

KREDIBILITAS KOMUNIKATOR DALAM MENGEMBANGKAN TIM E-SPORT PROFESSIONAL DOTA 2

Septian Alta Titus¹, Yanuar Nurul Fazri², Fajar Nugraha³, Ike Junita Triwardhani⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam
Bandung

Email: altatitus91@gmail.com¹, fazriyanuar@gmail.com², nugrahafajar11@gmail.com³
ike.junita@unisba.ac.id⁴

ABSTRACT

DOTA 2 is one of the E-sports that is officially competed and attracts millions of pairs of eyes around the world. The development of technology can make sports not only in physical form but also in digital form. The purpose of this research is to explain the communication credibility that exists in Ceb regarding the development of the OG eSports team both in game and out game. The research method used is qualitative with a case study approach to the OG eSports Team who won the Stockholm Major 2022 competition. The data analysis technique that the author did by analyzing the semiotics of the documentary film Ceb: The Greatest Comeback of Dota 2. The results of this study found that Ceb has two important factors that must be possessed by a communicator. Ceb has source attractiveness and source credibility factors, these two factors make Ceb very capable of influencing the team to increase motivation and morale. These things cannot be considered easy even though it is only the world of electronic sports, because the pressure in E-sport itself is as high as conventional sports matches usually. this is proven by literature research and the results of research on the documentary film Ceb: The Greatest Comeback of Dota 2 that we did if the communicator must have two important factors that Ceb indirectly already has with his character and personal carrier.

Keywords: Communicator, Communication Credibility, Dota 2, E-sport

I. PENDAHULUAN

Manusia merupakan komunikator yang dapat berkomunikasi secara mengagumkan dengan orang lain. Beberapa ahli teori komunikasi yang menggunakan istilah medium di antara lain Braddox, Lasswell dan Shannon Weaver. Wilbur Schramm memberikan ungkapan bahwa *medium is the source* dan *medium is the receiver*, sedangkan Littlejohn memberikan ungkapan “media”. Seseorang menggunakan

logika untuk menyatakan pendapat, berpendapat, membela, menyerang orang lain dan menerima pendapat lain. Selain nalar, seseorang juga menggunakan emosinya saat berkomunikasi dengan orang lain. Seseorang menikmati komunikasi, dan mengetahui bagaimana menyajikan pernyataan rasional, emosional, dan motivasi.

Kecakapan seseorang dalam mengirimkan pesan kepada komunikan

adalah salah satu faktor terpenting dalam komunikasi yang efektif. Komunikasi akan berhasil jika komunikator dapat memberikan dampak perubahan kepada komunikan sesuai dengan tujuan komunikator dalam memberikan pesan, bukan hanya di dunia nyata saja melainkan juga kecakapan seseorang begitu terasa dalam *video game* di level professional atau yang biasa diistilahkan sebagai *e-sports*. Bagi para profesional, game online adalah sebuah ladang bisnis yang merupakan nilai plus dari sebuah permainan. (Wartono, n.d.)

Hal ini penulis dapatkan dari sebuah film dokumenter *The Greatest Comeback in Dota History : The Return of Ceb*. Film ini menceritakan sosok Ceb sebagai pemain professional DOTA 2 yang telah resmi menyatakan pensiun dalam skena game professional, namun harus kembali bermain lagi pada kompetisi level professional bersama tim lamanya OG yang secara individu tim ini sudah banyak berubah. Ceb tidak memiliki banyak kesempatan untuk mengukuhkan dirinya di dalam tim, akan tetapi ia melekat dengan status legendanya dalam skena professional, maka hal tersebut membuat Ceb dianggap cukup kredibel

Dalam DOTA 2, kehadiran seorang pemimpin yang mempunyai kecakapan dalam berkomunikasi sangatlah dibutuhkan. Hal ini mungkin berlaku di semua aspek kehidupan yang mana harus adanya koordinasi dalam sebuah kelompok, tidak hanya di DOTA 2 ataupun skena *E-sports*. DOTA 2 yang dimana satu tim berisikan lima orang yang memainkan perannya dalam game masing-masing, ini membuat komunikasi selama pertandingan sangatlah penting untuk menjalankan strategi permainan dan mengkoordinasikan empat orang lainnya untuk tidak terlalu sering membuat kesalahan-kesalahan kecil yang berakibat akan berbaliknya momentum.

Penelitian sejenis yang meneliti tentang bagaimana komunikasi yang ada di dunia esport menyatakan apabila pola komunikasi satu arah dominan terjadi ketika seorang anggota tim melakukan peranannya yaitu *in game leader* (Kafitan. 2023) Dominasi *in game leader* dapat membantu anggota tim atau kelompok dalam mencari informasi. Pola komunikasi yang dilakukan hanya dijelaskan saat *in game* berlangsung saja, sedangkan diluar game tersebut tidak dibahas lebih dalam lagi bagaimana

komunikasi kelompok dan peranan *leader* yang terjadi saat tidak dalam game.

Penulis melihat dalam diri *in game leader* dalam sebuah tim DOTA 2 harus memiliki kemampuan sebagai komunikator yang baik. Ditinjau dari komponen komunikator, untuk melaksanakan komunikasi efektif terdapat dua faktor penting pada diri komunikator yakni: a) kepercayaan pada komunikator (*source of credibility*), b) daya tarik komunikator (*source of attractiveness*) (Dr. Naniek Afrilla F., 2020). Dalam film dokumenter *The Greatest Comeback in Dota History : The Return of Ceb* ini jika dilihat terdapat beberapa faktor kepercayaan pada komunikator (*source of credibility*) dan memiliki daya tarik dalam komunikasi yang dilakukan (*source of attractiveness*).

Komunikator berkomunikasi dengan penerima pesan maka yang disampaikan itu haruslah jelas, lengkap sehingga dapat dimengerti. Penyampaian pesan yang harus dipertimbangkan dalam menyampaikan pesan ada sembilan hal yang harus dipertimbangkan yaitu : a) *clear* : pesan harus jelas dan tidak berbelit-belit, b) *correct* : pesan harus mengandung kebenaran yang sudah diuji atau tidak mengada-ada, c)

concise : pesan harus ringkas atau tidak mengurangi esensi dari pesan itu sendiri dalam arti sesungguhnya, d) *comprehensive* : pesan mencakup keseluruhan, e) *Real* : pesan itu nyata dan dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya, f) *complete* : pesan harus lengkap dan disusun secara sistematis, g) *attractive* : pesan harus menarik dan meyakinkan, h) *courtesy* : pesan disampaikan dengan sopan yaitu mempertimbangkan kadar kepribadian, kebiasaan, pola hidup dan nilai – nilai komunikasi, i) *consistent* : nilai pesan itu secara konsisten atau tidak ada pertentangan antara argumen – argumen yang dikeluarkan saat memberikan pesan. (Dr. Naniek Afrilla F., 2020)

Dua unsur utama dalam kredibilitas komunikator yaitu *trustworthiness* (dapat dipercaya) dan *expertise* (keahlian). (Dr. Naniek Afrilla F., 2020). Mengutip Jalaludin Rahmat dalam buku Teori-Teori Komunikator keahlian adalah kesan yang dibentuk oleh komunikate tentang komunikator dalam hubungannya dengan topik yang dibicarakan. Film ini mengisahkan Ceb menjadi sosok utama yang memiliki keahlian dalam bermain DOTA 2. Bersama timnya OG, Ceb dan rekan timnya adalah satu-satunya tim DOTA 2 yang

memenangkan dua kali secara *back to back* atau juara beruntun. Maka secara keahlian dalam mengimplementasikan strategi, mengubah cara bermain, beradaptasi dengan lawan yang dihadapi, dan memotivasi tim saat kondisi di ujung tanduk Ceb merupakan orang yang memiliki andil penting. Keahlian ini yang menjadikannya salah satu legenda dalam skena profesional *e-sports* DOTA 2.

Selain keahlian, ada unsur selanjutnya yaitu kepercayaan. Dikutip dari buku yang sama kepercayaan adalah kesan komunikate tentang komunikator yang berkaitan dengan wataknya, dalam hal ini Ceb memiliki sifat natural yang memang bisa beradaptasi dengan lawan bicaranya atau bisa juga memposisikan diri dalam beberapa kondisi. Hal ini menimbulkan rasa kepercayaan pada dirinya yang dibuktikan bersama tim lamanya dan berhasil membawa gelar-gelar prestisius dalam skena DOTA 2.

Kredibilitas ini merupakan masalah persepsi, maka kredibilitas akan berubah bergantung kepada pelaku persepsi (komunikate), topik yang dibahas dan situasi. Kredibilitas seorang *leader* diperlukan di dalam game maupun di luar game, karena untuk menjalin keharmonisan dan menghindari adanya miskomunikasi antara

satu dengan yang lainnya. *Leader* dalam sebuah Tim Dota biasanya dipercayakan kepada pemain yang lebih berpengalaman dalam menghadapi kompetisi, dan memiliki kemampuan taktikal yang tinggi serta mental yang kuat. Tekanan dalam sebuah arena kompetisi Dota 2 yang dilakukan secara langsung (*offline*) akan terasa *euforia* nya karena ditonton langsung oleh ribuan penonton, maka perlu adanya ketenangan sehingga dapat fokus menjalankan pertandingan demi pertandingan.

Tim Dota 2 terdiri dari lima orang pemain dan satu orang pelatih hadir dalam sebuah kelompok yang memiliki latar belakang yang berbeda namun memiliki tujuan yang sama. Kelompok merupakan 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 (Deddy Mulyana, 2005). Saat pemain bergabung dalam sebuah tim Dota 2 secara profesional maka tim tersebut termasuk kelompok primer dimana dalam satu tahun kalender kompetitif mereka akan lebih sering bertemu dan berinteraksi satu sama lain. Dibutuhkan seorang kapten atau *In Game*

Leader untuk menyatukan visi semua pemain, membagi peran-peran dan juga menerjemahkan bagaimana strategi yang akan dijalankan.

Penulis meyakini bahwa dalam sebuah proses pengembangan kelompok dalam sebuah tim *e-Sports* ada keterlibatan peran yang dilakukan oleh anggota-anggota di dalamnya, terkhusus komunikasi yang dilakukan oleh seorang *leader* sehingga dapat dipercaya oleh anggota lainnya sehingga tim dapat berjalan sesuai strategi. Penelitian ini membatasi pada adegan-adegan dalam film dokumenter *Greatest Comeback In Dota 2 History: The Return Of Ceb* yang dianggap dapat memperlihatkan membantu menjawab masalah penelitian ini. Adapun tujuan penelitian ini untuk menjelaskan kredibilitas komunikasi yang ada pada diri Ceb terkait perkembangan tim eSports OG baik secara *in game* maupun *out game*. Manfaat dalam penulisan ini memberikan penjelasan terkait pentingnya kredibilitas komunikator dalam pengembangan kelompok manapun.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini ditujukan untuk menemukan dan mendeskripsikan struktur tanda dan makna kredibilitas komunikator

dalam film dokumenter yang berjudul *The Greatest Comeback in Dota History : The Return of Ceb*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode interpretatif, penulis melakukan interpretasi yang subjektif atas suatu realitas yang sedang diteliti. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan semiotika Roland Barthes, yang menawarkan konsep konotatif (makna intersubjektif) dan denotatif (makna objektif) sebagai kunci analisisnya.

Barthes lebih menekankan pada interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan budaya pada realitas yang terjadi (Wahjuwibowo, 2018). Maka untuk mengetahui lebih dalam peran Ceb sebagai *leader* dalam tim perlu dianalisis lebih mendalam dengan pendekatan semiotika, karena agar dapat diketahui makna pesan yang nyata maupun tersembunyi pada diri seorang Ceb. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana Ceb sebagai *Leader* melakukan interaksi dengan rekan tim nya berdasarkan dilihat juga sisi pengalaman dan budaya para gamers dota 2.

Secara umum, penelitian ini pada akhirnya akan menggambarkan pesan yang ada dalam ‘teks’ sebuah film tersebut.

Merujuk pada pemikiran semiotika Roland Barthes, makna dalam sebuah teks tidak hanya berkaitan dengan linguistik saja, melainkan teks dapat dipahami dalam arti luas seperti film dan sebagainya. Semiotika melihat media sebagai struktur keseluruhan, akan mencari makna yang tersembunyi atau konotatif (Adam et al., 2017), dengan semiotika inilah akan cukup membantu peneliti untuk memperoleh *latent of contents* pada diri Ceb sebagai *leader* pada Tim eSport OG Dota 2 yang tergambar dalam film dokumenter tersebut.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan melakukan observasi non-partisipan dan studi pustaka. Observasi non-partisipan dilakukan untuk mengamati perilaku Ceb sebagai subjek yang sedang diteliti melalui pengamatan di media internet, mengamati aktivitas media sosialnya, dan menonton di media sosial ketika ia bermain kompetisi skena professional Dota 2. Studi pustaka yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kredibilitas komunikator dan pengembangan kelompok.

Sumber data dalam penelitian ini ada dua yakni data primer dan data sekunder. Data

primer dalam penelitian ini adalah film dokumenter *The Greatest Comeback in Dota History : The Return of Ceb*. Sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, artikel ilmiah, dan internet yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti.

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, yang menganalisis tentang tatanan pertandaan, hubungan tanda, dan analisis mitos yang ada pada film *The Greatest Comeback in Dota History : The Return of Ceb*. Penulis melakukan analisis dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) Mendeskripsikan makna denotatif yang disampaikan oleh Ceb yang tampak secara nyata dari tanda.
- b) Mengidentifikasi hubungan tanda dan gejala budaya yang dihasilkan oleh masing-masing tanda tersebut dengan menganalisis hubungan simbolik, paradigmatis, dan sintagmatik.
- c) Menganalisis mitos, sebuah film dapat menciptakan mitologi dan ideologi sebagai sistem konotasi. Apabila dalam denotasi teks terdapat ekspresi bermakna alamiah, maka makna konotasi tersebut menunjukkan sebuah ideologi atau makna yang tersembunyi.

III. HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Makna Denotatif Kredibilitas Komunikator Dalam Film

Penulis dalam penelitian ini berusaha untuk dapat menganalisis sisi kredibilitas komunikator yang terdapat dalam film *The Greatest Comeback In Dota History: The Return of Ceb* yang dimana penulis melihat sisi lain yang ingin diceritakan dari film dokumenter ini. Tidak hanya kehebatan secara teknis dalam pertandingan tetapi juga kecakapan seorang Ceb dalam sisi seorang komunikator.

Di komunitas *E-sports* komunikasi adalah hal paling utama. Keharmonisan dalam sebuah tim atau kelompok harus terjaga, karena seperti halnya olah raga konvensional yang berbentuk tim semua bisa terjadi hanya dalam hitungan menit hingga detik bila terjadi salah komunikasi atau ketidak samaan visi dalam bermain.

Film ini menunjukkan beberapa *scene* yang dimana Ceb yang awalnya dianggap sebagai pemain pengganti yang sudah veteran oleh pemain lainnya bisa membuktikan sebagai kapten tim untuk menaikan moralitas dan motivasi kelompok

dengan pengalamannya dan komunikasi yang dia berikan kedalam tim. Walaupun ada pergolakan di dalam internal seorang Ceb untuk kembali bermain kompetitif, tetapi panggilan hatinya lah yang membawanya kembali ke skena kompetitif DOTA 2 di STOCKHOLM MAJOR.

Tabel 1.

Visual

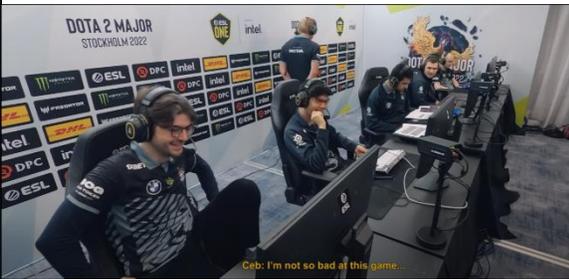
Audio
<p><i>Yuragi: Johan said that he has a very strong voice</i> <i>and he could help us in game as a captain.</i> <i>And Misha said that he was the best choice.</i></p>

Potongan *scene* ini penandanya adalah *voice over* dari seorang pemain OG yaitu Yuragi yang akan bermain bersama Ceb. Dalam potongan *scene* ini juga terlihat bila media-media *games* memberitakan kembalinya seorang Ceb. Ini juga menunjukkan apabila seorang Ceb

mempunyai kredibilitas yang tinggi sebagai seorang pemain professional DOTA 2.

Dalam *voice over* tersebut apabila Yuragi yang sebelumnya tidak pernah bermain secara tim bersama Ceb mengungkapkan apabila dirinya cukup percaya akan kehadiran Ceb adalah pilihan yang tepat untuk tim OG. Disini sudah tercermin apabila Ceb memang layak untuk kembali bermain di skena professional DOTA 2.

Tabel 2.

Visual

Audio
<p><i>It's been challenging in game because I've been the one doing the adapting, I don't hope.</i></p> <p><i>If I did a good job, they did not notice</i></p>

Potongan *scene* ini menampilkan pertandingan pertama Ceb setelah kembali ke skena professional DOTA 2. Ada rasa keraguan dalam diri Ceb untuk bisa bermain bersama tanpa merusak ritme permainan

yang sudah terbangun sebelumnya. Ini terlihat dari *voice over* Ceb yang menunjukkan apabila dirinya tidak sepenuhnya merasa nyaman dengan timnya yang sekarang. Tapi itu tidak dia ungkapkan saat berjalannya pertandingan, cukup hanya dirinya yang tahu kala itu dan juga pelatih OG saat itu n0tail. Ini menunjukkan profesionalitas dan kredibilitasnya sebagai seorang komunikator agar tidak merusak perasaan dari pemain-pemain yang lainnya.

Tabel 3.

Visual

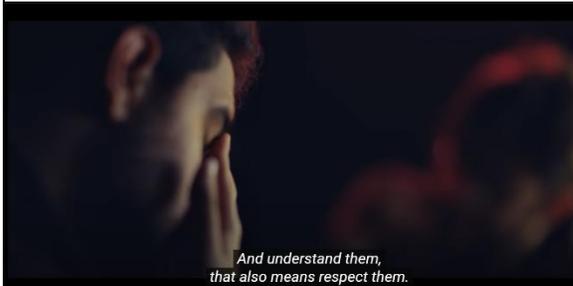
Audio
<p><i>Caster : going to a game three with fnatic taking this game two.</i></p> <p><i>They seem unstoppable, one to one now between Fnatic and OG.</i></p>

Potongan *scene* ini menunjukkan tim OG sedang dalam keadaan yang terdesak ini dikuatkan dengan penandanya adalah *voice over* dari komentator pertandingan. Ceb yang

secara pengalaman sudah sering bertemu dengan keadaan-keadaan yang genting seperti ini menatap teman-teman setimnya yang sudah frustrasi melihat realita. Ceb yang sebagai pemain veteran pun mencoba untuk tidak menahan perdebatan antar temannya akan permainan timnya yang kacau balau. Dirinya menunggu waktu yang tepat untuk mengambil alih komunikasi agar tidak ada tumpang tindih pesan yang malah akan membuat semakin kacau.

Seorang komunikator dalam menyampaikan pesan haruslah memperhatikan salah satu faktor ini yaitu *timing*. *Timing* yang tepat adalah salah satu kunci dimana komunikasi yang berjalan antara komunikator dengan komunikan akan efektif atau tidak. Dalam adegan ini penulis melihat bila Ceb menunggu *timing* yang tepat untuk memberikan pesannya, tidak dalam kondisi yang tidak kondusif. Dirinya memilih untuk diam sambil memperhatikan kondisi yang ada.

Tabel 4.

Visual

Audio
<p><i>Ceb: To me, the process is about empathy. Understand the person. Like truly understand them on a human level. And understand them, that also means respect them.</i></p>

Potongan *scene* ini menunjukkan frustrasi di antar teman setim Ceb. Disinilah Ceb menunjukkan kredibilitasnya sebagai pemain yang berpengalaman untuk memberikan motivasi. Penandannya adalah dari apa yang Ceb coba katakan. Pesan yang ingin Ceb sampaikan bukanlah hal yang berkaitan dengan teknis dalam permainan ataupun strategi yang akan dijalankan tetapi lebih berfokus kepada rasa *respect* kepada lawan yang Ceb rasa tidak dimiliki oleh para pemain OG lainnya.

Ceb yang bertindak sebagai komunikator dalam *scene* ini menunjukkan elemen-elemen sebagai komunikator yang dirinya secara tidak sadar telah terapkan yaitu *clear* atau pesan yang ingin Ceb sampaikan tidak berbelit-belit dan langsung pada inti persoalan yang tim OG rasakan dalam pertandingan ini.

Tabel 5.

Visual

Audio
<p><i>Ceb : You know what? Even if it's hard, even it feels like, well, they could, yes, maybe they can win the fight.</i></p> <p><i>But I don't care about the fact that they can win.</i></p> <p><i>I know we can win it also, so let's take it.</i></p> <p><i>Don't go out without fighting, fight</i></p>

Potongan *scene* ini menguatkan kredibilitas Ceb dari pesan yang Ceb sampaikan. Ceb mencoba membakar

semangat untuk bertarung dan tidak kalah sebelum berperang kepada teman-temannya. Yang ingin Ceb lakukan adalah bertarung hingga akhir dan pesan ini yang ingin Ceb tularkan kepada teman setimnya. Perbedaan raut wajah pemain lain saat mendengar Ceb memotivasi ketara dan pesan yang Ceb sampaikan cukup meresap ke hati dan pikiran rekan setimnya.

Selain menunjukkan dan menguatkan kredibilitasnya dalam menjadi seorang komunikator yang handal Ceb juga menerapkan elemen lainnya sebagai komunikator yaitu *real* atau pesan yang diungkapkan Ceb dapat dirinya pertanggung jawabkan. Dirinya ingin menaikkan moral dari tim OG yang sudah runtuh dengan mencoba memotivasi rekan setimnya dengan tidak menjanjikan kemenangan, tetapi setidaknya berikan perlawanan dalam game ini dan jangan sampai OG keluar tanpa ada perlawananan sama sekali.

Ceb juga membungkus pesan itu dengan *attractive* atau meyakinkan. Dengan intonasi bicara yang cukup lantang membuat pesan yang disampaikan lebih membuat teman – temannya yakin dengan pesan yang diungkapkan oleh Ceb itu benar dan akhirnya

bisa merubah kondisi moral pemain – pemain dari OG itu sendiri.

Tabel 6.

Visual

Audio
<p><i>Taiga: Let's f****ng go! We're so f****ng good at this game</i></p>

Potongan *scene* ini menjelaskan apabila OG bisa memenangi permainan setelah Ceb membakar motivasi dari pemain lainnya. Ini diungkapkan dalam penanda dari rekan setim Ceb yang merasa dirinya dan teman setimnya memang ahli dalam memainkan permainan DOTA 2 ini. Ini menunjukkan bila seorang komunikator handal sangatlah diperlukan disetiap momen dalam permainan DOTA 2, terlebih dalam keadaan yang genting.

Setelah membedah per-*scene* dari adegan-adegan yang ada dalam film documenter *The Greatest Comeback In Dota History : The Return of Ceb*, penulis ingin

memperdalam lagi bagaimana seorang Ceb bisa menjadi komunikator yang handal dilihat dari sisi kredibilitas komunikator.

Dipandang dalam *source credibility* maka Ceb yang mempunyai jam terbang tinggi di skena kompetitif DOTA 2 dapat mengontrol komunikasi yang dipakai dan bisa menenangkan kekacauan karena friksi saat kelompok atau tim dalam posisi terdesak. Kredibilitas sumber atau sumber kredibilitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi efektifitas komunikasi. Kredibilitas sumber berkaitan dengan sejauh mana penerima pesan mempercayai sumber dalam menyampaikan informasi atau pesan. Untuk faktor komunikasi, kredibilitas sumber merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Penerima pesan lebih mempercayai sumber yang dianggap kompeten. Hubungan: Hubungan antara sumber dan penerima pesan dapat mempengaruhi kredibilitas sumber. Sumber yang dekat dengan penerima pesan cenderung dapat dipercaya. Oleh karena itu, sebagai seorang komunikator, penting untuk memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi kredibilitas narasumber, agar penerima pesan dapat menerima pesan dengan baik

Aristoteles menyatakan ada tiga (3) faktor yang harus diperhatikan dalam berkomunikasi, yaitu ethos, pathos, dan logos. Ethos berarti sumber kepercayaan (*source credibility*) yang ditunjukkan oleh seorang komunikator yang ahli di bidangnya, sehingga dapat dipercaya karena keahliannya; Pathos berarti himbauan emosional (*emosional appeals*) yang ditunjukkan oleh seorang komunikator dengan menampilkan gaya dan bahasa yang membangkitkan kegairahan dan semangat yang berkobar-kobar kepada komunikannya. Logos mengandung arti himbauan logis (*logical appeals*) yang ditunjukkan oleh komunikator bahwa uraiannya masuk akal, sehingga patut diikuti dan dilaksanakan oleh khalayak.”(Dr. Naniek Afrilla F., 2020)

Di dalam kredibilitas komunikator terdapat unsur *trustworthy* dan juga *expertise*. Ceb menunjukkan apabila dirinya cukup bisa mendapatkan kepercayaan dari rekan setimnya dalam film ini. Dari sisi *thrusworthy* Ceb menjadi sosok yang dapat dipercaya dari awal film documenter ini berjalan namun karena rekan – rekan tim Ceb yang belum pernah bermain bersama Ceb sebelumnya tidak sepenuhnya Ceb bisa

menjadi pemain inti atau penting dalam permainan mereka. Ceb membuktikan bila itu salah dan dengan sihirnya Ceb bisa merubah pandangan itu dan bisa menyatukan mereka dalam situasi yang genting. Rasa percaya ini tumbuh karena Ceb dapat mentransmisikan pesan yang ingin dirinya sampaikan dengan tepat. Ceb dengan pengalamannya sebagai pemain DOTA 2 yang cukup veteran dapat melihat kondisi dan situasi yang mereka hadapi dari satu pertandingan ke pertandingan lainnya. Hal ini lah yang membuat Ceb mendapatkan kepercayaan atau *trustworthy* dari rekan – rekan setimnya.

Bila berbicara *expertise*, dengan pengalaman Ceb yang cukup lama bermain DOTA 2 rasa-rasanya hal ini bukanlah sebagai batu sandungan untuk Ceb bisa memberikan masukan disetiap pertandingan. Dalam film documenter ini Ceb sering kali memberikan masukan saat fase *drafting heroes* yang dimana fase ini cukuplah penting dalam sebuah pertandingan professional DOTA 2. Dengan pengetahuan dan keahliannya dalam membaca cara bermain lawan Ceb sering mengambil komando saat pertandingan berjalan. Ini membuat kredibilitas yang terbangun secara

tidak langsung sudah terpenuhi dari sisi keahlian. Hal – hal ini lah yang membuat Ceb cukup mendapatkan perhatian saat dia berkomunikasi dengan rekan – rekan setimnya.

Mulyana memisahkan tiga jenis kredibilitas yaitu kredibilitas sumber. Dimensi pertama kredibilitas sumber otoritatif atau kompetensi menurut McCroskey (2008) dalam menunjukkan bagaimana pembicara dipersepsikan dalam kaitannya dengan topik yang dibahas, bagaimana kita berpikir tentang kecerdasan, pengetahuan, kompetensi dan otoritas pembicara, dimensi kedua. karakter atau sifat berdasarkan tujuan dan maksud mereka - adalah tujuan pembicara, dapat diandalkan, bermotivasi baik, dan menyenangkan. Dimensi terakhir adalah dinamika, yaitu keyakinan, keaktifan dan semangatnya untuk menjadi pembicara. (Paramita, n.d.).

Dari dimensi kredibilitas sumber otoritatif maka Ceb sudah memenuhi dimensi ini, dimana dirinya bukanlah anak baru dalam skena DOTA 2 yang saat dirinya mencoba berkomunikasi dengan rekan setimnya ataupun lawan pasti mendapatkan atensi yang penuh. Selain itu dalam dimensi kedua, Ceb bukanlah orang yang selalu serius tetapi juga

dapat berbaur dengan candaan – candaan untuk melepaskan intesitas tinggi dalam sebuah pertandingan DOTA 2 yang cukup tinggi dan melelahkan. Hal ini Ceb lakukan selain untuk mencairkan suasana juga untuk bisa masuk kedalam pribadi masing – masing rekan setimnya yang bermuara pada tujuannya adalah bisa berkomunikasi dengan baik antar rekan setim. Dalam dimensi ketiga, Ceb selalu bisa memilih waktu yang tepat untuk berbicara atau berkomunikasi terkait hal – hal yang serius dan motivasi ini lah yang membuat dirinya dirasa tidak bertele – tele dan layak dipercaya. Dengan ini kredibilitas seorang Ceb dalam tim semakin kuat dan saat dirinya berkomunikasi rekan setimnya pasti mendengarkan. Hal ini lah yang layaknya dimiliki oleh seorang *leader* atau kapten dalam tim E-sport apapun tidak hanya dalam DOTA 2.

Penulis melihat apabila kredibilitas komunikator sangatlah dibutuhkan untuk seorang kapten tim tidak hanya tim DOTA 2 tapi tim-tim *E-sport* genre lainnya. Karena dirinya lah yang memegang kendali akan jalannya pertandingan dari sisi teknis walaupun dari sisi motivasi. Ini ditunjukkan oleh Ceb dari film ini kita bisa melihat apabila kredibilitas tidak hanya dari sisi

teknis tapi dari sisi lainnya juga. Meningkatkan moral saat posisi tim diujung tanduk bila seorang *in game leader* tidak memiliki kredibilitas maka pesan yang disampaikan tidak akan sampai dan hanya sia-sia belaka.

Kredibilitas Komunikator dengan Perkembangan Kelompok

Tim DOTA 2 yang berjumlah lima orang ini layaknya sebuah kelompok. Seorang sosok pemimpin dibutuhkan disetiap kelompok begitu juga dalam tim DOTA 2 yang dimana setiap pemain memiliki karakter dan juga latar belakang yang berbeda. Mereka memiliki kesamaan yaitu DOTA 2 dan berkarir sebagai pemain profesional.

Setiap kelompok tentu memiliki tujuan dan visi, untuk mencapai kedua itu terdapat beberapa tahapan yang dimana Ceb harus lalui dalam waktu singkat sepanjang turnamen berlangsung. Film ini menunjukkan beberapa *scene* yang dimana Ceb yang awalnya dianggap sebagai pemain pengganti yang sudah veteran oleh pemain lainnya malah bisa menaikkan moralitas dan motivasi kelompok dengan pengalamannya dan komunikasi yang dia berikan kedalam tim. Walaupun ada pergolakan didalam internal seorang Ceb untuk kembali bermain

kompetitif, tetapi panggilan hatinya lah yang membawanya kembali ke skena kompetitif DOTA 2 di STOCKHOLM MAJOR.

Tabel 7.

Visual

Audio
<p><i>Yuragi: Johan said that he has a very strong voice</i></p> <p><i>and he could help us in game as a captain.</i></p> <p><i>And Misha said that he was the best choice.</i></p>

Potongan *Scene* ini menjelaskan bahwa Ceb telah ditunjuk oleh tim Esport OG untuk memimpin tim pada turnamen Stockholm Major 2, padahal sebelumnya ia telah menyatakan skena game profesional Dota 2. Hal tersebut diakibatkan satu orang pemain yang berasal dari Ukraina tidak bisa berangkat ke lokasi kompetisi karena sulitnya akses penerbangan semenjak invansi Rusia-Ukraina, maka tidak ada pilihan lain untuk Ceb dapat mengisi kekosongan dalam tim tersebut.

Pemain aktif lainnya yang bergabung dengan tim ialah pemain baru di dalam tim OG, maka sebelumnya benar-benar tidak mengenal satu sama lain, namun dengan kepercayaan yang tinggi Ceb dapat membuat para pemain lain mempercayainya sebagai pilihan terbaik dalam turnamen ini.

Tabel 8.

Visual
 <p>Ceb: I'm not so bad of this game...</p>
Audio
<p><i>It's been challenging in game because I've been the one doing the adapting, I don't hope. If I did a good job, they did not notice.</i></p>

Potongan *scene* ini menjelaskan bahwa Tim OG sedang melakukan forming, yang artinya menyusun formasi dan strategi yang akan dijalankan saat pertandingan berlangsung. Saat Ceb masih mencoba beradaptasi dengan tim, namun pemain lain mulai menganggap remeh Ceb seperti yang dilakukan oleh Ammar – rekan tim Ceb.

Hal tersebut hanya dianggap sebagai bebandan saja oleh Ceb, karena ia mesti

adaptasi dan lebih dewasa ketika menghadapi rekan setimnya yang rata-rata usianya dibawah Ceb itu. Ceb hanya membuktikan saja dengan permainannya yang baik, tidak peduli mereka (satu timnya) menyadari atau tidak.

Tabel 9.

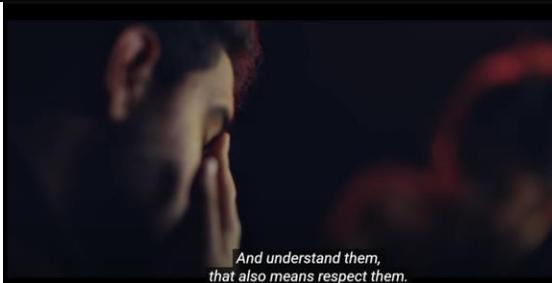
Visual
 <p><i>They seem unstoppable, one to one now between Fnatic and OG.</i></p>
Audio
<p><i>Caster : going to a game three with fnatic taking this game two. They seem unstoppable, one to one now between Fnatic and OG.</i></p>

Potongan *scene* ini menunjukkan tahap Storming yaitu kedua tim telah masuk ke arena pertempuran. Pada tahap ini biasanya gesekan antar individu dimulai, dikarenakan masing-masing individu memiliki pemikiran yang berbeda-beda secara teknis dalam menjalankan strategi.

Hal tersebut terjadi pada tim OG yang dimana dalam keadaan terdesak terjadi friksi antar pemain dan Ceb hanya bisa

memandangi pemain lainnya dan mencoba memahami situasi yang terjadi. Ammar mencoba menjadi pemimpin dan secara tidak langsung malah merusak motivasi pemain lainnya.

Tabel 10.

Visual

Audio
<p><i>Ceb: To me, the process is about empathy. Understand the person.</i></p> <p><i>Like truly understand them on a human level. And understand them, that also means respect them.</i></p>

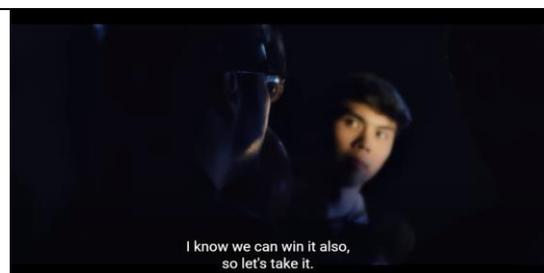
Potongan *scene* ini memperlihatkan ketenangan Ceb dalam mengatasi friksi yang terjadi antar pemain ketika *in game* berlangsung.

Dalam tahap *Storming* ini Ceb tidak langsung mengambil alih posisi, akan tetapi dalam film ini diperlihatkan bagaimana Ceb memberikan pandangannya saat kelompok dalam posisi tertekan hal yang harus

diperhatikan adalah empati dan memahami orang lain.

Permainan dalam sebuah tim yang mengandalkan kerjasama tim perlu adanya empati agar dapat mengetahui apa yang sebenarnya menjadi masalah dalam sebuah tim, ketika sudah saling memahami niscaya kekompakan tim akan semakin meningkat.

Tabel 11.

Visual

Audio
<p><i>Ceb : You know what? Even if it's hard, even it feels like, well, they could, yes, maybe they can win the fight.</i></p> <p><i>But I don't care about the fact that they can win. I know we can win it also, so let's take it. Don't go out without fighting, fight.</i></p>

Potongan *scene* ini menunjukkan seorang pemain profesional yang berpengalaman, Ceb seorang diri mencoba memberikan pandangan dan motivasi kepada rekan setimnya. Pada tahapan *norming*, setiap pemain sudah sama-sama memahami rencana dan perannya masing-masing.

Ceb menyampaikan bahwa setiap tim bisa saja menang dan kalah, namun janganlah keluar tanpa berjuang. Hal tersebut menjelaskan bahwa Ceb dengan cebat dapat menaikkan motivasi bermain tim, perkembangan kelompok ini dengan cepat terjadi atas komunikasi yang dilakukan oleh Ceb kepada rekan setimnya.

Tabel 12.

Visual

Audio
<p><i>Taiga: Let's f***ng go! We're so f***ng good at this game</i></p>

Dalam scene ini dijelaskan bahwa tim OG telah kembali kepada performa baiknya, berikutnya tim ini langsung menuju ke tahap performing dimana tim OG bisa memenangi ronde berikutnya dan bisa melaju ke tahap berikutnya di turnamen Stockholm Major.

Penulis rasa sosok kapten yang memiliki kredibilitas sebagai komunikator dapat mengembangkan tim atau kelompok ini ke level yang lebih jauh. Dengan keahlian

dalam berkomunikasi maka tahapan-tahapan yang sudah diungkapkan diatas dapat dilewati dengan mudah apabila kapten tim juga memiliki kredibilitas.

Di skena E-sports komunikasi adalah hal paling utama. Keharmonisan dalam sebuah tim atau kelompok harus terjaga, karena seperti halnya olah raga konvensional yang berbentuk tim semua bisa terjadi hanya dalam hitungan menit hingga detik bila terjadi salah komunikasi atau ketidak samaan visi dalam bermain.

Merujuk pada teori perkembangan kelompok, Ceb yang datang sebagai *Stand In Player* (pemain pengganti) hadir saat tim ini sudah terbentuk cukup lama dan kekompakan dan komunikasi yang sudah terbentuk, maka akan adanya konflik terjadi cukuplah tinggi. Dalam film documenter ini menjelaskan beberapa *scene* yang menjelaskan sosok Ceb dalam perkembangan tim Dota 2 OG E-sport saat menjalani turnamen LAN pertama di tahun 2022 yaitu Stockholm Major.

IV. SIMPULAN

Faktor-faktor *source credibility* adalah hal yang paling utama dimana orang tersebut ingin mengembangkan sebuah kelompok. Sebuah kelompok adalah

kumpulan beberapa individu yang memiliki tujuan yang sama, begitu juga dengan tim Dota 2 tujuannya adalah untuk memenangkan turnamen Stockholm Major Dota 2. Tidak semua orang bisa melakukan apa yang Ceb lakukan dalam tim eSports, tetapi dengan dua faktor (*source of attractiveness and credibility*) di atas apabila seseorang bisa menguasainya bukan tidak mungkin sebuah kelompok akan lebih berkembang saat individu ini bergabung ke dalam kelompok tersebut.

V. DAFTAR PUSTAKA

Adam, S., Agama, I., Negeri, I., & Gorontalo, A. (2017). *NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN DALAM FILM JOKOWI (ANALISIS SEMIOTIKA)*. 13. <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir><http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir>

Dr. Naniek Afrilla F., S. Sos. , M. Si. ,dkk. (2020). *TEORI-TEORI KOMUNIKATOR*.

Oleh. (n.d.). *ABSTRAK ANALISIS POLA KOMUNIKASI TIM E-SPORTS YANG TERGAMBARAKAN DALAM KONTEN MIC CHECK PADA GAME MOBILE LEGENDS DI INDONESIA*.

Paramita, S. (n.d.). *Kredibilitas Komunikator Dalam Menyampaikan Pesan (Analisis Opini Generasi Milenial Pada Kepala Penerangan Kodam Jaya)*. <http://www.kodam5-brawijaya.mil.id>

Wahjuwibowo, I. S. (2018). *Semiotika Komunikasi - Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (3rd ed.). Mitra Wacana Media.

Wartono, W. (n.d.). *DUNIA MMO GAME PARA GAMER DI KOMUNITAS FORUM INDOGAMERS*.