berbasis di Jakarta. Bermula dari kesukaan mereka untuk bermain *game* sehingga mereka mendirikan Evos sebagai sebuah wadah untuk bermain *game* yang sehingga kini berkembang ke Singapura, Thailand, Vietnam dan Malaysia. Awalnya Evos Esports hanya memiliki satu divisi sahaja, namun seiring berjalannya waktu Evos Esports yang semakin berkembang juga kemudian menambah lebih banyak divisi *game* lain yang berjalan sehingga saat ini. Salah satu divisi yang dimiliki oleh Evos adalah Evos Reborn yang merupakan tim

PUBG Mobile yang saat ini diisi oleh profesional PUBG Mobile di Indonesia (Naufal, 2021). Tim dan pemain dari komunitas ini kemudian yang menjadi cikal-bakal tim yang kemudian bermain di PUBG Mobile Pro League seperti Evos Reborn, Bigetron Red Aliens dan Rex Regum Qeon Ryu yang sudah menjadi langganan untuk bermain di liga profesional PUBG Mobile di Indonesia setiap musimnya.

Terbentuknya kelompok-kelompok ini kemudian tentu saja memunculkan interaksi dan pertukaran informasi yang terjadi di dalam kelompoknya. Adanya pergerakan tersebut juga disebut sebagai dinamika yang mana terjadi ketika kelompok menyelesaikan tugas-tugasnya dan membuat keputusan. Dinamika komunikasi ini yang kemudian akan diteliti dalam kelompok Evos Reborn yang merupakan tim PUBG Mobile terutama dalam mencapai kemenangan dalam permainan tersebut.



*Gambar 2. 2 Pemain dari Evos Esports bersama pelatih dan manager tim
Sumber : Instagram*

Pada awal munculnya Evos Reborn sempat memunculkan ekspektasi yang sangat tinggi dari penikmat game PUBG Mobile karena kepindahan Nizar

“Microboy” Lugatio Pratama dari tim rival dalam persaingan PUBG Mobile di tanah air. Walaupun sempat gagal dalam beberapa turnamen awal mereka bersama, seiring berjalannya waktu Evos Reborn membuktikan bahwa mereka dapat bersaing di turnamen tingkat nasional dengan menjuarai turnamen Dunia Games League pada tahun 2021. Selain bersaing di kancah nasional, Evos Reborn juga mendapat tempat di kancah internasional yaitu mendapatkan kesempatan bersaing di PUBG Mobile Pro League South East Asia 2021 dan juga PUBG Mobile Pro League SouthEast Asia Spring 2022 yang mana kedua turnamen tersebut menghadirkan tim-tim terbaik dari seluruh Asia Tenggara untuk bersaing memperebutkan gelar tim terbaik di Asia Tenggara. (Sumber: Dokumentasi Tim).

Pada penelitian ini peneliti secara spesifik mengangkat isu terkait dinamika komunikasi kelompok yang dalam hal ini adalah tim PUBG Mobile Evos Reborn dalam mencapai sebuah kemenangan. Seperti yang sudah dipaparkan di atas bahwa dalam mencapai sebuah kemenangan terdapat dinamika yang terjadi sehingga hal ini yang menarik peneliti untuk melihat bagaimana komunikasi yang terjadi di dalam kelompok, pola penyampaian pesan antar anggota, dan penyelesaian konflik dalam kelompok.

C. Identitas dan Peran Anggota

Kelompok memiliki empat orang anggota yang mana masing-masing memiliki peran di dalam kelompok ketika bermain *game* yang manantannya diharapkan untuk dapat menjadikan usaha kelompok dalam mencapai kemenangan menjadi lebih efektif. Evos Reborn memiliki empat anggota yaitu

Nizar Lugatio Pratama, Eksa Rachman, KautsarFaruqurrohman dan Putra Pitoy. Masing-masing dari anggota kelompok memiliki perannya tersendiri di dalam kelompok, adapun perannya adalah Nizar sebagai Ingame Leader atau pemimpin dari kelompok ketika bermain *game*, Eksa sebagai *Scout* ataupun pemantau yang mana bertugas menjadi garis terdepan ketika tim melakukan rotasi, sementara Kautsar dan Putra memiliki tugas yang sama yaitu sebagai *Rusher* yang memiliki kemampuan bermain lebih baik untuk menembak dan melakukan pertempuran ketika dalam berada di dalam *game*. (Sumber: Wawancara dengan Nizar Lugatio pada 22 Juni 2022).

