

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Marshall Mc Luhan membagi perkembangan teknologi dalam empat fase: *Tribal Age*, *Literate Age*, *Print Age*, dan yang terakhir *Electronic Age*. Pada periode *Electronic Age* perkembangan teknologi komunikasi begitu pesat, diawali dengan munculnya telegraf, hingga yang terakhir kita kenal sekarang, yakni internet. Internet bukan saja membuka jaringan komunikasi yang lebih luas dan lebih mudah, namun juga membuka celah-celah baru bagi tumbuh kembangnya *cyberculture* (budaya siber).¹ Bukan hanya jejaring sosial yang mengalami kemajuan dan perkembangan dalam bidang komunikasi, namun *game online* pun juga demikian. Tidak hanya menawarkan dari sisi hiburan namun dari jaringan yang terbentuk dari komunitas virtual yang menarik di amati.

Di zaman yang maju sekarang, *game online* tidak lagi menjadi hal yang asing di kalangan masyarakat luas. terbukti dengan banyaknya angka statistik pengguna *game online*. *Game online* yang banyak di minati oleh kalangan masyarakat antara lain *Leagues of Legend*, *DotA*, *PUBG*, *Point Blank*, *Valorant*, dan masih banyak lagi. Para pengembang (*developer*) berlomba-lomba untuk menciptakan permainan yang menarik untuk terus menciptakan pasar *game online*. karakter dalam *game* yang berbeda antara satu dengan yang

¹ Wahyu Sugiarto, Skripsi:” Pola Komunikasi Pengguna Game Online DOTA 2 Dalam Komunitas DOTA 2 “Studi Etnografi Virtual terhadap Pengguna Game Online DotA 2 dalam Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”(Yogyakarta, UMY, 2017), Hal. 1.

lain mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna, selain itu tampilan grafis tentu saja menjadi nilai tambah dari game online tersebut.

Menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer². Berdasarkan pengertian *game online* tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah salah satu istilah jenis permainan yang dimainkan dengan akses melalui jaringan internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat permainan dengan grafis dan bentuk-bentuk gambar menarik yang dapat digerakan sesuai dengan para pemainnya. *Game Online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakan gambar- gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.³

Game online Mobile Legends yang muncul sejak 11 Juli 2016 dan mulai dikenal ditahun 2017 bahkan ditahun 2018 ini Mobile Legends mulai menunjukkan eksistensinya sebagai *game online* berbasis *mobile*. Mobile Legends: Bang-Bang adalah permainan yang dikembangkan dan dirilis oleh

² Nova Dianty, Skripsi: “*Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja (Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung)*”(Lampung : Unila, 2012), Hal. 8.

³ Devita Rani, Skripsi: “*Dampak Game Online Mobile Legend: Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*”,(Medan: Uma, 2018), hal.28 .

Moonton developer. *Game* ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali oleh pengguna piranti atau perangkat *platform mobile* Android dan iOS (*iPhone Operating System*).⁴

Menurut pihak Nimo TV yang dikutip dari Tempo.co, Berdasarkan keterangan tertulis dari Nimo TV, Kamis, 17 Januari 2019 “Indonesia menjadi kontributor pengguna aktif bulanan terbesar Mobile Legends dengan angka 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif per bulan secara global. Jumlah tersebut sama dengan 49,98 juta pengguna aktif. Dengan banyaknya pengguna, *game* besutan Moonton itu jadi salah satu cabang *game* yang paling diperhitungkan di dunia *Esports* di Indonesia”.⁵

Konsep sederhana permainan *game online* Mobile Legends Bang-Bang dimainkan sebanyak 10 orang pemain yang di bagi menjadi 2 tim yang memiliki berbagai tipe macam pilihan karakter *Hero* dan memiliki *skill* yang berbeda-beda setiap karakternya. Selain itu, terdapat juga berbagai mode permainan yang dapat dimainkan sesuai level para penggunanya, seperti *Match up mode (classic mode)*, *Ranked mode*, *Brawl mode*, *Human vs Ai mode* dan *Custom mode* yang menjadi daya tarik dari *game online* Mobile Legends Bang-Bang, dan ada beberapa hal yang harus di pahami sebelum bermain. Mobile Legends Bang-Bang menampilkan tingkat kesulitan secara bertahap dan dapat dikuasai *step by step*, namun sangat disayangkan pengetahuan mengenai cara

⁴ Boi Hutagaol, “*Apa Itu Mobile Legends?*”, Tersedia di <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>, pada tanggal 13 Agustus 2019, pukul 18.30 WIB.

⁵ Moh Khory Alfarizi, “*Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia*”, diakses dari <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia>, pada tanggal 10 Mei 2020, pukul 16.00 WIB

bermain inilah yang biasanya menentukan apakah seorang pemain tertarik dengan Mobile Legends Bang-Bang atau malah tidak tertarik sama sekali. Tantangan *game* ini adalah melewati rintangan dengan bantuan kerjasama tim.

Di dalam game, pemain berinteraksi layaknya orang berbicara secara tatap muka melalui fitur Mobile Legends Bang-Bang yang dilengkapi dengan adanya fitur *open mic* yang dapat digunakan para pemain untuk mengobrol dengan teman satu tim layaknya sedang bertelepon. Dari hal ini, para pemain membentuk diri mereka berinteraksi, bagaimana pemain lainya menilai pemain satu dengan yang lainya, ataupun sebaliknya. dan menariknya dari Mobile Legends Bang-Bang ini, kita tidak hanya bermain dengan teman saja, tapi kita juga bisa bermain dengan seluruh dunia. Dalam *game online* Mobile Legends Bang-Bang juga memberikan fitur *chat* yang memungkinkan para pengguna untuk saling berkomunikasi, bukan hanya untuk mengatur strategi, terkadang juga muncul adanya konflik adu mulut dan muncul umpatan-umpatan kasar ketika ada salah satu pemain bermain dengan buruk. Namun akan berbeda cerita ketika pemain bermain dengan temannya sendiri, mereka saling berkomunikasi secara intens untuk mengatur pertandingan, mulai dengan memilih hero sebelum melakukan permainan dan mengatur strategi waktu permainan dimulai.

Daya Tarik Mobile Legends Bang-Bang secara umum adalah tantangan untuk melewati rintangan dengan kerjasama tim, baik berupa teman atau pemain yang tidak kita kenal. tidak ada *game* yang berbasis mobile yang menawarkan kepuasan bermain seperti Mobile Legends Bang-Bang, baik

dalam bermain menghabiskan waktu 20 menit untuk farming, ganking, mengatur strategi bertarung, dan lainnya, sampai berada di titik pada pertarungan yang menentukan tim mana yang akan menjadi pemenang. Dari hal inilah terbentuk pola komunikasi kelompok dimana untuk menyatukan *step by step* meraih kemenangan dalam tim pada *game Mobile Legends: Bang-Bang*.

Selain itu, *game online Mobile Legends Bang-Bang* sudah mulai menunjukkan eksistensinya di kalangan masyarakat luas, sama seperti *game online* pada umumnya yang sudah mengalami perkembangan yang begitu pesat juga, karena tidak hanya menjamur di kota-kota besar, namun juga telah merambah ke desa-desa kecil. Hal ini terlihat dari banyaknya *player* dan komunitas yang menjamur di berbagai daerah mulai dari pusat kota hingga desa-desa kecil dan berkembang menjadi permainan yang bersifat kompetitif berskala internasional dan melahirkan cabang olahraga baru yaitu *Esport*.

Esport adalah istilah atau sebutan untuk suatu kegiatan kompetisi video *game* yang teratur dan terorganisir, khususnya bagi para *gamer* profesional. Sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, kemudian dapat di pertandingan.⁶

Di dalam *game Mobile Legends Bang-Bang* itu sendiri, kelompok dalam *game* disebut dengan *Squad*. *Squad* sendiri terbentuk karena terdapat adanya interaksi dan komunikasi yang terjadi antar pemain *Mobile Legends: Bang-*

⁶ Adyanto Trinugorho, "Pertandingan E-Sport yang Mendunia", diakses dari https://www.kompasiana.com/adyanto_trinugroho/54f961e7a333116e068b4c87/pertandingan-esport-yang-mendunia, pada tanggal 10 Mei 2020 pukul 13.00 WIB.

Bang. Pemain yang saling terhubung dan berinteraksi membentuk ruang lingkup baru dan membentuk sebuah kelompok untuk saling berbagi seputar dengan *Mobile Legends: Bang-Bang* ataupun kontribusi mereka mengikuti kompetisi-kompetisi yang ada. Mereka bertemu didalam *game* dan melakukan interaksi dan membuat ruang lingkup baru antara pemain *game online*.

Komunikasi kelompok Komunikasi kelompok. menunjuk kepada komunikasi yang dilakukan oleh kelompok-kelompok yang kecil, biasanya dengan bertatap-muka. Feedback dari seseorang anggota dalam komunikasi kelompok dapat ditangkap dan ditanggapi secara spontan oleh anggota yang lainnya. Komunikasi kelompok pun dapat pula bersangkutan juga dengan komunikasi interpersonal, oleh karena itu mayoritas theory komunikasi interpersonal pun bisa di implikasikan untuk komunikasi kelompok.⁷

Dari proses komunikasi yang dilakukan oleh sebuah *squad* tersebut, terbentuklah pola-pola komunikasi kelompok yang terjalin pada anggota *squad* tersebut. Meskipun di setiap anggotanya memiliki peran atau hero masing-masing yang dikuasai dalam *game Mobile Legends: Bang-Bang*.

Fenomena pola komunikasi kelompok pada *game online* khususnya *Mobile Legends: Bang-Bang* ini, di teliti untuk mendeskripsikan serta menunjukan kepada khalayak luas, bahwa di sebuah *game* tersdapat unsur-unsur proses komunikasi mengenai strategi permainan agar mendapatkan kemenangan dan bukan hanya umpatan-umpatan kasar yang sering terdengar.

⁷ Prof. Deddy Mulyana, M.A., Ph. D. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016). Hal. 82.

Berdasarkan latar belakang diatas, yang melatarbelakangi peneliti untuk melaksanakan penelitian mengenai bagaimana pola komunikasi kelompok *squad game Mobile Legends: Bang-Bang* dapat terus solid dan bersaing dan memenangkan kompetisi atau turnamen. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti pola komunikasi kelompok *squad game online Mobile Legends: Bang-Bang* di Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi kelompok *squad Aizen Asano game Mobile Legends: Bang-Bang* di Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi kelompok *squad game Mobile Legends di Semarang*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan secara Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya kajian studi ilmu komunikasi dalam melihat fenomena pola komunikasi dalam komunitas *game online*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk menambah wawasan langsung tentang pola komunikasi dalam komunitas *game online*.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam tulisan ini, proses mengetahui pola komunikasi antar pengguna *game online*, peneliti akan memuat uraian secara garis besar dari penelitian ini dalam setiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang, Permasalahan, Perumusan Masalah, Kerangka Pemikiran, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II – TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang pola komunikasi, ruang siber, *game online*, identitas, komunikasi virtual dan kualitatif yang digunakan peneliti sebagai kajian teoritis.

BAB III – METODE PENELITIAN

Pada bab ini merupakan langkah-langkah penelitian yang dilakukan. Isi dari bab ini berisi tentang penjelasan proses pengambilan data, subjek penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV – HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

BAB V – PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.6 Tatkala Penulisan

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan																											
		Apr'19				Jul'22				Agst'22				Sept'22				Okt'22				Nov'22				Des'22			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	penentuan topik	■	■	■	■																								
2.	pembuatan proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																
3.	seminar proposal											■	■																
4.	pengumpulan data													■	■	■	■												
5.	analisis data																	■	■	■	■								
6.	penulisan laporan																					■	■	■	■				
7.	ujian skripsi																									■	■	■	■

