

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia yaitu internet telah berkembang sangat cepat dan meluas. Sampai saat ini kehidupan umat manusia sangat bergantung dengan kemajuan teknologi internet, seperti pada bidang ekonomi, sosial, dan budaya. Munculnya teknologi internet memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, salah satunya adalah pada bidang hiburan. Hiburan sendiri tak terbatas pada ruang, waktu maupun usia yaitu seperti bermain, bermain merupakan salah satu sarana hiburan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri manusia serta tidak memandang batas usia, bermain menjadi salah satu alternatif aktivitas hiburan yang mudah dilakukan adalah bermain *game online*.

Game online sendiri merupakan suatu hiburan yang peminatnya sangat banyak dan tak kenal batas usia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Semua orang dapat memainkan *game online* dengan sangat mudah di era teknologi yang sudah sangat maju sekarang ini melalui perangkat seperti: *smartpone*, *PC*, atau *console* serta jenis *game* yang dimainkan yang memiliki grafik dan *gameplay* yang menarik. Bahkan, di era teknologi internet yang sudah sangat berkembang dengan sangat cepat *game online* saat ini sudah dijadikan sebagai salah satu bagian cabang olahraga yang dikenal dengan sebutan *eSports*. Salah satu jenis *game online* yang sudah memiliki cukup

banyak peminatnya di Indonesia yaitu jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Salah satu nama *game MOBA* yang peminatnya cukup banyak di Indonesia yaitu *Mobile Legend: Bang Bang*.

Dalam *game Mobile Legends* terdapat peran (*role*) untuk masing-masing karakter (*hero*) yang dipilih pada saat fase pemilihan *hero*. Untuk mencapai suatu kemenangan dalam *game* ini diperlukan komunikasi yang baik dalam tim yang berisikan *hero* dengan *role* yang sudah dipilih. Dari hal inilah terbentuk pola komunikasi yang terjadi dalam kelompok untuk menyatukan langkah-langkah meraih kemenangan tim/kelompok.

Komunikasi kelompok dilakukan dengan komunikasi oleh kelompok kecil dengan bertatap muka. Timbal balik dari setiap anggota dalam komunikasi kelompok dapat ditangkap dan di tanggap secara spontan oleh para anggota yang lainnya. Komunikasi kelompok pun dapat pula bersangkutan juga dengan komunikasi interpersonal, oleh karena itu mayoritas teori komunikasi interpersonal pun bisa di implikasikan untuk komunikasi kelompok (Pratama 2020).

Dalam arti tersebut tim/kelompok dalam *Mobile Legends* atau dikenal dengan sebutan *squad* berisikan sekumpulan individu yang memiliki arah tujuan sama, yang berhubungan satu dengan yang lain guna merengkuh cita-cita semua anggota, memahami satu sama lain, dan menganggap anggota *squad* menjadi satu kesatuan dari *squad* itu, meski tiap anggota bisa jadi punya peran yang berbeda.

Squad yang sudah dibentuk secara solid dan kompak akan menguji hal tersebut dengan mengikuti turnamen game *Mobile Legends* dengan persiapan seperti latihan, komunikasi yang baik, dan *skill* setiap anggota yang sudah matang. Dari proses komunikasi yang dilakukan oleh sebuah *squad* tersebut, terbentuklah pola-pola komunikasi yang terjalin antara para anggotanya. Meskipun tiap-tiap anggota dari sebuah *squad* tersebut pasti memiliki *role* tersendiri yang dikuasai dalam game *Mobile Legends* ini.

Dari hal tersebut fenomena pola komunikasi kelompok dalam bermain game *Mobile Legends*, diteliti untuk menjelaskan dan memberikan kepada masyarakat luas dan juga masyarakat yang awam tentang permainan *mobile legends* bahwa dalam permainan ini terdapat unsur terkait proses komunikasi mengenai penggunaan strategi ketika bermain.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Eka Kurnia (2019) berkaitan tentang pola komunikasi mahasiswa sosiologi yang memainkan *game online (PUBG mobile dan Mobile Legends:Bang Bang)* menunjukkan hasil bahwa dalam *game online* menunjukkan interaksi sosial. Pola komunikasi yang di temui dalam kedua game tersebut yaitu pola komunikasi primer dan pola komunikasi sekunder. Sementara itu pola komunikasi linear hanya ada pada *Mobile legends* walaupun jarang terjadi dan untuk pola komunikasi sirkular dominan ditemui di dalam game *PUBG Mobile*. Dalam penelitian ini juga memberikan penjelasan dampak positif yaitu sebagai media berinteraksi secara *online*, dan sebagai media untuk berkenalan dan menambah teman

baru. Sementara dampak negatifnya pemain memiliki perilaku autisme yang mengabaikan orang-orang disekitarnya yang tidak bermain *game online*.

Penelitian lain juga menunjukkan hasil yang tidak beda jauh dari penelitian sebelumnya seperti pada penelitian dalam skripsi milik Bayu Nugraha Pratama (2020). Penelitian ini menunjukkan hasil pola komunikasi yang terdapat dalam *squad Golden Beast* yaitu pola komunikasi linear dan pola komunikasi sirkular yang pola komunikasi tersebut berlangsung pada dua fase dalam game *Mobile Legends* yaitu saat *Draft-Pick* (pemilihan hero) dan fase *In-Game* (permainan berlangsung).

Dalam masa pandemi Covid-19 data menunjukkan bahwa *game online* menjadi salah satu hiburan pada saat pandemi dan data tersebut telah dijelaskan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang telah mencatat bahwa masyarakat yang bermain *game online* di masa pandemi sebesar 16,5 persen. Berdasarkan data yang didapatkan dari *Newzoo Global Games Market Report 2020* jumlah pendapatan dari *mobile gaming* secara global pada 2020 bertambah sebesar 13 persen dan untuk pemain *game online* sendiri melebihi 3 miliar pemain hingga 2023 mendatang. Dan Berdasarkan data dari Statista ada 50,8 juta pengguna *mobile game* di 2020. Hal tersebut tidak lepas dari imbas kebijakan *Work From Home* (WFH) dan belajar di rumah. Alhasil membuat penggunaan dan unduhan aplikasi *game online* melonjak, bahkan diprediksi akan meningkat sebanyak 21,6 persen di 2025 (Dahwilani, 2020).

Data lain berdasarkan yang ditulis Nimo TV, Januari 2019 menunjukkan Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna aktif *bulanan game Mobile Legends* terbesar dengan angka mencapai 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif per bulan secara global. Jumlah tersebut sama dengan 49,98 juta pengguna aktif. Banyaknya pengguna *game* tersebut dapat menjadi jadi salah satu cabang *game* yang paling diperhitungkan di dunia *eSports* di Indonesia (Adzani, 2018).

Dengan data yang telah didapatkan, peneliti memilih judul “Pola Komunikasi Pemain Squad Mobile” karena *Mobile Legends* menjadi salah satu *game online* dengan pemain terbanyak dan di aplikasi Play Store sendiri *Mobile Legends* telah di unduh lebih dari 100 juta. Sebagai salah satu media hiburan tentunya jumlah ini terhitung sangat banyak jika dibandingkan dengan *game online* sejenisnya. Alasan lain peneliti membuat penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi dalam *game Mobile Legends* yang membuat suatu pertandingan berjalan sesuai dengan strategi dari tim dan menciptakan kerja sama yang dapat membawa tim tersebut pada sebuah kemenangan yang diinginkan.

Melalui hal tersebut peneliti memilih subjek penelitian dari salah satu squad yang bernama “HARAM” yang terdapat di salah satu kampus di Yogyakarta yaitu Universitas Sanata Dharma. Berdasarkan data yang peneliti dapatkan mengenai kelompok (*squad*) “HARAM”, anggota *squad* ini rata-rata menghabiskan waktu 3-5 jam/hari untuk bermain *Mobile Legends* baik *maabar* atau *solo*.

Selain itu *squad* ini dipilih karena merupakan kelompok kecil yang sedang berkembang yang baru pertama kali terjun di dunia kompetitif. Perbandingan dengan *squad* NOCTIV dan juga THE OCEAN dari kampus yang sama *squad* HARAM ini cukup menonjol yaitu dari segi proses *match* tidak hanya terjadi dalam kelompok tapi para anggota dari *squad* ini juga melakukan *match* dengan kelompok dari luar tim sehingga dapat memperluas relasi mereka dan melatih kemampuan bermain dan komunikasi agar menjadi lebih baik lagi dan juga pada *squad* ini hanya berfokus pada *game Mobile Legends* saja.

Squad ini memulai turnamen pertama mereka pada tahun 2019 di Yogyakarta dan hanya dapat bertahan di 16 besar. Pencapaian terakhir yang di peroleh *squad* ini yaitu pada Mei 2021 menempati posisi pertama di turnamen "Diyarkara Cup" yang di selenggarakan di kampus mereka yaitu Universitas Sanata Dharma.

Sesuai dengan judul dan subjek dari penelitian ini peneliti ingin menggali tentang bagaimana pola komunikasi yang terjadi dalam tim ini sehingga mereka bisa mencapai kemenangan yang mereka inginkan dan bagaimana komunikasi mereka ketika sedang tidak bermain bersama tim.

1.2 Rumusan masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola komunikasi yang terjadi dalam *squad* HARAM saat memainkan *game Mobile Legends* sebagai satu tim (*Match*)?

2. Bagaimana pola komunikasi yang terjadi pada anggota squad HARAM saat memainkan game *Mobile Legends* sebagai *solo party*?

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu peneliti hanya mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan pola komunikasi yang terjadi ketika para pemain sedang berkomunikasi melalui virtual (*online*). Pola komunikasi yang dikaji yaitu berkaitan dengan interaksi mereka ketika *match* dan *solo party*.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian yang merupakan jawaban yang dibuat peneliti berdasarkan rumusan masalah antara lain:

1. Untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi dalam *squad* HARAM saat memainkan game *Mobile Legends* ketika *match*.
2. Untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi pada anggota *squad* HARAM saat memainkan game *Mobile Legends* ketika *solo party*.

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat akademis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambahkan kontribusi ilmiah tentang pola komunikasi. Khususnya yang berkaitan dengan pola komunikasi para pemain *game online*.

2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan sebagai bacaan kepada universitas dan masyarakat luas mengenai pola komunikasi.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berguna dan dapat menjadi tambahan dan kajian untuk penelitian dimasa mendatang, yang lebih berfokuskan lagi pada pola komunikasi.

