

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berkomunikasi masyarakat dapat saling bertukar informasi, baik informasi yang ingin diketahui maupun yang tidak ingin diketahui sekalipun. Maka dari itu, masyarakat harus pandai dalam mengkomunikasikan suatu informasi agar tidak terjadi kesalahpahaman yang dapat menimbulkan masalah lainnya.

Komunikasi atau dalam bahasa Inggris yaitu *communication* berasal dari bahasa Latin yaitu *communis* yang berarti "sama". Menurut Losse (1999) dalam (Bhayangkara, 2022), para ahli praktisi komunikasi mendefinisikan komunikasi melalui cara yang berbedanya tetapi tetap bisa menggambarkan, memprediksi dan memahami gejala-gejala komunikasi manusia. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari seorang individu kepada individu lain. Dalam komunikasi terkandung maksud dan tujuan yang jelas antara pengirim pesan (komunikator) dengan si penerima pesan (komunikan). Komunikasi memiliki fungsi sebagai pertukaran informasi dan pesan serta sebagai kegiatan individu atau kelompok mengenai pertukaran ide. Komunikasi berlangsung secara efektif apabila seorang komunikator mengerti pola komunikasi yang baik agar informasi yang disampaikan oleh seseorang komunikator dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh komunikan.

Menurut Effendy (2007) dalam (Bhayangkara, 2022) mengatakan, suatu proses komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pikiran dan perasaan oleh seorang komunikator kepada komunikan. Pikiran yang dimaksud bisa merupakan informasi, gagasan, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan biasanya berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekawatiran, kemarahan hingga keberanian, yang biasanya timbul dari lubuk hati. Setiap

manusia yang hidup pasti akan terlibat dalam berkomunikasi. Dengan komunikasi, manusia dapat saling berhubungan baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di tempat kerja, di pasar, dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada.

Menurut Mulyana (2016) dalam (Pratama, 2020) mengutip pandangan Fisher yang menyatakan, pola atau model komunikasi adalah persamaan yang mengabstraksikan serta menunjuk sesuatu dari suatu keutuhan, sifat, komponen atau unsur yang signifikan dari suatu fenomena yang menjadi model. Model yang dimaksud adalah gambaran informal guna menerangkan atau mengimplikasikan teori. Setiap komunikasi yang terjadi, terdapat pola komunikasi. Djamarah menyatakan dalam penelitian (Bhayangkara, 2022) bahwa pola komunikasi dapat diartikan sebagai hubungan dua orang atau lebih dalam proses komunikasi yaitu pengiriman dan penerimaan pesan menggunakan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Bhayangkara, 2022). Sebuah pola komunikasi juga dapat dilihat dalam sebuah komunikasi yang terjadi antar pemain *game online* saat sedang bermain.

Game online atau dalam bahasa Indonesia yaitu permainan daring sangat erat kaitannya dengan teknologi. Semakin berkembang teknologi khususnya teknologi telepon pintar atau *smartphone*, semakin berkembang pula *game online* yang ada saat ini. Beberapa contoh *game* yang dapat dimainkan di *smartphone* secara *online* saat ini adalah *Playerunknown's Battlegrounds Mobile* (PUBG *Mobile*), *Clash of Clans* (COC), *Rise of Kingdoms* (ROK), dan *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) yang merupakan objek dalam penelitian ini.

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) atau sering disebut dengan ML adalah sebuah *game online* berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dimainkan dua tim dan dalam setiap tim terdapat lima orang pemain. MOBA adalah jenis *game action real-time* yang merupakan turunan dari *game* bergenre *strategy*. *Mobile Legends* dikembangkan dan diterbitkan pertama kali oleh Moonton Games pada 14 Juli 2016 dan merupakan *game mobile* paling banyak

dimainkan saat ini di Indonesia. Dari sumber yang didapat dari google playstore, saat ini (12 November 2022) Mobile Legends telah diunduh dan dimainkan oleh lebih dari 500 juta pengguna *smartphone* android diseluruh dunia.

Di Kabupaten Bantul, telah dilaksanakan beberapa kali kompetisi Mobile Legends. Dikutip dari Portal Resmi Polri Bantul (tribratanewsbantul.id), Pada 21-22 Juni 2022 Polres Bantul menggelar kompetisi Mobile Legends Piala Kapolres Bantul antarpelajar se-Kabupaten Bantul dan sekitarnya dengan total hadiah senilai lebih dari Rp 6,5 juta. Kompetisi Mobile Legend Bang Bang ini digelar dalam rangka Hari Bhayangkara ke 76. Dikutip dari situs Sedayu Online (sedayu.net), Pada Desember 2022 lalu Universitas Mercu Buana Yogyakarta (UMBY) mengadakan kompetisi *Game Online* Mobile Legends: Bang-Bang dengan total hadiah senilai Rp 5 juta. Kompetisi ini diselenggarakan oleh Biro Information Communication and Technology Universitas Mercu Buana Yogyakarta (ICT UMBY) dalam rangka Dies Natalis (Milad UMBY).

Dalam *game* Mobile Legends, setiap pertandingan membutuhkan seorang yang bertugas memberikan informasi seperti lokasi musuh berada hingga memberikan arahan langsung kepada rekan tim ketika musuh tidak terlihat. Dalam hal ini, pemain yang mempunyai peranan penting dalam memberikan informasi tersebut biasanya adalah seorang *tanker/support*, yaitu pemain yang melindungi pemain lainnya ketika musuh melancarkan serangan. Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam setiap pertandingan karena komunikasi yang baik akan membawa tim kepada kemenangan.

Komunikasi dalam *game* Mobile Legends dapat dilakukan melalui fitur *type chat*, *voice chat*, menggunakan aplikasi pihak ketiga seperti Discord atau bisa juga berkomunikasi secara langsung jika pemain yang terlibat berada ditempat dan waktu yang sama. Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa saling bertukar informasi mengenai situasi pertandingan adalah kunci dari kemenangan. Dengan komunikasi yang lancar maka akan mudah untuk menyusun strategi bersama tim. Jika komunikasi tidak berjalan lancar atau bahkan tidak ada

komunikasi sama sekali, maka untuk mencapai sebuah kemenangan akan menjadi sulit hingga dapat mengalami kekalahan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti terkait pola komunikasi antar pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang khususnya para pemain yang berada di Bantul.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pola komunikasi antar pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi antar pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

- a. Secara teoritis, penelitian ini berguna bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya pengetahuan tentang pola komunikasi khususnya membahas dengan *game online* Mobile Legends: Bang Bang.
- b. Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut: Pertama, sebagai pedoman atau masukan bagi para pemain mobile legends tentang cara berkomunikasi yang baik dengan rekan tim lewat pola yang ada. Kedua, untuk menambah referensi dan sebagai sumber informasi bagi kalangan mahasiswa, dosen dan berbagai kalangan lain yang membutuhkan. Ketiga, bagi penelitian dimasa mendatang untuk memberi masukan sekaligus pengetahuan mengenai pola komunikasi antar pemain *game online* khususnya Mobile Legends: Bang Bang.

1.5 Sistematika Bab

BAB I : Pendahuluan

Sebuah bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika Bab.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang meliputi pembahasan landasan teori, penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran.

BAB III : Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian meliputi tentang uraian jenis penelitian dan metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dan teknik analisis data serta variable penelitian dan sesuai kebutuhan penelitian.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Menguraikan hasil analisis dan bukti-bukti yang ditemukan dari permasalahan penelitian yang relevan dengan teori dan/atau konsep serta metode-metode yang digunakan.

BAB V : Penutup

Menyimpulkan argumentasi dan/atau saran serta agenda penelitian lanjutan yang penting dilakukan/dikembangkan.