

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Secara tidak langsung aktivitas dasar manusia adalah komunikasi. Mengingat manusia merupakan makhluk sosial yang artinya membutuhkan hubungan satu sama lain dengan berkomunikasi menimbulkan hubungan. Dengan berkomunikasi, manusia dapat mengekspresikan keinginannya. Menurut Cangara dalam (Nilamsari & Perdana, 2019), komunikasi dibagi menjadi beberapa tipe, adapun tipe tersebut adalah komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi publik/kelompok, dan komunikasi massa.

Seiring perkembangan teknologi dan komunikasi munculah komunikasi virtual. Menurut Shields dalam (Zis et al., 2021) bersifat interaktif, komunikasi virtual merupakan suatu proses penyampaian dan penerimaan pesan melalui ruang maya yang artinya komunikasi virtual membutuhkan internet sebagai alat komunikasi, sehingga gangguan atau hambatan seperti jarak dan waktu tidak berpengaruh dalam komunikasi yang terjadi. Keberadaan komunikasi virtual membuat komunikasi tidak harus terjadi dengan cara tatap muka. Hal ini dimanfaatkan para pemain *game online* untuk dapat berkomunikasi di dalam permainan.

Pemanfaatan tersebut biasa dilakukan oleh para pemain *game online*. Secara sederhana *game online* dapat diartikan sebagai permainan yang menggunakan dan memanfaatkan keberadaan internet. Tidak dapat dipungkiri internet juga merupakan hasil dari keberadaan teknologi. Keberadaan internet saat ini tidak dapat dipandang sebelah mata, semua aktivitas manusia selalu berkaitan dengan internet. Sejalan dengan pernyataan Kustiawan dan Utomo dalam (Alfian & Sari, 2022), *game online* dapat dimainkan bersama-sama atau multi pemain karena adanya internet.

Merujuk pada survei *online* yang telah dilakukan tentang “apakah kamu bermain *game online*?” didapatkan sebanyak 5.339 responden dengan kelompok usia 16 tahun keatas, sebanyak 64% responden menyatakan pernah bermain *game online*. Responden menilai kemudahan akses terhadap macam-macam *game* tersebut salah satu hal yang berpengaruh. Indonesia sendiri diprediksi prioritas *game online* akan terus meningkat di tahun-tahun mendatang. Beberapa faktor utama responden bermain *game online* yang menjadikan *game online* sebagai pilihan adalah kenyamanan dan aksesibilitas. Hal tersebut dipengaruhi keberadaan media perangkat dan internet yang mudah dijangkau, responden menyatakan perangkat favorit yang digunakan untuk bermain *game online* adalah *mobile phone*. Dengan meningkatnya jumlah pengguna *smartphone*, *game mobile online* dapat terus mendominasi pasar *game* Indonesia. Harga komponen PC yang relatif tinggi, serta kurangnya ketersediaan konsol generasi berikutnya, dapat semakin memperkuat popularitas *game mobile online* (Nurhayati-Wolff, 2022).

Terdapat salah satu survei yang menarik tentang fenomena bersosialisasi atau berhubungan melalui *mobile gaming* di Indonesia. Dimana salah satu pertanyaan dalam survei tersebut menanyakan tentang nama *mobile game* yang anda mainkan atau pernah mainkan (dapat lebih dari satu), dari 100 responden yang mengikuti survei tersebut memilih Mobile Legends: Bang-Bang sebanyak 69% responden kemudian PUBG Mobile 52% responden. Dari data tersebut menunjukkan bahwa *game* dengan fitur *multiplayer* paling diminati di Indonesia (Paramastri, 2021).

Mobile Legends: Bang-Bang memiliki jutaan pemain di dunia. Dilihat dari jumlah pengunduh di aplikasi playstore pada tahun 2022 telah mencapai 500 juta lebih perangkat *smartphone* telah meng-*install* permainan ini sejak perilisan global. Kemudian dalam *fanspage* di media sosial Facebook sebanyak 28 juta lebih orang menyukai dan 30 juta lebih orang mengikuti *fanspage* Mobile Legends: Bang-Bang. Melihat hal

tersebut *game* Mobile Legends: Bang-Bang telah memiliki komunitas yang besar di berbagai kalangan. Jumlah tersebut meningkat setiap tahunnya, menurut Frendy Tan saat diwawancara media Kumparan (Yogatama et al., 2019) selaku pengembang Mobile Legends: Bang-Bang di Indonesia mengungkapkan pada tahun 2017 sebanyak 35 juta orang telah mengunduh dan setiap harinya ada 8 juta pengguna aktif harian *game* Mobile Legends: Bang-Bang. Kemudian Direktur Operasional Mobile Legends: Bang-Bang Caca Yan pada tahun 2018 mengungkapkan juga bahwa di Asia Tenggara memiliki 43 juta pengguna aktif bulanan dan 50% terdapat di Indonesia yang merupakan pasar terbesar.

Mobile Legends: Bang-Bang sangat mendominasi di Indonesia. Dilansir dari AppMagic pada tahun 2022 data menunjukkan Indonesia menjadi penyumbang pemain paling banyak mencapai 190 juta unduhan. Selain itu, dengan angka pengunduhan sebesar 190 juta menyumbang pendapatan USD 119 juta atau sekitar 1,7 triliun (AppMagic, 2022).

Berdasarkan hasil survei tersebut menarik untuk mengetahui tentang Mobile Legends: Bang-Bang. Mobile Legends: Bang-Bang adalah sebuah permainan mobile berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Kedua tim berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri untuk mengendalikan *lane*, tiga jalur yang dikenal sebagai “*Exp Lane*”, “*Middle Lane*”, dan “*Gold Lane*”, yang menghubungkan base masing-masing. Mobile Legends: Bang-Bang sendiri memiliki 5 mode permainan yaitu *Classic*, *Ranked*, *Brawl*, *Human VS AI*, dan *Custom*. Di masing-masing tim, ada 5 pemain yang mengendalikan *avatar* yang dikenal sebagai “*Hero*”, dari perangkat mereka sendiri. Dari banyak *Hero* yang dimiliki Mobile Legends: Bang-Bang ada beberapa role yaitu *Tank*, *Fighter*, *Assassin*, *Mage*, *Marksman*, dan *Support*. *game* ini menggunakan sistem *Online Multiplayer* agar bisa bermain *game*, bahkan berinteraksi dengan

orang lain di seluruh penjuru dunia, menggunakan *Local Area Network* maupun Internet.

Daya tarik dari *Mobile Legends: Bang-Bang* sendiri adalah tantangan melewati rintangan dengan kerjasama tim, baik dari teman maupun pemain yang tidak saling kenal. Saling mengadu strategi antar tim sampai pada pertarungan besar untuk menentukan tim manakah yang akan memenangkan pertandingan tersebut.

Berdasarkan deskripsi tersebut, tentunya untuk memainkan *game* tersebut dibutuhkan strategi. Dimana *game* ini dimainkan oleh lima orang pemain dalam satu tim melawan lima orang pemain dalam tim juga sebagai musuh. Strategi dibutuhkan karena masing-masing tim untuk mencapai kemenangan harus bertarung untuk memperebutkan kemenangan, tim akan dikatakan menang jika salah satu tim dapat merebut atau menghancurkan bangunan milik musuh. Menurut Gulo, strategi adalah suatu seni, seni dimana bagaimana mengorganisasi pasukan saat di dalam peperangan untuk mendapatkan posisi yang menguntungkan (Wijaya & Paramita, 2019)

Tentunya dalam menentukan strategi pasti terdapat komunikasi antar pemain. Komunikasi yang dilakukan oleh pemain dilakukan dalam *game* tersebut. Sebagai suatu aktivitas dasar manusia agar saling terhubung, komunikasi dapat terjadi dimana manusia itu berada. Komunikasi yang terjadi di dalam *game* *Mobile Legends: Bang-Bang* dapat disebut komunikasi virtual.

Komunikasi virtual dalam *game* *Mobile Legends: Bang-Bang* adalah melibatkan para pemain. Dalam *game* *Mobile Legend: Bang-Bang* itu sendiri disediakan fitur *text chat* baik saat berada di *lobby*, saat dalam permainan, dan sesudah permainan. Kemudian fitur *voice chat*, berbeda dengan fitur *text chat* dalam fitur ini hanya tersedia saat dalam *lobby* dan dalam permainan. Fitur yang ada tersebut dapat digunakan sesuai dengan keinginan atau kemauan pemain. Dengan adanya fitur *text chat* dan *voice chat* dalam *game* *Mobile Legends: Bang-Bang* membuat pemain terbantu

untuk dapat meraih kemenangan dan untuk mengatur strategi ataupun mengatur pertandingan, mulai dari pemilihan hero yang akan dipilih dan strategi waktu permainan dimulai.

Pada permainan Mobile Legends: Bang-Bang juga perlu kerja sama tim dengan berkomunikasi yang baik antar pemain. Komunikasi yang terjadi di dalam Mobile Legends: Bang-Bang tersebut adalah komunikasi virtual. Menurut Dede (2018), komunikasi virtual adalah berkumpulnya suatu perkumpulan sosial dan membentuk kegiatan komunikasi melalui internet kemudian berdiskusi dengan melibatkan pikiran dan perasaan para penggunanya. Mobile Legends: Bang-Bang sendiri memiliki karakteristik dalam permainannya, yaitu berkomunikasi dalam permainan. Komunikasi yang terjadi dalam permainan ini berkaitan dengan strategi yang akan digunakan pada saat permainan berlangsung. Dengan adanya komunikasi antar pemain tersebut membuat sebuah pola komunikasi yang terjadi pada saat bermain permainan tersebut.

Selain fitur *text chat* dan *voice chat*, Moonton sebagai pengembang dari *game* Mobile Legends: Bang-Bang menghadirkan fasilitas skuad untuk para pemain. Fasilitas skuad merupakan tempat berkumpul pemain dengan jumlah anggota maksimal 9 orang, keuntungan pemain jika memiliki atau tergabung skuad pemain dapat dengan mudah memiliki teman bermain dan memiliki tujuan yang sama serta mendapatkan hadiah yang disediakan setelah mencapai poin keaktifan skuad.

Salah satu tim amatir yang memanfaatkan fasilitas skuad yakni ACHT. Alasan peneliti memilih skuad ACHT sebagai sumber data penelitian dikarenakan peneliti melihat potensi yang dapat berkembang dari skuad ini hal itu peneliti lihat dari pencapaian mendapatkan peringkat ke-330 di *Top Squads Leaderboard* pada season ke-25 (8 Agustus 2022-24 September 2022). Kemudian sejak didirikan ACHT hingga sekarang sudah mengikuti beberapa kompetisi, prestasi terbaik yang dicapai skuad ACHT adalah dapat mendapatkan juara ketiga saat berkompetisi dalam ajang pekan

olahraga di salah satu universitas di Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 2019 yang mana kejuaran tersebut dikhususkan untuk tim amatir.

Selain hal tersebut, alasan lain memilih skuad ACHT adalah statistik kemenangan yang cukup sebagai tim amatir atau sering dikatakan dimana statistik kemenangan yang diraih sebesar 54% kemenangan dari 1260 pertandingan ranked ketika bermain berlima. Amatir adalah orang yang melakukan sesuatu atas dasar kesenangan dan bukan sebagai pekerjaan serta kemampuan yang dimiliki tidak terlalu mumpuni, sehingga tim amatir yang dimaksud disini adalah berkumpulnya pemain-pemain yang bermain permainan *Mobile Legends: Bang-Bang* atas dasar kesenangan dan hobi saja. Kemudian sebagai perbandingan dengan salah satu tim professional yakni RRQ Hoshi memiliki statistik kemenangan ranked sebesar 86% dari 1643 pertandingan ketika bermain satu skuad. Professional merupakan orang yang memiliki dan membutuhkan sebuah keahlian khusus serta mengharuskan adanya pembayaran untuk melakukannya, sehingga tim professional adalah sekumpulan orang yang melakukan kegiatan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran olahraga.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi proses penyampaian dan penerimaan pesan antar pemain dalam *game* *Mobile Legends: Bang-Bang*. Kemudian yang menjadi fokus penelitian adalah pemain *game* *Mobile Legends: Bang-Bang* khususnya skuad ACHT. Maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah bagaimana pola komunikasi virtual dalam *game online* *Mobile Legends: Bang-Bang* pada skuad ACHT?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pola komunikasi virtual dalam *game online* *Mobile Legends: Bang-Bang* pada skuad ACHT.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Dengan penelitian tentang komunikasi virtual dalam *game online* Mobile Legends: Bang-Bang, diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya dan menambah wawasan mengenai komunikasi virtual, pola interaksi manusia, teori CMC dan juga diharapkan menjadi sarana pembelajaran kedepannya di bidang ilmu komunikasi terkait *game online* lainnya.

##### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis dapat memberikan tambahan pemikiran serta pengetahuan di dalam kajian pola komunikasi virtual dalam melihat fenomena *game online* dan dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pemain *game online* tentang interaksi di dalam komunikasi virtual pada *game online*.

#### **1.5. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah “Bagaimana pola komunikasi virtual dalam *game online* Mobile Legends: Bang-Bang pada skuad ACHT?”, peneliti membatasi permasalahan dengan menggunakan jenis pola komunikasi kelompok, kemudian menggunakan 5 jenis jaringan komunikasi dan pola interaksi manusia menurut Townsend, yakni pola interaksi roda, pola interaksi rantai, pola komunikasi Y, pola komunikasi lingkaran, dan pola komunikasi *all channel*. Sebagai sarana media komunikasi peneliti menggunakan fitur yang tersedia dalam Mobile Legends: Bang-Bang yakni fitur *voice chat*. Kemudian subjek penelitian yang akan diteliti adalah lima pemain Mobile Legends: Bang-Bang yang sedang bermain dalam skuad yang sama.

## **1.6. Sistematika Bab**

Sebagai gambaran singkat terkait penelitian ini, berikut susunan bab yang dibuat:

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian berupa manfaat teoritis maupun manfaat praktis, batasan masalah, dan sistematika bab.

### **BAB II Tinjauan Teori**

Pada bab ini terkait tentang landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir terkait dengan skripsi yang diteliti.

### **BAB III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini tersusun dari metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian (metode, jenis, dan paradigma penelitian), objek penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data (data primer dan data sekunder), dan teknis analisis data.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi penjelasan tentang hasil penelitian berupa pembahasan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini.

### **BAB V Penutup**

Pada bab ini merupakan bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.