

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur-unsur yang di cakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis (Effendy, 1989). Pola Komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang maksud dapat dipahami. Bentuk dari pola komunikasi meliputi komunikasi antar personal dan juga pola komunikasi organisasi. Dalam hal ini, dicontohkan pada kasus pola komunikasi yang terjadi di grup discord PUBG Indo Fun. Didalam grup discord itu terdapat pertukaran informasi yang mana hal itu penting dalam permainan game tersebut. Aplikasi discord digunakan sebagai perantara untuk berkomunikasi saat memainkan game dan juga aplikasi discord digunakan untuk para pemain game PUBG mencari rekan bermain dengan bergabung pada sebuah grup discord yang telah di buat. Sementara untuk para anggota yang telah bergabung, bisa menggunakan grup yang telah dibuat pada aplikasi discord untuk sarana berkomunikasi serta mencari rekan saat bermain game. Pertukaran suatu pesan terjadi ketika para anggota dari sebuah grup discord memasuki channel yang telah tersedia dan bisa mulai berbicara antara anggota satu dengan anggota lainnya yang terdapat di channel tersebut. Pesan juga bisa disampaikan melalui lobby chat dengan cara mengetik saat awal masuk kedalam aplikasi discord tersebut, bahwa ada anggota yang sedang mencari rekan bermain pada channel tertentu yang telah di sediakan.

Komunikasi sendiri adalah salah satu bagian dari hubungan antar manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari (Effendy, 1986) dari pengertian ini jelas bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seseorang menyatakan sesuatu kepada orang lain, jadi yang terlibat dalam komunikasi itu adalah manusia itu sendiri. Komunikasi berawal dari gagasan yang ada pada seseorang, gagasan itu di olahnya menjadi pesan dan di kirimkan melalui media tertentu kepada orang lain sebagai penerima. Penerima pesan dan sudah mengerti pesannya kepada pengirim pesan. Dengan menerima tanggapan dari si penerima pesan itu, pengirim pesan dapat menilai efektifitas pesan yang di

kirimkannya. Berdasarkan tanggapan itu, pengirim dapat mengetahui apakah pesannya di mengerti dan sejauh mana pesannya di mengerti oleh orang yang di kirim pesan tersebut. (Sentosa, 2015)

Komunikasi yang terjalin antar manusia satu dengan manusia lainnya sudah semakin berkembang. Hal tersebut cenderung mendorong lahirnya kemajuan tinggi teknologi secara signifikan. Aplikasi media sosial saat ini merupakan aplikasi yang sangat penting dalam penyebaran informasi/pesan dan dipercaya dapat mempengaruhi penerima pesan (Chang, 2016). Rata rata warga Indonesia mengakses internet selama 7 jam 59 menit atau hampir 8 jam selama sehari. Dimana sebagian besar dari waktu tersebut digunakan untuk membuka akses media sosial, seperti whatsapp, instagram, facebook, twitter dan lain sebagainya. Sebagaimana diketahui, di Indonesia sendiri media sosial diibaratkan primadona yang hampir semua orang di Indonesia mengaksesnya dan memiliki akun diplatform platform media sosial tersebut.

Akan tetapi, pesan pesan yang beredar dimedia sosial tersebut tak semuanya valid, tak jarang ditemui pesan palsu atau berita hoax. Berita palsu atau hoax adalah sebuah pesan yang dengan sengaja dibuat untuk maksud dan tujuan tertentu (menjatuhkan reputasi seseorang, atau merusak reputasi perusahaan, merusak nama produk/brand image) dan disebarakan dengan sengaja serta tidak disengaja melalui media sosial dan mendapatkan respon dari penerima pesan (Surjandy, 2020)

Kemajuan teknologi, komunikasi, dan informasi (berita) menyebabkan dunia tidak lagi dibatasi oleh jauhnya jarak, berada di ruang berbeda, dan berada di waktu yang tidak sama. Seseorang bisa dengan gampang menelusuri berita/informasi saat ini seputar kejadian peristiwa di bagian belahan bumi lain tanpa mesti berada di sana. Hal itu dibuktikan dengan tabel diatas yang menunjukkan tingkat pertumbuhan internet didunia, dimana Indonesia menempati peringkat 3. Pertumbuhan populasi pengakses internet Indonesia ini hanya kalah dari Cina dan India. India menempati peringkat pertama dengan 127 juta pengakses internet baru dalam satu tahun. Sementara Cina berada di peringkat kedua dengan 25,4 juta pengakses internet baru.

Data lain menunjukkan tentang seberapa lama orang orang didunia mengakses media sosial. Dalam data ini menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 8 dalam penggunaan akses internet sehari, dimana rata rata warga Indonesia mengakses internet selama 7 jam 59 menit atau hampir 8 jam selama sehari. Yang

menarik dari data ini adalah ternyata kebanyakan negara maju dunia seperti Amerika Serikat, Jepang, Korea Selatan, dan Australia menghabiskan rata-rata akses internet lebih sedikit dibandingkan rata-rata dunia.

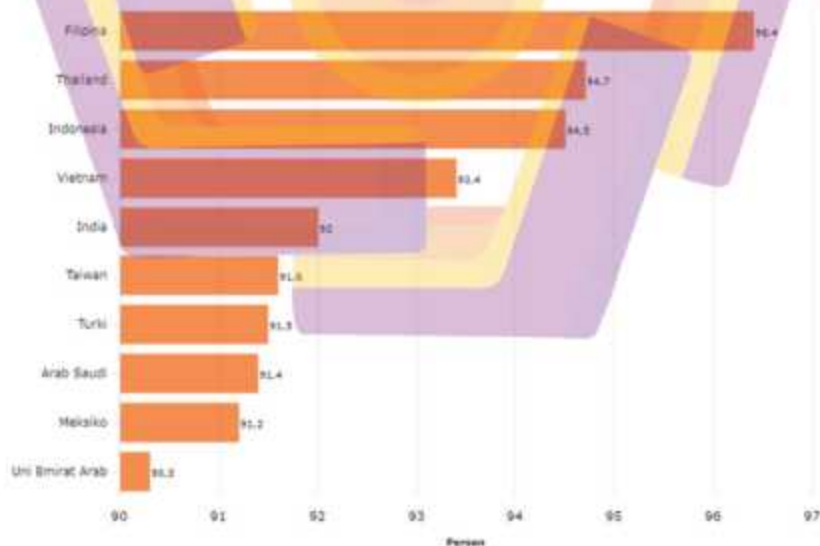
Sebelumnya seseorang yang memerlukan suatu informasi di suatu tempat tertentu perlu pergi hingga jauh ke tempat tersebut, akan tetapi kini hanya dengan seperangkat media seperti halnya HP/ponsel dan PC (personal computer) yang tersambung koneksi internet, informasi bisa dengan mudah didapatkan hanya dalam beberapa detik. Saat ini alat/media yang sangat dibutuhkan, yang mempunyai jaringan sekala luas ialah internet, terhubung dari PC (personal computer) paling biasa hingga komputer super canggih sekalipun. Jaringan internet sendiri merupakan media tercepat yang telah mengalami inovasi semua tingkatan dan menyesuaikan dengan keperluan manusia, agar bisa terkoneksi ke jaringan internet.

Internet saat ini tidak hanya sebatas digunakan sebagai sarana komunikasi dan memperoleh informasi saja, namun mulai berkembang menjadi sarana hiburan salah satunya berupa game online. Internet sendiri juga dapat dimanfaatkan untuk bermain game, game ini juga dapat diingat sebagai game online. Game merupakan sebuah sistem yang tak terbatas, dimana permainan tersebut menyeret pemain ikut dalam suatu kejadian (konflik) buatan. Permainan sendiri memiliki beberapa peraturan yang bermaksud untuk menentukan batasan perilaku permainan dan menciptakan cerita pada permainan. Sedangkan game online dapat diartikan sebagai jenis game yang bisa dikunjungi oleh banyak pemain yang saling terkoneksi oleh jaringan internet. Menurut (Adams, 2010) game online bisa disebut sebagai sebuah teknologi yang terdiri daripada genre atau jenis-jenis permainan, prosedur untuk menghubungkan para pemain daripada pola tertentu di dalam permainan tersebut. Dunia game semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin berubah, mulai dari berbagai jenis konsol untuk game serta sistem dan genre game yang semakin beragam. Perubahan game yang sebelumnya cuman bisa memainkannya secara offline, dengan munculnya internet saat ini, game bisa dengan mudah dimainkan bersama-sama secara online tanpa terbatas ruang waktu. Game online kini menjadi permainan yang lebih banyak dipilih dan dimainkan dengan jumlah pengguna yang tinggi di seluruh dunia.

Individu yang melakukan aktivitas bermain game dapat disebut dengan gamer. Berdasarkan frekuensi bermain, gamer dibagi ke dalam tiga jenis. Pertama adalah

regular gamer, yang bermain lebih dari satu kali sehari, setiap hari, atau paling sedikit sekali dalam seminggu. Kedua adalah casual gamer, yang waktu bermainnya pada hari libur, satu atau dua kali sebulan, atau sesekali tetapi dengan durasi mencapai berjam-jam. Dan yang ketiga adalah non-gamer, yaitu individu yang tidak pernah bermain video game, atau individu yang pernah mencoba bermain video game tetapi tidak meneruskannya lagi, atau individu yang dahulu adalah pemain video game tetapi sekarang sudah tidak bermain lagi. Menurut Griffith, gamer dikelompokkan lebih spesifik menjadi tiga jenis. Pertama adalah low frequency gamer yang bermain video game kurang dari satu jam per hari. Kedua adalah high frequency gamer yang bermain video game lebih dari tujuh jam per minggu. Kemudian ketiga adalah heavy gamer yang pemain melihat menampilkan memproses perintah menyalurkan perintah Memberi perintah berpikir bermain video game lebih dari dua jam per hari atau lebih dari 14 jam dalam seminggu.

Tabel 1. Negara dengan pengguna game terbanyak
10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)



Indonesia adalah salah satu pasar industri game terbesar di dunia, terutama game mobile atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler, PC, ataupun konsol. Berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022. Sementara itu Filipina berada di posisi pertama dengan persentase pengguna internet yang bermain video game sebesar 96,4%. Posisi kedua ditempati oleh Thailand dengan persentase 94,7%. Vietnam menempati posisi keempat lantaran ada 93,4% pengguna internet di negara tersebut yang bermain video game. Setelahnya ada India dan Taiwan dengan persentase masing-masing 92% dan 91,6%.

Sekarang sedang banyak orang yang membicarakan sesuatu yang sudah lebih besar daripada sekadar video game. Sekarang ini ada istilah khusus yang sudah digunakan untuk menjelaskan fenomena akrab dengan istilah seputar video game, yang saat ini lebih familiar dengan istilah "E-Sports", atau jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah olahraga elektronik.

Gambar 1. Top 10 game gratis

Top 10 free-to-play titles, 2020

Rank	Title	Publisher	Genre	Revenue
1	<i>Honor of Kings</i>	Tencent	MOBA	\$2.45B
2	<i>Peacekeeper Elite</i>	Tencent	Shooter	\$2.32B
3	<i>Roblox</i>	Roblox Corporation	Simulation	\$2.29B
4	<i>Free Fire</i>	Garena	Shooter	\$2.13B
5	<i>Pokémon GO</i>	Niantic, Inc.	Action-adventure	\$1.92B
6	<i>League of Legends</i>	Riot Games, Tencent	MOBA	\$1.75B
7	<i>Candy Crush Saga</i>	King, Activision Blizzard	Puzzle	\$1.66B
8	<i>AFK Arena</i>	Lilith Games	Strategy	\$1.45B
9	<i>Gardenscapes - New Acres</i>	Playrix Games	Puzzle	\$1.43B
10	<i>Dungeon Fighter Online</i>	Nexon	RPG	\$1.41B

Sumber : Superdata

Dalam daftar 10 game free-to-play terpopuler, 8 di antaranya merupakan mobile game. *Honor of Kings* yang diluncurkan dengan nama *Arena of Valor* secara global menjadi game free-to-play dengan pemasukan terbesar pada tahun lalu. Game milik Tencent itu mendapatkan US\$2,45 miliar pada 2020. Sementara posisi kedua diduduki oleh *Peacekeeper Elite*, alias *PUBG Mobile*, dengan pemasukan US\$2,32 miliar. Pada 2020, *League of Legends* menjadi game gratis non-mobile dengan pemasukan terbesar. Game buatan Riot Games itu duduk di peringkat enam dengan pemasukan US\$1,75 miliar. Sama seperti industri game free-to-play, industri game premium juga naik pada 2020. Tahun lalu, industri game premium bernilai US\$24,5 miliar, naik 28% dari tahun sebelumnya. Dengan pendapatan sebesar US\$1,9 miliar, *Call of Duty: Modern Warfare* menjadi game premium yang memiliki pemasukan terbesar pada tahun lalu. Sementara itu, *FIFA 20* duduk di posisi kedua

dengan pemasukan US\$1,08 miliar dan Grand Theft Auto di posisi ketiga dengan US\$911 juta.

Game online berasal dari istilah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game), yaitu perluasan jenis game Role-Playing Game yang mempunyai fasilitas multiplayer, pemain dapat menghubungkan perangkat komputer ke sebuah server. Melalui server tersebut, pengguna dapat bermain secara bersama dengan pemain diseluruh dunia. Permainan ini serupa dengan jenis Role-Playing Game, yakni pemain dalam permainan. Jenis permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan karakter yang dimainkannya. Salah satu game online berbasis mirip dengan jenis MMORPG yang kini banyak dimainkan oleh mayoritas masyarakat dunia adalah Mobile Legends.

Mobile Legends merupakan game bergenre MOBA klasik yang di kembangkan dan diterbitkan oleh Moonton pada 14 juli 2016. Mobile Legend adalah game (MultiPlayer online Battle Arena) MOBA di Android atau IOS dengan pertarungan 5 vs 5 yang mempunyai 3 jalur (lane) yang diperkuat dengan tower dengan tujuan yang sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan "hero" beraneka ragam yang dapat digunakan (Anon n.d.). Game ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang disebut hero dari daftar hero yang sudah dimiliki. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1 pertandingan. Game ini dapat dimainkan di platform mobile Android dan IOS. Game MOBA ini sukses mencuri perhatian para gamer di Indonesia sejak tahun 2016.

Mobile Legends menyediakan konten eksklusif yang menarik para pemain untuk terus bermain Mobile Legends dengan membuat inovasi pada skin sebagai salah satu bentuk penampilan lain dari seorang hero. Saat ini, skin paling mahal tersemat pada skin Legend yang merupakan salah satu skin dengan tingkat tertinggi. Harga yang ditawarkan menguras dompet atau membutuhkan waktu untuk menabung jika ingin mendapatkan skin tersebut. Jika para pemain ingin mendapatkan satu skin Legend ini melalui Magic Wheel, maka biaya yang harus disiapkan adalah sekitar 3 juta rupiah. Jika biaya tersebut dikonversikan ke dalam

mata uang rupiah Mobile Legends untuk melakukan draw spin, maka para pemain akan mendapatkan sekitar 12.000 diamonds. Harga tersebut apabila para pemain membeli diamonds atau top up. Dengan 12.000 diamond, para pemain bisa melakukan draw spin pada Magic Wheels sebanyak 200x. Magic Wheel menyediakan dua pilihan untuk draw spin, yaitu 1x draw seharga 60 diamonds dan 5x draw sebanyak 270 diamonds.

Martinus Manurung, sebagai Head of Marketing & Business Development Esports Moonton Indonesia, menginformasikan bahwa jumlah pemain aktif Mobile Legends di Asia Tenggara mencapai angka 70 juta. Menurut angka tersebut, hampir 50% pemain Mobile Legends berasal dari Indonesia. Jumlah pemain aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia mencapai lebih dari 34 juta pengguna yang didominasi dari Pulau Jawa dan Sumatera. Jumlah pemain dari kedua pulau tersebut sebanyak 52% dari Pulau Jawa, dan 29,38% dari Pulau Sumatera. Sebaran di pulau lain termasuk Kalimantan (7,41 persen), Sulawesi (6,29 persen), Bali (3,73 persen) dan Papua (0,54 persen). Kemudian berdasarkan gender, 80% pemain merupakan laki-laki sementara 20% lainnya adalah perempuan.

Gambar 2 Persebaran pemain Mobile Legends di Indonesia



Sumber : Hitekno

Tabel 2. Kota dengan pengalaman mobile game terbaik di Indonesia



Mobile Games Experience in Indonesian cities



Sumber : Opensignal

Yogyakarta merupakan tempat yang nyaman untuk melakukan aktivitas bermain game mobile. Dari data yang disajikan [Kota Yogyakarta](#) masuk ke dalam peringkat lima kota yang baik dan nyaman untuk para pemain game mobile yakni dengan mengantongi skor 69.1. Sementara kota terbaik menurut pengalaman para gamers mobile yakni di Palangka Raya. Jakarta yang merupakan Ibukota dinegara Indonesia, bahkan tidak masuk dalam 5 besar pada data tersebut. Dari urutan tersebut, terlihat kalau Jakarta justru berada di posisi ke-17 dengan skor 65,6.

Fenomena menonton orang bermain game pun juga turut berkembang pada masa ini. Penyedia jasa stream seperti Twitch dan Youtube semakin mendorong para gamer's untuk menonton pertandingan eSport dan juga menonton orang lain bermain game. Sampai akhirnya kini menjadi eSport seperti yang saat ini kamu lihat. Kompetisi Dota 2 dengan hadiah berjuta-juta dollar Amerika, kompetisi League of Legends yang dikelola dengan amat profesional sehingga terlihat seperti olahraga betulan, sampai bermacam game seakan tak mau kalah ingin turut terjun menjadi bagian dari budaya eSport tersebut.

Berdasarkan laporan Kepios yang dibuat bersama We Are Social dan HootSuite, sebanyak 26 persen dari pengguna internet Indonesia menonton turnamen esports belum lama ini. Itu artinya, hampir 44,5 juta orang menonton pertandingan esports. Memang, esports kini tengah menjadi pembicaraan hangat, tidak hanya di Indonesia, tapi juga di dunia. Sayangnya, para fans esports tidak tersebar merata. Kebanyakan dari mereka berasal dari Asia, seperti Tiongkok, Vietnam, Filipina, termasuk Indonesia. Di China, sebanyak 40 persen pengguna internet mereka menonton turnamen esports belum lama ini. Di Vietnam, angka itu sedikit turun menjadi 31 persen. Soal penonton live streaming konten game, di Tiongkok, sebanyak 49 persen netizen negara Tirai Bambu itu menonton siaran langsung konten gaming. Dengan 40 persen pengguna internet menonton konten live streaming game, Indonesia ada di peringkat kedua, tepat setelah Tiongkok.

Shaw mendefinisikan bahwa interaksi adalah suatu pertukaran antarpribadi yang masing-masing pribadi menunjukkan perilaku masing-masing dalam kehadiran mereka, dan masing-masing perilaku saling mempengaruhi satu sama lain. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis (Ali, 2004). Interaksi selalu terjadi dimanapun dan kapanpun tidak terkecuali di dunia game terutama game online. Pada dasarnya game online merupakan game yang dimainkan oleh banyak orang dan di ruang dan waktu yang berbeda. Oleh karena itu pemain game online dapat saling bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di dalam game, karena di dalam dunia game online sendiri ada komponen-komponen yang dapat membantu untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi antarpemain. Selain interaksi atau komunikasi ketika sedang bermain game, para gamers pun tentunya berkomunikasi juga ketika sedang tidak bermain game, salah satunya melalui media sosial.

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa betapa pentingnya media sosial bagi para gamers. Hal itulah yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian ini dengan judul Pola Komunikasi Gamers Mobile Legends di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yakni sebagai berikut :

Bagaimana pola komunikasi gamers Mobile Legends di Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang ada diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi gamers Mobile Legends di Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat akademis yang ingin di capai yaitu untuk menambah kajian ilmu komunikasi serta menambah bahan referensi pustaka khususnya penelitian tentang Pola Komunikasi Gamers Mobile Legends di Yogyakarta.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini ialah penelitian ini diharapkan bisa menjadi kajian bagi pemerintah, instansi maupun perusahaan terkait untuk lebih memperhatikan, mengelola serta mempertimbangkan dunia game terkhusus di Indonesia agar kedepannya dapat lebih berkembang lagi dan membawa harum nama Indonesia melalui bidang Esport ini.