

EFEKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTERISTIK KEPEMIMPINAN DALAM PERMAINAN ARENA OF VALOR (STUDI DESKRIFTIF PADA TIM GENOCIDE)

Muhammad Thohhir Qolbie¹, Abdullah Karim², Johantan Alfando WS³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas komunikasi virtual terhadap pembentukan karakteristik kepemimpinan dalam permainan Arena of Valor oleh Tim Genocide. Teori komunikasi yang di gunakan dalam penulisan ini adalah Computer mediated Communication.

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi pada objek penelitian, digunakan untuk mengkaji objek alam, dan analisis data induktif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Melalui penelitian kepustakaan, observasi dan wawancara, dengan menggunakan teknik purpose sampling untuk menentukan sampel, peneliti mempertimbangkan faktor-faktor tertentu saat menentukan orang dalam. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan model interaktif Mather B. Miles dan Michael Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan Efektivitas Komunikasi Virtual terhadap Pembentukan Karakteristik Kepemimpinan dalam permainan Arena of Valor oleh Tim Genocide dievaluasi dari cakupan komunikasi, respon, dampak dan proses komunikasi meski kadang terjadi beberapa hambatan teknis seperti jaringan internet kurang stabil sehingga terjadinya noise di voice chat dan pesan delay saat menekan quick chat hal itu masih bisa di periksa lalu di atasi oleh pemimpin Tim Genocide sebelum permainan sehingga tidak mengganggu jalan permainan, pembentukan karakteristik kepemimpinan dalam permainan Arena of Valor dari pemimpin memberikan sebuah keputusan dan memerintah anggotanya untuk mempengaruhi mereka melalui virtual dapat di simpulkan efektif di karenakan memenuhi cakupan, respon, efek dan proses pengaruh komunikasi yang di lakukan virtual dalam permainan ini oleh pemimpin kepada anggota Tim Genocide.

Kata Kunci : Efektivitas komunikasi, komunikasi virtual, Kepemimpinan

¹Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman.
Email: qolhir2@gmail.com

²Dosen Pengajar dan Dosen Pembimbing I, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

³Dosen Pengajar dan Dosen Pembimbing II, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan yang pesat di bidang teknologi komunikasi, pemahaman mengenai teknologi komunikasi banyak mendapat sorotan ahli komunikasi, salah satunya adalah Everett M. Rogers (1986:2) yang melihat bahwa teknologi komunikasi merupakan perangkat keras dalam struktur organisasi yang mengandung nilai nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan melakukan saling tukar informasi dengan individu lain.

Di zaman serba elektronik seperti sekarang alat komunikasi yang tak bisa lepas dari manusia yaitu *smartphone*, *Smartphone* muncul sebagai bagian dari perkembangan teknologi yang tengah berkembang saat ini. Penggunaan *smartphone* telah menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat saat ini. Penggunaan *smartphone* memang memberikan banyak kemudahan bagi mereka yang menggunakannya, salah satunya adalah kemudahan berkomunikasi. Berbagai jenis *smartphone*-pun bermunculan untuk memenuhi kebutuhan para penggunanya.

Kegunaan *smartphone* sangat unggul dan berbeda dengan *handphone* era 90-an , *handphone* hanya bisa menelpon dan mengirim pesan SMS (*Short Message Service*) akan tetapi *Smartphone* lebih di unggulkan dengan bisanya mengakses internet.

Komunikasi dengan menggunakan teknologi internet disebut dengan komunikasi *virtual*. Dengan adanya dukungan teknologi internet dan aplikasi yang mempunyai jaringan internet, komunikasi dapat membantu memperoleh informasi dan melakukan komunikasi didunia ini. *cybermedia* adalah alat (sarana) komunikasi dengan menggunakan jaringan internet atau bentuk komunikasi yang ada di dunia maya (internet) merupakan sebuah tempat atau wadah terjadinya komunikasi *virtual*, *e-mail*, sosial media dan bahkan *Game online* pun menjadi wadah komunikasi *virtual*

Game online yang merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang memiliki fitur-fitur menarik dari segi desain grafisnya, cara dan teknik bermain, serta komunikasi dalam permainan tersebut. Biasanya *game online* memiliki pemain atau gamers yang berjumlah lebih dari ratusan orang bahkan ribuan orang yang bermain dalam *game online*.

AOV merupakan sebuah *game online* yang berjenis MMORTS dan MOBA yaitu *Massive Multiplayer Real Time Strategy* dan *Multiplayer Online Battle Arena*. Cara bermainnya adalah dengan mengumpulkan 10 pemain kedalam sebuah arena dan bermain dengan karakter yang dipilih oleh pemain. AOV dibagi menjadi 2 tim yaitu Tim Merah dan Tim Biru , setiap tim dibagi menjadi 5 pemain. Cara bermain untuk memenangkan permainan adalah dengan menghancurkan tower dan core lawan.

Fitur komunikasi *virtual* yaitu *voice chat* dan *quick chat* yang di gunakan pemain Tim Genocide untuk mencapai tujuan bersama , dengan *voice chat* berupa penyampaian pesan berupa audio layaknya telepon dan *quick chat* berupa pesan yang di tekan dan berbunyi pendek sebagai peringatan.

Dalam permainan AOV berkomunikasi antar pemain dalam sebuah tim sangatlah penting untuk mencapai suatu kemenangan daripada tidak sama sekali, dengan adanya komunikasi virtual fitur di sediakan oleh game membantu pemain mudah berkomunikasi dengan seksama inilah hal efektifnya komunikasi virtual dalam *game* untuk mencapai suatu tujuan .

Hadirnya fitur ini di permainan AOV membantu Tim Genocide dalam berinteraksi satu sama lain pada saat melakukan permainan, pesan yang di sampaikan oleh pemimpin kepada anggotanya menjadi suatu dampak perubahan dalam permainan.

Peneliti menemukan ada beberapa hal yang mendalam mengenai komunikasi virtual yang dapat membentuknya karakteristik kepemimpinan di dalam Tim Genocide, di permainan anggota Tim Genocide dapat tercakup, merespon bahkan sampai berdampak dari pesan atau perintah yang di berikan seorang pemimpin meski bisa terjadi hambatan akan tetapi bisa di atasi terlebih dahulu sebelum permainan . oleh sebab itu fitur ini sangat berguna sekali dalam permainan AOV dan juga interaksi seorang pemimpin ke anggotanya di Tim Genocide.

Berdasarkan latar belakang peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "Efektivitas Komunikasi *Virtual* Terhadap Pembentukan Karakteristik Kepemimpinan dalam permainan *Arena of Valor* pada Tim Genocide".

Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas Komunikasi *Virtual* Tim Genocide terhadap pembentukan karakteristik kepemimpinan dalam permainan AOV?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas Komunikasi *Virtual* Terhadap pembentukan karakteristik kepemimpinan dalam bermain game online *Arena of Valor* oleh Tim Genocide.

Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak yaitu :

1. Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu serta pengetahuan di bidang komunikasi khususnya dalam hal komunikasi virtual, efektivitas dan kepemimpinan.

2. Secara Praktis Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran yang jelas mengenai efektivitas komunikasi virtual dan pembentukan kepemimpinan

Kerangka Dasar Teori

Teori Computer Mediated Communication (CMC)

Menurut Herring *Computer Mediated Communication (CMC)* dapat secara sederhana diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer (Budiargo, 2015:viii).

Menurut Rice, penggunaan teknologi dalam CMC memfasilitasi pertukaran konten semantik melalui jaringan telekomunikasi, yang diproses antara individu dan kelompok melalui satu atau lebih komputer (Budiargo, 2015: viii).

Tujuan dari mode komunikasi ini dapat dicontohkan sebagai berikut: Jika dulu komunikasi kita dengan seseorang atau sekelompok orang hanya mengandalkan komunikasi tatap muka, dan kita harus dekat secara fisik, maka jika kita ingin berkomunikasi dengan satu orang atau berdiskusi dengan sekelompok orang, maka kita harus bertemu langsung dengan orang tersebut, Namun dengan berkembangnya teknologi, telah muncul model CMC, yang mendukung munculnya alat komunikasi yang memungkinkan kita untuk saling berkomunikasi dengan lebih mudah, tanpa harus bertatap muka atau bertatap muka, maupun dalam kontak fisik yang dekat.

Efektivitas

Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat H. Emerson yang dikutip Soewarno Handyaningrat S. (1994:16) yang menyatakan bahwa “Efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.”

Lebih lanjut menurut Agung Kurniawan dalam bukunya *Transformasi Pelayanan Publik* mendefinisikan efektivitas, sebagai berikut: “Efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya” (Kurniawan, 2005:109).

Efektivitas Komunikasi

Efektivitas komunikasi adalah proses penyampaian informasi, yang dapat mencapai tujuan isi informasi, dan memberikan umpan balik atau tanggapan, sehingga informasi dapat berhasil ditransmisikan dan komunikasi yang efektif dapat tercipta. Sementara itu, menurut Suranto Aw, jika informasi yang disampaikan oleh koresponden dapat diterima dan dipahami oleh koresponden selama proses komunikasi, maka dapat dikatakan komunikasi sederhana itu efektif. (Suranto, 2005) Menurut definisi efektivitas penyebaran, penerima atau

pengguna informasi, isi informasi sesuai dengan maksud pengirim informasi, dan ketepatan waktu penyampaian informasi memerlukan media yang sesuai dengan kondisi dan keadaan. Dari pengirim dan penerima, konsistensi format antara pengirim dan penerima, dan kejelasan sumber, sehingga dapat dijelaskan.

Prinsip ini memakai ukuran empat dimensi yang diimplementasikan oleh Charles R Wright dalam buku Sjarifuddin yang berjudul pengantar manajemen komunikasi dapat menjadi acuan pengawasan atau evaluasi efektivitas komunikasi, sebagai berikut :

1. Cakupan komunikasi adalah Ruang Lingkup atau Berapa besar jumlah dan macam komunikasi yang dapat tercapai, dan proporsi bagaimana yang dapat diwakili oleh komunikasi yang dicapai.
2. Respon komunikasi terhadap isi pesan yang disampaikan, apakah pengaruhnya bersifat berguna atau tidak, membangkitkan perhatian komunikasi atau tidak. Serta apa saja yang membangkitkan umpan baliknya.
3. Dampak Pengaruh pesan-pesan yang disampaikan, efek apakah yang terdapat pada komunikasi atas pesan yang telah disampaikan.
4. Proses kegiatan komunikasi yang berlangsung, melalui saluran apa, dan bagaimana pengaruhnya serta efek apakah yang pada akhirnya dapat mempengaruhi komunikasi.

Karakteristik Kepemimpinan

Menurut Ishak Arep dan Tanjung (2003:93) bahwa kepemimpinan (kepemimpinan) adalah kemampuan seseorang untuk menguasai atau mempengaruhi orang lain atau masyarakat yang berbeda-beda menuju pencapaian tertentu.

Jadi kepemimpinan atau kepemimpinan ini merupakan sifat-sifat yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin (leader), yang dalam penerapannya mengandung konsekuensi terhadap diri dalam penerapannya mengandung konsekuensi terhadap diri si pemimpin, antara lain sebagai berikut :

1. Harus berani mengambil keputusan sendiri secara tegas dan tepat (*decision making*)
2. Harus berani menerima resiko sendiri
3. Harus berani menerima tanggung jawab sendiri (*The Principle of Absoluteness of Responsibility*).

Hambatan Efektivitas Komunikasi

Di dalam komunikasi selalu ada hambatan yang dapat mengganggu kelancaran jalannya proses komunikasi Sehingga informasi dan gagasan yang disampaikan tidak dapat diterima dan dimengerti dengan jelas oleh penerima pesan atau *receiver*.

Komunikasi Virtual

Komunikasi *virtual* adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) *cyberspace* / ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual (*virtual communication*) tersebut yang dipahami sebagai reality sering disalah pahami sebagai “alam maya “ padahal keberadaan sistem elektronik itu sendiri adalah konkrit dimana komunikasi *virtual* sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit.

New media

Media baru (*new media*) adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama yang mana selain baru dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi.(Dominick, 2000:40).

Komunikasi dalam Game Arena of Valor

Dalam permainan 5 vs 5 *genre game Multiplayer online battle arena* Komunikasi Sesama pemain pada saat bermain itu sangat di perlukan , untuk mencapai suatu tujuan di perlukan adanya kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim untuk memainkannya . Dalam membangun sebuah tim yang kokoh di perlukan adanya pemimpin salah satu dari mereka dengan pemimpin sebuah tim agar bisa lebih terstruktur dan tidak sembarangan.

Dalam memainkan permainan arena of valor sebuah pemimpin harus bisa memberi arahan pada saat permainan di mulai, karena permainan itu berbasis Real time sehingga seorang pemimpin harus bisa berpikir dan membuat keputusan dengan cepat.

Dengan adanya fitur *Voice chat* dan *quick chat* dalam sebuah tim bisa berkomunikasi dengan mudah untuk mencapai suatu tujuan,dan perintah dari pemimpin ke anggota bisa tersampaikan dengan baik oleh karena itu efektivitas komunikasi virtual sangat di perlukan dalam permainan berbasis tim serta adanya kesamaan persepsi dan kredibilitas . Karena permainan ini di perlukan kerja sama dan kekompakan untuk memenangkan setiap pertandingan.

Definisi Konsepsional

Efektivitas komunikasi *virtual* terhadap pembentukan karakteristik kepemimpinan dari adanya ukuran efektivitas komunikasi dengan berkomunikasi melewati virtual dan karakteristik pemimpin berperan dalam bermain *Game*, Sekelompok Tim mudah mencapai suatu tujuan bersama. Dengan adanya syarat efektivitas komunikasi yaitu pesan yang di terima dapat di mengerti satu sama lain dapat lebih mudah mencapai suatu tujuan bersama.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah sebuah penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Bogdan & Taylor (Moleong 2007:4) mendefinisikan penelitian kualitatif menjadi mekanisme penelitian yg membentuk data deskriptif berupa istilah-istilah tertulis atau verbal berdasarkan orang-orang & perilaku yg diamati berdasarkan kenyataan yg terjadi.

Fokus Penelitian

1. Fokus dari penelitian ini adalah membahas Efektivitas komunikasi virtual terhadap pembentukan karakteristik kepemimpinan pada permainan *Arena of Valor* pada tim Genocide dapat di ketahuui melalui prinsip analisis ukuran empat dimensi yang meliputi :
 - a. Cakupan Komunikasi
 - b. Respon Komunikasi
 - c. Efek
 - d. Proses Pengaruh Komunikasi
2. Faktor Penghambat Efektivitas Komunikasi Virtual dalam permainan AOV

Sumber dan jenis Data

1. Data primer
Data yang di peroleh dari lapangan dengan cara melakukan wawancara dengan informan .wawancara di lakukan dengan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.
2. Data sekunder
Adapun sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data yaitu data yang diperoleh dari studi kepustakaan (library research)

Teknik Pengumpulan Data

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)
2. Penelitian lapangan (*Field Work Research*)
3. Pengumpulan data dengan berhadapan langsung dengan cara :
 - a. Observasi
 - b. Wawancara
 - c. Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Analisis bentuk kualitatif yaitu menganalisis hasil wawancara dengan bentuk kalimat atau kata. Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode interaktif yang di kembangkan oleh Miles dan Huberman yaitu : Reduksi data, Penyajian data dan Penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian

Sekilas Tentang Komunikasi Virtual Dalam Game Arena of Valor

Arena of Valor salah satu permainan bergenre MOBA (*Multiplayer online battle arena*) permainan yang di perlukannya mengatur strategi dan kerja sama tim untuk mencapai suatu tujuan dan juga kemenangan.

Di karenakan permainan ini di perlukannya strategi dan kerjasama tim, *Arena of valor* menyediakan Fitur komunikasi di dalam game supaya bisa berkomunikasi secara Virtual agar mudah mencapai suatu tujuan sesama pemain sebagai berikut:

1. *Voice chat* adalah fitur komunikasi virtual ini berupa audio aja yang biasa di gunakan pada saat memainkan kedua permainan ini, di sediakannya 2 icon bergambar Speaker dan mic , jika pemain menyalakan icon Speaker pemain bisa mendengar Suara pemain lainnya yang menyalakan mic (microphone) dan apabila Speaker dan mic menyala bersamaan pemain bisa mendengar dan berkomunikasi melalui Virtual pada tim kita sendiri pada saat melakukan pertandingan dalam sebuah permainan.
2. *Quick chat* adalah fitur komunikasi di dalam game dengan hanya menekannya pemain sudah berkomunikasi dengan pemain sesama tim dan Quick chat bisa juga berkomunikasi dengan musuh akan tetapi sebatas chat pendek dan musuh hanya bisa membacanya tidak bisa mendengarnya . Quick chat di dalam game AOV apabila quick chat itu di tekan para pemain Sesama tim akan membaca dan mendengarkannya, icon yang sering di tekan pemain bergambar pedang berbunyi “serang” gambar perisai berbunyi “mundur” dan gambar bendera berbunyi berkumpul.

Cakupan Komunikasi

Dari hasil wawancara tersebut kita dapat mengetahui bahwa pesan – pesan yang di sampaikan melalui voice chat dan quick chat adakalanya mencakup komunikannya, dengan ini dapat di katakan efektif karena dapat mencakup keseluruhan Tim Genocide pada saat memainkan AOV , karakteristik pemimpin yaitu harus bisa mempengaruhi , memerintah dan mengarahkan anggotanya bisa mudah tersalurkan dengan menyalakan *voice chat* di karenakan permainan dengan *audio* sudah dapat mempengaruhi Tim Genocide pada saat permainan ,semua pemain di dalam Tim dapat berinteraksi melalui virtual dan fitur komunikasi *virtual* ini dapat mencakup semua pemain Tim Genocide untuk berinteraksi pada saat permainan.

Fitur *voice chat* ini walaupun berupa sekedar *audio* tetapi pengambilan keputusan pemimpin dari memerintah, mengarahkan dan mengatur strategi yang bersifat *urgent* untuk mempengaruhi anggota lainnya melalui fitur ini sedangkan *quick chat* berupa *audio* dan *visual* dengan menekan *icon* atau *teks* di fitur

tersebut dapat mengeluarkan *audio* dan *teks* pada saat di tekan pemimpin, fitur ini di pakai oleh Tim Genocide pada saat permainan santai dan biasa saja.

Respon

Dari hasil wawancara peneliti menyimpulkan, adanya proses komunikasi yang baik terhadap pesan yang di sampaikan melalui fitur komunikasi virtual yang di gunakan Tim Genocide. ketika *Leader* Tim Genocide berbicara di *voice chat* dan menekan pesan di *quick chat* pada saat permainan dengan tujuan untuk memberi perintah , anggota Tim Genocide memberikan umpan balik dengan langsung mengerjakan apa yang di perintah , dengan pemimpin menekan tombol “ menyerang” *quick chat* setiap pemain Tim Genocide sudah paham apa yang harus di lakukan , hal ini di sebutnya komunikasi virtual yang efektif, Menurut Suranto Aw, secara sederhana, komunikasi dapat dikatakan efektif apabila dalam suatu proses komunikasi itu, pesan yang disampaikan seorang komunikator dapat diterima dan dimengerti oleh komunikan, persis seperti yang dikendaki komunikator. (Suranto, 2005).Hal tersebut membangkitkan umpan balik dan Pemimpin dapat mempengaruhi anggotanya walaupun melalui virtual .

Alasan mereka merespon dan langsung percaya pada pemimpin di karenakan Reza Pahlevy ini juga mempunyai kemampuan dan pengalaman yang lebih baik dari mereka dan strategi yang baik hal itu mereka percaya dengan keputusan pemimpin

Dampak

Berdasarkan wawancara yang telah di lakukan peneliti mencoba kembali mendeskripsikan bagaimana efektivitas komunikasi kegiatan Tim Genocide di dalam fitur tersebut memberikan efek atau pengaruh bisa ke individu atau ke semua anggota saat permainan.

Perubahan yang terjadi pada anggota Tim Genocide terhadap pesan yang di berikan pemimpinnya, dengan menekan salah satu pesan di opsi quick chat contoh saja “ menyerang” atau “ mundur “ anggota Tim Genocide terpengaruh buktinya anggota Tim Genocide pun langsung melakukan pesan yang di berikan tadi “menyerang” atau “mundur”. Fitur *voice chat* di pakai pada saat pemimpin urgent memberi keputusan sehingga tidak sempat menekan tombol quick chat dan hal tersebut memberikan efek langsung kepada anggota Tim Genocide dengan berupa audio agar cepat tanggap pada isi pesan tersebut.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang di sampaikan Prof H. Hafied Cangara, M.se dalam buku Pengantar ilmu komunikasi edisi kedua beliau mengatakan “dalam proses komunikasi antar pribadi atau kelompok pengaruh atau efek dapat di amati secara langsung, misalnya penerima kelihatan gembira mendengar cerita lucu atau mengganggu – angguk sebagai tanda mengerti terhadap apa yang di sampaikan oleh komunikator”. (Cangara, 2012 : 187)

Mereka langsung percaya pada pemimpin di karenakan Reza Pahlevy ini juga mempunyai kemampuan dan pengalaman yang lebih baik dari mereka dan strategi yang baik hal itu mereka percaya dengan keputusan pemimpin.

Karakteristik pemimpin yang harus bisa mempengaruhi anggotanya dapat di katakan efektif di karenakan perintah seorang pemimpin dapat mempengaruhi anggota sampai tingkat koqnitif sampai behavioral yaitu perubahan tingkat laku.

Proses Pengaruh

Berdasarkan wawancara tersebut pula peneliti dapat menyimpulkan terjadi suatu proses pengaruh yang baik terhadap Tim Genocide. Ketika pemimpin menggunakan saluran internet dan voice chat di permainan AOV dengan memerintah Tim Genocide dengan jaringan internet yang stabil maka pemain lainnya mendengar pesan melalui *audio* tersebut jelas dan baik sehingga anggota dapat memahami pesan dengan mudah dan dampaknya permainan menjadi lancar walaupun melalui *virtual* akan tetapi apabila salah satu pemain atau pemimpin memiliki jaringan yang kurang stabil saat menggunakan internet dapat membuat suara putus – putus sehingga terjadinya *noise* hal ini berdampak sebagian pemain lainnya tidak nyaman pada saat bermain dalam proses komunikasi ,berbeda hal ketika pemimpin memakai *quick chat* untuk memerintah apabila jaringan stabil anggota Tim Genocide bisa mendengar dan melihat *teks visual* yang di berikan dari perintah yang di sampaikan , jika jaringan tidak stabil kadang pesan yang di tekan oleh pemimpin di *quick chat* bisa *delay* atau lambat tersampai kan ke anggota lainnya sehingga terjadinya miskomunikasi pemain dengan perintah pemimpin dari situ bisa terjadinya *low performance* kondisi tidak prima saat memainkan AOV bersama.

Faktor penghambat komunikasi virtual

Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan faktor pertama yang dapat kurangnya efektivitas kegiatan komunikasi Virtual yang di lakukan oleh Tim Genocide adalah adanya kekurangannya stabilnya jaringan pada saat memainkan permainan AOV, tidak stabilnya jaringan dapat membuat pemain tersebut tidak mendengar atau pesan yang di sampaikan bisa terlambat masuk yang di sampaikan pemain lainnya. jaringan kurang stabil dapat mengurangi kelancaran bermain seperti patah – patah dan membuat suara yang hasilkan bisa putus – putus sehingga terjadinya miscommunication mengganggu efektivitas komunikasi virtual tersebut. Menurut Ron Ludlow & Fergus Panton, ada hambatan-hambatan yang menyebabkan komunikasi tidak efektif salah satunya adalah (2000:10-11) : Poor choice of communication channels adalah gangguan yang di sebabkan pada media yang di pergunakan dalam melancarkan komunikasi , dengan itu komunikasi yang efektif belum tercapai .

Selain jaringan yang kurang stabil yang dapat menghambat efektivitas komunikasi yaitu pada saat Tim Genocide bermain di tempat yang bising, di karenakan permainan ini berbasis kerjasama Tim bermain AOV di perlukannya

fokus dalam permainan untuk mencapai suatu sehingga betapa pentingnya sebuah komunikasi dan interaksi sesama pemain. bermain di tempat yang ramai salah satu penghambat komunikasi Tim Genocide dapat mengganggu proses komunikasi selain itu mengganggu performa pemain untuk fokus dalam mencapai suatu tujuan.

Hal ini dapat di katakan *Physical Distractions* yaitu hambatan disebabkan oleh gangguan lingkungan fisik terhadap proses berlangsungnya komunikasi. Contohnya: suara riuh orang-orang atau kebisingan, suara hujan atau petir, dan cahaya yang kurang jelas dari Ron Ludlow & Fergus Panton (1992:10-11).

Semua faktor hambatan di atas dapat di atasi pemimpin dan anggota Tim Genocide sebelum melakukan permainan untuk berkomunikasi melalui *voice chat* dan *quick chat*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan maka dapat di simpulkan bahwa Efektivitas komunikasi *virtual* Terhadap pembentukan karakteristik kepemimpinan dalam permainan Arena of Valor pada Tim Genocide serta faktor – faktor penghambatnya adalah sebagai berikut:

1. Ukuran Efektivitas Komunikasi *Virtual*.
 - a. Pada tahap cakupan komunikasi virtual terhadap pembentukan karakteristik kepemimpinan pada permainan AOV dari hasil wawancara pengambilan sebuah keputusan seorang pemimpin pada saat ingin sekali mempengaruhi anggota Tim genocide yaitu melalui *voice chat* yang berupa *audio* dan pengambilan keputusan pemimpin dengan *quick chat* pada saat keadaan permainan santai di karenakan praktis tinggal menekan *icon* atau *teks* yang di sediakan menimbulkan *audio* dan *visual* pada saat di tekan, hal ini menandakan terjadinya efektivitas komunikasi virtual pada saat menjangkau komunikannya.
 - b. Pada tahap respon cenderung efektif Tim Genocide mengikuti dan paham dengan di perintah pemimpin di karenakan pemimpin mempunyai pengalaman bermain yang lebih baik dan mempunyai strategi untuk meraih kemenangan sehingga Tim Genocide percaya dengan kemampuan dan perintah apapun oleh pemimpin dengan ini komunikasi dapat di katakan efektif apabila komunikasi paham dengan pesan yang di berikan tersebut.
 - c. Efek komunikasi pada Tim Genocide dapat di simpulkan Pengaruh koqnitif dan efektif terhadap pesan perintah yang di berikan pemimpin melalui *voice chat* anggota Tim Genocide merasa pesan tersebut *urgent* dan penting dan di pakai saat permainan serius, sedangkan *quick chat* tidak unsur *urgent* karena sering dipakai pada permainan yang biasa karena praktis lalu efek behaviour mereka tetap melakukan perintah tersebut. Efek dari pemakaian fitur *voice chat* dan *quick chat* di gunakan pemimpin berdampak ke perubahan perilaku anggota Tim Genocide seperti ingin menjadi pemimpin

- dan mengaplikasikan strategi itu dengan teman – teman lainnya, salah satu efektifnya komunikasi apabila berdampak pada komunikannya.
- d. Proses pengaruh komunikasi *virtual* oleh Tim Genocide prosesnya tergolong baik, Perintah pemimpin melalui *Voice chat* berupa penyampaian dengan suara menghasilkan *audio*, dengan jaringan internet stabil *audio* tersebut menjadi suara yang jelas dan dapat menghasilkan *audio* yang baik dan sehingga anggota Tim genocide memahami dan menjalankan perintah tersebut, sedangkan ketika jaringan internet kurang stabil dapat membuat suara putus – putus sehingga berdampak *noise* membuat pemain lainnya tidak fokus pada permainan. Pemberian keputusan pemimpin melalui quick chat, ketika jaringan internet stabil pesan berupa *audio* dan *teks* dapat tersampaikan dengan baik sedangkan apabila jaringan internet kurang stabil, *audio* dan *teks* terdapat *delay* sehingga berdampak miskomunikasi pemain dari perintah tersebut.
2. Dalam proses komunikasi ada beberapa faktor – faktor yang dapat menghambat efektivitas komunikasi *virtual* yang di lakukan Tim Genocide, data dari hasil wawancara pertama adalah jaringan internet yang kurang stabil dapat menghambat interaksi dan pesan tidak tersampaikan menghambat komunikasi tersebut kemudian selain jaringan kurang stabil Tim Genocide kesulitan bermain di tempat yang ramai dan bising sehingga mengganggu proses interaksi mereka pada saat permainan dan kurang fokus contohnya kebisingan tersebut dapat masuk ke pemain lain sehingga tidak fokus dalam permainan. Hal ini dapat di atasi sebelum permainan sehingga komunikasi *virtual* yang mereka lakukan cenderung efektif.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah di jabarkan sebelumnya, maka penulis akan mengemukakan saran yang mungkin dapat di jadikan masukan bagi Tim Genocide. Peneliti harap saran dan masukan ini dapat memberikan pengaruh positif bagi baiknya kegiatan komunikasi *virtual* yang di lakukan Tim Genocide lebih lanjut, adapun saran tersebut sebagai berikut:

1. Jaringan internet kurang stabil dapat membuat suara *voice chat* tidak stabil sehingga mengakibatkan kurang efektifnya komunikasi *virtual* dalam Tim Genocide bahwa faktor seperti ini peneliti menyarankan seharusnya seluruh pemain Tim Genocide memeriksa jaringan mereka sebelum bermain terdahulu, apabila ada masalah jaringan internet hendaknya salah satu pemain membagi jaringan dengan menyalakan Tethering (hotspot) kepada yang merasa kurang stabil jaringan internetnya.
2. Bermain di tempat yang bising saat menggunakan fitur *voice chat* pemain dalam tim dapat mengganggu jalannya permainan dalam berinteraksi oleh sebab itu hendaknya Tim Genocide untuk menghilangkan kebisingan tersebut dengan semua pemain memakai *headset* atau *earphone* lalu hendaknya tidak lupa

menyalakan fitur mic dan speaker di voice chat agar semua suara terhubung dan membuat kelancaran berkomunikasi pada saat memainkan AOV bersama.

Daftar Pustaka

- Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith. 2005. *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc)
- Arep, Ishak dan Hendri Tanjung. 2003. *Manajemen Motivasi*. Penerbit PT.Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.
- Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generations*, Jakarta, PT. Elex Media Kompetindo.
- Cangara, hafied. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi kedua*, Jakarta: PT Grafindo Persaja.
- Daft, Richard L. 2003. *Manajemen*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Jakarta: Graham Ilmu
- George, Jennifer and Gareth R Jones. 2012. *Understanding and Managing Organizational Behavior*. Pearson Education, Inc, New Jersey.
- Griffin, Ricky W. 2004. *Manajemen; edisi ketujuh jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Handayani, Soewarno. 1994. *Pengantar Ilmu Studi Administrasi dan Manajemen*. Jakarta: CV.Haji Masagung
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi, Teknologi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiadi Akbar. 2009, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kurniawan, Deni. 2013. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*, Jakarta; Rajawali Press, PT. Rajagrafindo Persada
- Lexy. J. Moleong, 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Ludlow, Ron dan Fergus Panton. 2000. *The Essence of Effective Communication*. Terj. Oleh Deddy Jacobs. Yogyakarta: Andi
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Nugroho. 2005. *Efektivitas Komunikasi Interpersonal*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Nurrudin, 2014. *Pengantar komunikasi Massa*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persaja
- Rakhmat, J. 2003. *Psikologi Komunikasi (Edisi Revisi)*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Robbins, P. Stephen. 2003. *Perilaku Organisasi. Edisi Sembilan, Jilid 2*. Edisi Bahasa Indonesia. PT Indeks Kelompok Gramedia, Jakarta
- Rogers, Everett M. 1986. *Communication Technology: The New Media in Society*. London: The Free Press
-
-

- Rusman, Kurniawan dan Cepi Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada.
- Schramm, W. 1988 *the story human communication: Cave Painting to Microchip*. New York: Harper and Row
- Sjarifuddin, 2006. *Pengantar Manajemen Komunikasi*, Samarinda
- Sendjaja, Sasa Djuarsa. 2002. *Pengantar Komunikasi*, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, Jakarta
- Sudarto, 2007. *Metodologi Penelitian Filsafat*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta,
- Suranto AW. 2005. *Komunikasi Perkantoran, cetakan Pertama*, Media Wacana, Yogyakarta.
- TJ Johnson, BK Kaye. 1998. *Journalism & Mass Communication Quarterly (California: SAGE Publications)*
- Tomic, Alice; Lengel, Laura; Thurlow, Crispin. 2004. *Computer Mediated Communication-Social Interaction And The Internet. (California: Sage Publications)*.
- Severin, Werner J. 2001. *Teori komunikasi: sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa*, Jakarta; Kencana
- Wright, Charles, R. 1992. *Sosiologi Komunikasi Massa*, Penyunting Jalaludin Rakhmat. Bandung Remaja Karya.

Sumber Jurnal dan Skripsi:

- Arnus, Sri Hadijah, 2018. *Pelajaran Pengaplikasian Pola Computer Mediated Communication (CMC) dalam Dakwah*. Jurnal Komunikasi IAIN Kendari.
- June, Annisa Risecha dan Frenky 2017, “Analisis Komunikasi Virtual pada kelompok Gamer Dota 2 “Vol 3 No 1. Jurnal Komunikasi Universitas Garut.
- Rafiah, 2018. *Efektivitas Kegiatan Komunikasi Kelompok dalam Penggunaan Aplikasi Line pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2015 Universitas Mulawarman*. Samarinda: Skripsi, Universitas Mulawarman.
- Yohana, Nova dan Tika Wulandari 2014, “Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya” Vol 17 No.2 Jurnal Komunikasi Universitas Riau.

Sumber Internet:

- Atriyani, H. 2012. *Jurnal Efektivitas Komunikasi Pada Kelompok dan Organisasi*. <http://Jurnalkolektif.go.id>. (di akses 11 Januari 2019).
- Basitt, 2018. *ASL 2018, Jenjang Pro Gamer AOV yang Suguhan Hadiah 1,6 Milyar*
<https://esports.id/arenaofvalor/news/2018/01/35051070e572e47d2c26c24>

- [1ab88307f/asl-2018-jenjang-pro-gamer-aov-yang-suguhkan-hadiah-16-milyar](#). (di akses 12 Maret 2019).
- Cahyu, 2018. Setelah Asian Games 2018, *Bagaimana Perkembangan Nasib eSports AOV Selanjutnya?* <https://www.liputan6.com/asiangames/read/3629663/setelah-asian-games-2018-bagaimana-perkembangan-nasib-esports-aov-selanjutnya> (di akses 11 Maret 2019).
- Kaoru, 2016. *Pentingnya Komunikasi dalam Game Berbasis Tim* <https://metaco.gg/dota-2/pentingnya-komunikasi-dalam-game-berbasis-tim/> (di akses 5 Mei 2019).
- Millennial, 2018. *Selain AoV, Ini 5 Game yang Akan Dipertandingkan di Asian Games 2018* <https://kumparan.com/@millennial/selain-aov-ini-5-game-yang-akan-dipertandingkan-di-asian-games-2018> (di akses 5 Mei 2019).
- Yokoso, 2019. *EVOS AOV Tersingkir di Penyisihan Grup AWC 2019* <https://ggwp.id/media/2019/07/01/evos-aov-awc-aic-> (di akses 23 Desember 2019).
- Trihendrawan, Nuriwan 2018. *Gamer Mobile di Indonesia Capai 100 Juta Orang di 2020* <https://autotekno.sindonews.com/read/1351815/184/gamer-mobile-di-indonesia-capai-100-juta-orang-di-2020-1541323027> (di akses 11 Maret 2019).
-
-